



BUY(Maintain)

목표주가: 390,000원

주가(9/11): 202,000원

시가총액: 43,519억원



인터넷/게임 Analyst 김진구

jingu.kim@kiwoom.com

RA 조준형

jun59057@kiwoom.com

Stock Data

KOSPI (9/11)		3,344.20pt
52 주 주가동향	최고가	최저가
최고/최저가 대비	244,500 원	135,800원
등락률	-17.4%	48.7%
수익률	절대	상대
1M	-0.2%	-4.3%
6M	26.8%	-3.8%
1Y	12.3%	-13.5%

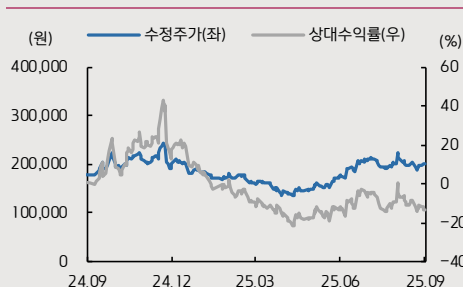
Company Data

발행주식수	21,544천주
일평균 거래량(3M)	93천주
외국인 지분율	32.8%
배당수익률(25E)	1.0%
BPS(25E)	142,832원
주요 주주	김택진 외 15 인 12.4%

투자지표

(십억원, IFRS 연결)	2023	2024	2025F	2026F
매출액	1,779.8	1,578.1	1,747.2	2,309.2
영업이익	137.3	-109.2	125.5	497.2
EBITDA	249.2	0.0	221.0	600.0
세전이익	206.2	120.9	130.2	553.2
순이익	213.9	94.1	101.8	411.0
지배주주지분순이익	212.1	94.2	102.6	411.0
EPS(원)	9,663	4,291	4,740	19,077
증감률(% YoY)	-51.3	-55.6	10.5	302.4
PER(배)	24.9	42.7	42.6	10.6
PBR(배)	1.62	1.31	1.41	1.29
EV/EBITDA(배)	15.3	-76.1%	15.0	5.2
영업이익률(%)	7.7	-6.9	7.2	21.5
ROE(%)	6.6	3.0	3.3	12.7
순차입금비율(%)	-45.2	-35.9	-33.6	-36.2

Price Trend



기업 업데이트

엔씨소프트 (036570)

아직도 의심한다면 하수



당사는 동사 플래그십 신작인 아이온2 성공을 매우 유력히 판단하며, 이는 세차레 라이브를 통한 디테일한 게임성과 균형잡힌 PvE 및 PvP 콘텐츠, 캐릭터 커스터마이징 및 의상, 무기, 날개 등 젠지 세대까지 소구할 트렌디한 외형 제품, 키나 중심 거래소 구축을 통한 방대한 AU 확보 등에 따르며, 이를 종합적으로 감안시 동사 아이온2 성공 가능성을 의심하는 것은 합리적이지 못한 것으로 제시한다.

>>> 아이온2 성공 및 게임성 분석

아이온2 세번째 라이브에서 성공을 유력하게 볼 수 있는 많은 요소들이 공개되었다. 아이온2 캐릭터와 외형인 의상, 무기, 날개 등은 매우 트렌디한 모습을 갖추고 있으며 이는 기존 전작을 즐긴 30~40대 유저층 이외 젠지를 포함한 10~20대 유저를 포괄할 수 있는 매우 매력적인 디자인을 갖추고 있으며, 이를 통해 아이온2 총괄 아트 디렉터가 국내 최고 레벨을 보여주면서 성공에 대한 상당한 지분이 있을 것으로 판단한다. 특히 이번 라이브 방송은 살성 캐릭터의 은신 스킬 등을 포함한 다양한 액션과 타격감을 확인할 수 있었으며 이는 이전 방송에서 크로메데 보스전 중심 PvE 게임성과 함께 균형 잡힌 MMORPG로서 경쟁력을 보여준 것으로 평가한다. 또한 만렙 도달은 튜토리얼로 생각한다는 개발PD 발언은 개발진이 만렙 도달 이후 해금될 콘텐츠 볼륨에 얼마나 자신이 있는지를 반증하는 것으로 판단하며, 반대로 콘텐츠 볼륨이 빈약한 경쟁사들이 만렙 도달 과정에서 반복적인 플레이로 유저 피로도를 증가시키는 것에 비하면 완전히 다른 결과로 판단한다. 이외 게임 내 파밍으로 수집물을 채우는 하우징 등 생활 콘텐츠 요소와 캐릭터 하강, 수중 및 수상 이동 등을 포함한 오픈월드 탐험 요소 강화도 특이사항이다. 아이온2의 기본 BM은 개인 거래 등과 연관된 편의 기능으로 구성된 멤버십과 패스상품으로, 멤버십 가격은 2~3만원선으로 관측된다. 추가 BM이자 아이온2의 중요한 BM으로 조망되는 외형 BM은 큐나 기반으로 작동하며, 외형 제품은 능력치와 무관하며 수집 포인트 미획득으로, 획득 포인트는 오직 인게임에서 파밍된 장비 기반으로 작동되며 해당 수준도 미미한 것으로 확인된다. 이런 점은 결국 해당 게임의 플레이가 유저와 파티의 컨트롤 및 스킬 연계 등 전략적 요소에서 결정되는 것으로 유저 게임 숙련도에 따른 묘미에 방점을 둘 것으로 판단한다. 이외 캐릭터 의상은 염색이 가능한 등 자유도를 높여주고 키나 거래소 중요도를 위해 인게임 재화인 키나를 유료 재화인 큐나로 교환하는 과정으로 외형 제품을 구매할 동기부여를 제공하면서 AU 기반의 유저 커버리지를 매우 큰 폭으로 넓힐 것으로 조망한다.

>>> 넷이즈 연운 글로벌 런칭 이슈

넷이즈 연운 글로벌 런칭이 올해 11월로 아이온2와 동일 월 기준이나 연운은 싱글 플레이 중심으로 일부 멀티 플레이가 추가된 게임성이며 캐릭터 모델링도 중국 본토 중심 무협 이미지가 강한 것으로, 온전한 MMORPG면서 캐릭터와 의상 중심의 트렌디한 매력을 겸비한 아이온2의 아성을 흔들지 못할 것이다.

아이온2 캐릭터 및 무기외형 BM



주: [LIVE] 아이온투나잇 세 번째 라이브
자료: AION2, YouTube, 키움증권 리서치

아이온2 의상 및 펫 BM



주: [LIVE] 아이온투나잇 세 번째 라이브
자료: AION2, YouTube, 키움증권 리서치

아이온2 날개 BM



주: [LIVE] 아이온투나잇 세 번째 라이브
 자료: AION2, YouTube, 키움증권 리서치

아이온2 살성 은신 스킬



주: [LIVE] 아이온투나잇 세 번째 라이브
 자료: AION2, YouTube, 키움증권 리서치

아이온2 하우징 요소



주: [LIVE] 아이온투나잇 세 번째 라이브
자료: AION2, YouTube, 키움증권 리서치

아이온2 캐릭터 하강 화면



주: [LIVE] 아이온투나잇 세 번째 라이브
자료: AION2, YouTube, 키움증권 리서치

아이온2 캐릭터 수증 이동



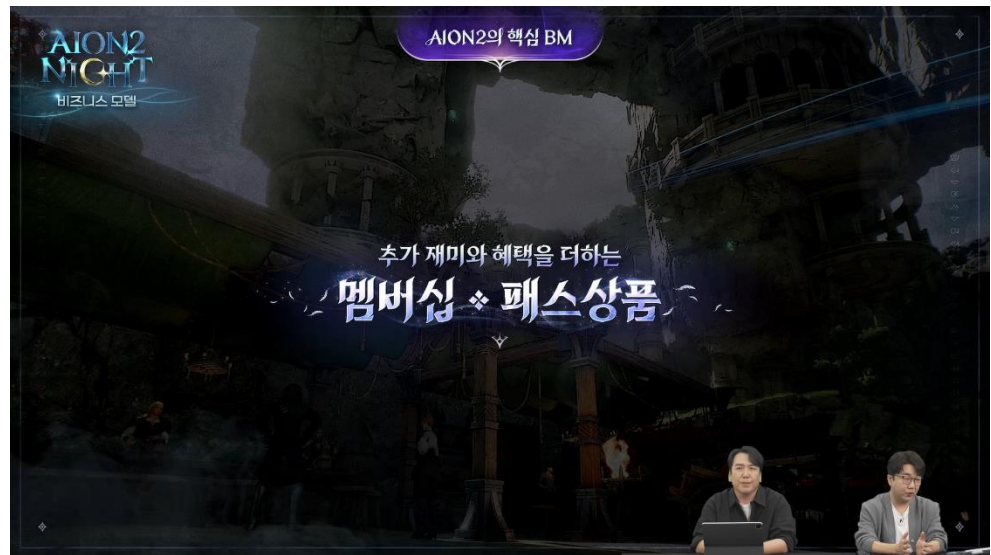
주: [LIVE] 아이온투나잇 세 번째 라이브
자료: AION2, YouTube, 키움증권 리서치

아이온2 캐릭터 수상 이동



주: [LIVE] 아이온투나잇 세 번째 라이브
자료: AION2, YouTube, 키움증권 리서치

아이온2 기본 BM



주: [LIVE] 아이온투나잇 세 번째 라이브
자료: AION2, YouTube, 키움증권 리서치

아이온2 추가 BM



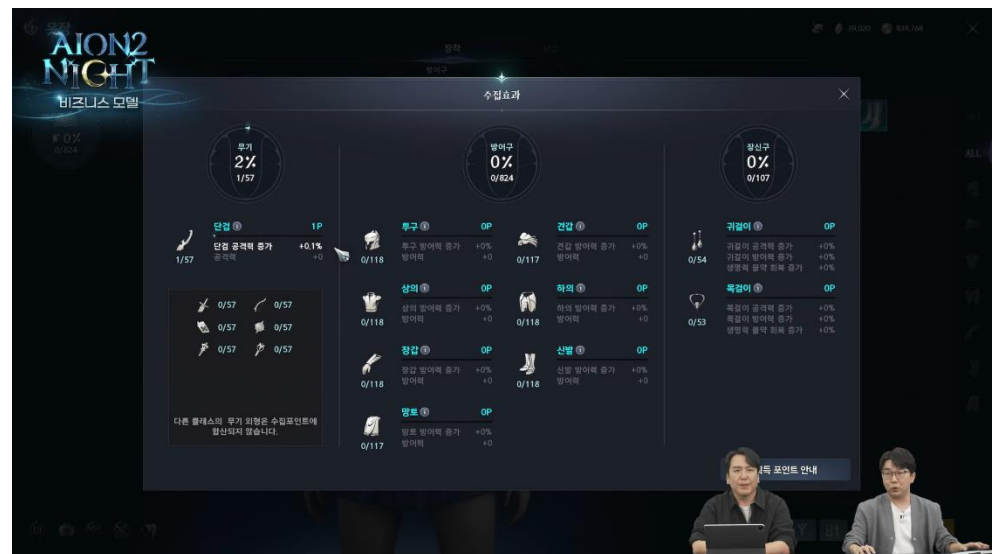
주: [LIVE] 아이온투나잇 세 번째 라이브
자료: AION2, YouTube, 키움증권 리서치

아이온2 외형 구매 (큐나 기반)



주: [LIVE] 아이온투나잇 세 번째 라이브
 자료: AION2, YouTube, 키움증권 리서치

아이온2 수집 포인트 구조 (인게임 장비 기반)



주: [LIVE] 아이온투나잇 세 번째 라이브
 자료: AION2, YouTube, 키움증권 리서치

아이온2 외형 구매 (수집 포인트 미획득)



주: [LIVE] 아이온투나잇 세 번째 라이브
 자료: AION2, YouTube, 키움증권 리서치

아이온2 캐릭터 의상 염색 화면



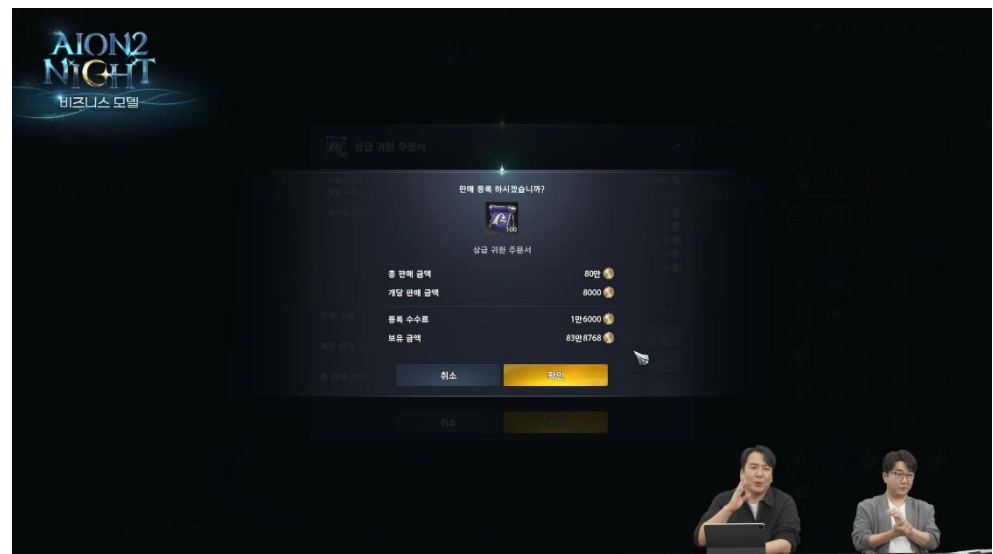
주: [LIVE] 아이온투나잇 세 번째 라이브
 자료: AION2, YouTube, 키움증권 리서치

아이온2 교환소 시스템 (키나 및 큐나 연계)



주: [LIVE] 아이온투나잇 세 번째 라이브
자료: AION2, YouTube, 키움증권 리서치

아이온2 거래소 판매 등록 (키나 기반)



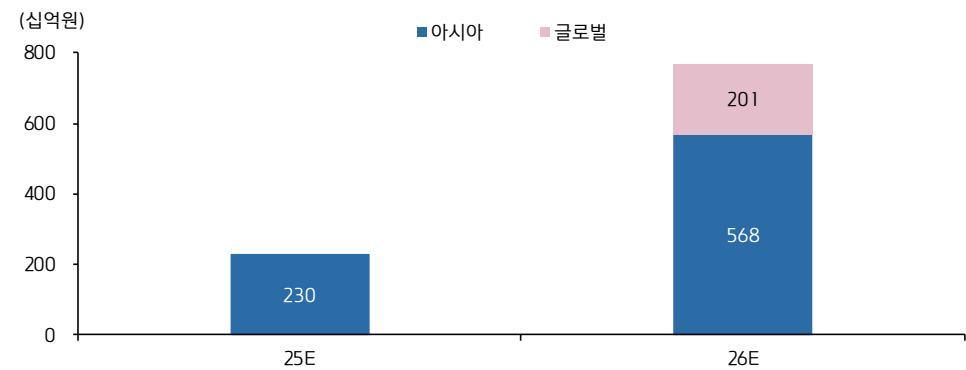
주: [LIVE] 아이온투나잇 세 번째 라이브
자료: AION2, YouTube, 키움증권 리서치

아이온2 향후 로드맵



주: [LIVE] 아이온투나잇 세 번째 라이브
자료: AION2, YouTube, 키움증권 리서치

아이온2 매출 Breakdown



주1: 아시아는 한국/대만 중심, 글로벌은 이를 제외한 지역 중심
주2: 아시아는 PC/모바일 포괄, 글로벌은 PC를 대상으로 한정
주3: 아시아 플랫폼별 매출 비중은 PC 75%, 모바일 25% 기준
주4: 글로벌 기준 출시 후 4Q FWD 매출은 3,382억원을 추산
자료: 키움증권 리서치 추정

엔씨소프트 분기별 실적 추이 및 전망

(십억원)	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25	3Q25E	4Q25E	24A	25E	26E
매출액	397.9	368.9	401.9	409.4	360.3	382.4	390.0	614.6	1,578.1	1,747.2	2,309.2
PC 게임	101.7	95.2	89.4	101.1	90.8	98.6	95.3	268.3	387.3	552.9	1,011.6
모바일 게임	253.9	223.5	259.4	221.2	211.7	227.4	232.9	291.6	957.9	963.5	1,040.1
콘솔 게임											16.2
로열티	32.7	37.7	38.1	73.5	45.0	42.3	47.1	41.8	182.0	176.1	183.8
기타	9.7	12.6	15.1	13.6	12.9	14.2	14.7	12.9	50.9	54.7	57.4
영업비용	372.2	360.0	416.2	538.9	355.1	367.3	389.8	509.5	1,687.3	1,621.7	1,811.9
영업이익	25.7	8.8	-14.3	-129.5	5.2	15.1	0.2	105.0	-109.2	125.5	497.2
영업이익률(%)	6.5%	2.4%	-3.6%	-31.6%	1.4%	3.9%	0.1%	17.1%	-6.9%	7.2%	21.5%
영업외손익	52.6	76.1	-17.7	119.2	26.0	-48.4	13.5	13.5	230.1	4.7	56.0
법인세차감전순이익	78.4	84.9	-32.0	-10.3	31.3	-33.3	13.7	118.5	120.9	130.2	553.2
법인세차감전순이익률(%)	19.7%	23.0%	-8.0%	-2.5%	8.7%	-8.7%	3.5%	19.3%	7.7%	7.5%	24.0%
법인세비용	21.2	13.8	-5.5	-2.7	-6.3	2.7	3.3	28.7	26.8	28.4	142.2
법인세율(%)	27.1%	16.3%	17.2%	26.6%	-20.0%	-8.0%	24.2%	24.2%	22.2%	21.8%	25.7%
당기순이익	57.1	71.1	-26.5	-7.6	37.5	-36.0	10.4	89.8	94.1	101.8	411.0
당기순이익률(%)	14.4%	19.3%	-6.6%	-1.9%	10.4%	-9.4%	2.7%	14.6%	6.0%	5.8%	17.8%
지배주주지분	57.2	71.0	-26.5	-7.5	37.8	-35.4	10.4	89.8	94.2	102.6	411.0
비지배주주지분	-0.1	0.1	0.0	-0.1	-0.3	-0.5	0.0	0.0	-0.1	-0.8	0.0

자료: 엔씨소프트, 키움증권 리서치

포괄손익계산서

(단위 :십억원)

12 월 결산, IFRS 연결	2023A	2024A	2025F	2026F	2027F
매출액	1,779.8	1,578.1	1,747.2	2,309.2	2,211.1
매출원가	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
매출총이익	1,779.8	1,578.1	1,747.2	2,309.2	2,211.1
판매비	1,642.5	1,687.3	1,621.7	1,811.9	1,819.8
영업이익	137.3	-109.2	125.5	497.2	391.3
EBITDA	249.2	0.0	221.0	600.0	499.7
영업외손익	68.9	230.1	4.7	56.0	58.0
이자수익	83.8	72.0	69.0	78.3	87.4
이자비용	14.6	10.3	10.3	10.3	10.3
외환관련이익	29.6	80.6	80.6	80.6	80.6
외환관련손실	38.8	30.7	30.7	30.7	30.7
종속 및 관계기업손익	4.1	4.4	-7.8	-4.0	-2.0
기타	4.8	114.1	-96.1	-57.9	-67.0
법인세차감전이익	206.2	120.9	130.2	553.2	449.3
법인세비용	-7.7	26.8	28.4	142.2	113.7
계속사업손익	213.9	94.1	101.8	411.0	335.6
당기순이익	213.9	94.1	101.8	411.0	335.6
지배주주순이익	212.1	94.2	102.6	411.0	335.6
증감율 및 수익성 (%)					
매출액 증감율	-30.8	-11.3	10.7	32.2	-4.2
영업이익 증감율	-75.4	-179.5	-214.9	296.2	-21.3
EBITDA 증감율	-62.5	-100.0	NA	171.5	-16.7
지배주주순이익 증감율	-51.3	-55.6	8.9	300.6	-18.3
EPS 증감율	-51.3	-55.6	10.5	302.4	-18.3
매출총이익율(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
영업이익률(%)	7.7	-6.9	7.2	21.5	17.7
EBITDA Margin(%)	14.0	0.0	12.6	26.0	22.6
지배주주순이익률(%)	11.9	6.0	5.9	17.8	15.2

현금흐름표

(단위 :십억원)

12 월 결산, IFRS 연결	2023A	2024A	2025F	2026F	2027F
영업활동 현금흐름	139.9	107.0	31.1	293.4	311.8
당기순이익	213.9	94.1	101.8	411.0	335.6
비현금항목의 가감	71.9	-6.8	-102.1	6.0	-28.1
유형자산감가상각비	110.1	105.9	92.9	100.1	105.7
무형자산감가상각비	1.8	3.3	2.6	2.7	2.7
지분법평가손익	-11.4	-11.2	7.8	4.0	2.0
기타	-28.6	-104.8	-205.4	-100.8	-138.5
영업활동자산부채증감	-95.6	-43.3	-11.7	-62.2	28.0
매출채권및기타채권의감소	42.5	20.1	-17.9	-59.5	10.4
재고자산의감소	0.7	-0.3	-0.1	-0.4	0.1
매입채무및기타채무의증가	0.0	0.0	4.9	5.0	5.2
기타	-138.8	-63.1	1.4	-7.3	12.3
기타현금흐름	-50.3	63.0	43.1	-61.4	-23.7
투자활동 현금흐름	113.0	1,294.1	-182.9	-183.5	-184.2
유형자산의 취득	-117.4	-84.2	-125.0	-125.0	-125.0
유형자산의 처분	0.6	0.7	0.0	0.0	0.0
무형자산의 순취득	-41.4	41.1	-5.0	-5.0	-5.0
투자자산의감소(증가)	-127.5	-194.7	-47.4	-47.9	-48.4
단기금융자산의감소(증가)	390.9	1,533.6	-5.5	-5.7	-5.8
기타	7.8	-2.4	0.0	0.1	0.0
재무활동 현금흐름	-177.3	-522.9	-78.3	-88.0	-107.0
차입금의 증가(감소)	0.0	-240.0	0.0	0.0	0.0
자본금, 자본잉여금의 증가(감소)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
자기주식처분(취득)	0.0	-175.8	0.0	0.0	0.0
배당금지급	-135.7	-63.6	-28.3	-38.0	-57.0
기타	-41.6	-43.5	-50.0	-50.0	-50.0
기타현금흐름	4.1	17.1	162.5	162.4	162.3
현금 및 현금성자산의 순증가	79.6	895.3	-67.6	184.3	183.0
기초현금 및 현금성자산	285.6	365.2	1,260.5	1,192.8	1,377.1
기말현금 및 현금성자산	365.2	1,260.5	1,192.8	1,377.1	1,560.1

재무상태표

(단위 :십억원)

12 월 결산, IFRS 연결	2023A	2024A	2025F	2026F	2027F
유동자산	2,336.8	1,788.5	1,747.9	2,001.3	2,183.3
현금 및 현금성자산	365.2	1,260.5	1,192.8	1,377.1	1,560.1
단기금융자산	1,754.2	220.6	226.1	231.8	237.6
매출채권 및 기타채권	172.3	167.2	185.1	244.7	234.3
재고자산	0.7	1.1	1.2	1.5	1.5
기타유동자산	44.4	139.1	142.7	146.2	149.8
비유동자산	2,057.0	2,165.4	2,243.4	2,318.5	2,390.4
투자자산	672.6	871.7	911.3	955.2	1,001.6
유형자산	1,000.5	997.6	1,029.8	1,054.7	1,074.0
무형자산	96.1	103.9	106.3	108.6	110.9
기타비유동자산	287.8	192.2	196.0	200.0	203.9
자산총계	4,393.8	3,953.9	3,991.3	4,319.8	4,573.7
유동부채	614.3	322.2	331.1	340.3	349.9
매입채무 및 기타채무	215.3	196.3	201.2	206.3	211.4
단기금융부채	279.9	45.8	45.8	45.8	45.8
기타유동부채	119.1	80.1	84.1	88.2	92.7
비유동부채	526.5	568.2	578.7	589.8	601.4
장기금융부채	368.9	336.3	336.3	336.3	336.3
기타비유동부채	157.6	231.9	242.4	253.5	265.1
부채총계	1,140.8	890.4	909.8	930.1	951.3
지배지분	3,249.7	3,058.5	3,077.2	3,385.3	3,618.1
자본금	11.0	11.0	10.8	10.8	10.8
자본잉여금	433.4	433.4	433.6	433.6	433.6
기타자본	-622.8	-798.6	-798.6	-798.6	-798.6
기타포괄손익누계액	-44.5	-61.2	-107.1	-152.9	-198.8
이익잉여금	3,472.6	3,473.9	3,538.5	3,892.5	4,171.2
비지배지분	3.3	5.1	4.3	4.3	4.3
자본총계	3,253.0	3,063.6	3,081.5	3,389.7	3,622.5
투자지표					
주당지표(원)					
EPS	9,663	4,291	4,740	19,077	15,580
BPS	148,023	139,312	142,832	157,135	167,941
CFPS	13,017	3,975	-16	19,356	14,276
DPS	3,130	1,460	2,000	3,000	3,000
주가배수(배)					
PER	24.9	42.7	42.6	10.6	13.0
PER(최고)	49.7	57.8	48.3		
PER(최저)	22.0	36.6	28.4		
PBR	1.62	1.31	1.41	1.29	1.20
PBR(최고)	3.24	1.78	1.60		
PBR(최저)	1.44	1.13	0.94		
PSR	2.97	2.55	2.50	1.88	1.97
PCFR	18.5	46.1	-12,807.3	10.4	14.2
EV/EBITDA	15.3	-76,196.7	15.0	5.2	5.9
주요비율(%)					
배당성향(% ,보통주,현금)	29.7	30.1	37.3	13.9	17.0
배당수익률(% ,보통주,현금)	1.3	0.8	1.0	1.5	1.5
ROA	4.8	2.3	2.6	9.9	7.5
ROE	6.6	3.0	3.3	12.7	9.6
ROIC	10.1	-8.2	7.7	27.8	21.3
매출채권회전율	9.1	9.3	9.9	10.7	9.2
재고자산회전율	1,590.1	1,759.7	1,576.2	1,707.7	1,467.4
부채비율	35.1	29.1	29.5	27.4	26.3
순차입금비용	-45.2	-35.9	-33.6	-36.2	-39.1
이자보상배율	9.4	-10.6	12.2	48.4	38.1
총차입금	648.8	382.1	382.1	382.1	382.1
순차입금	-1,470.6	-1,099.0	-1,036.8	-1,226.7	-1,415.5
NOPLAT	249.2	0.0	221.0	600.0	499.7
FCF	-43.8	-71.8	50.0	278.1	296.7

Compliance Notice

- 당사는 9월 11일 현재 '엔씨소프트(036570)' 발행주식을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.
- 당사는 동 자료를 기관투자자 또는 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 동 자료의 금융투자분석사는 자료 작성일 현재 동 자료상에 언급된 기업들의 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- 동 자료에 게시된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭없이 작성되었음을 확인합니다.

고지사항

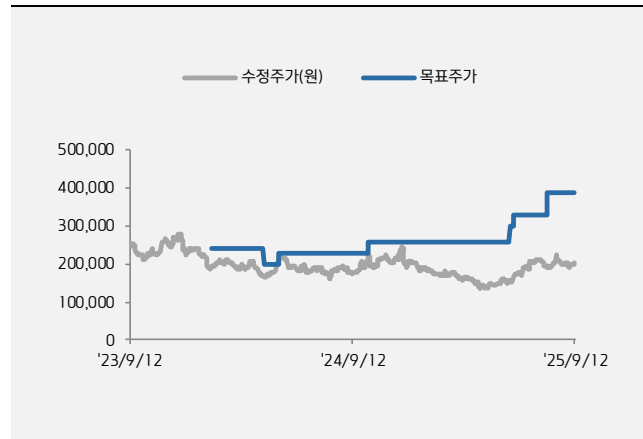
- 본 조사분석자료는 당사의 리서치센터가 신뢰할 수 있는 자료 및 정보로부터 얻은 것이나, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없고, 통지 없이 의견이 변경될 수 있습니다.
- 본 조사분석자료는 유가증권 투자를 위한 정보제공을 목적으로 당사 고객에게 배포되는 참고자료로서, 유가증권의 종류, 종목, 매매의 구분과 방법 등에 관한 의사결정은 전적으로 투자자 자신의 판단과 책임하에 이루어져야 하며, 당사는 본 자료의 내용에 의거하여 행해진 일체의 투자행위 결과에 대하여 어떠한 책임도 지지 않으며 법적 분쟁에서 증거로 사용 될 수 없습니다.
- 본 조사 분석자료를 무단으로 인용, 복제, 전시, 배포, 전송, 편집, 번역, 출판하는 등의 방법으로 저작권을 침해하는 경우에는 관련법에 의하여 민·형사상 책임을 지게 됩니다.

투자의견변동내역(2개년)

종목명	일자	투자의견	목표주가	목표 가격 대상 시점	과리율(%)	
					평균 주가대비	최고 주가대비
엔씨소프트 (036570)	2024-01-24	BUY(Maintain)	240,000원	6개월	-16.27	-11.25
	2024-02-13	Outperform(Downgrade)	240,000원	6개월	-18.47	-11.25
	2024-04-19	Outperform(Maintain)	200,000원	6개월	-10.73	2.00
	2024-05-13	Outperform(Maintain)	230,000원	6개월	-17.53	-2.39
	2024-10-08	Outperform(Maintain)	260,000원	6개월	-20.83	-15.58
	2024-11-05	Outperform(Maintain)	260,000원	6개월	-27.54	-5.96
	2025-05-02	BUY(Upgrade)	260,000원	6개월	-41.51	-37.81
	2025-05-28	BUY(Maintain)	300,000원	6개월	-47.30	-44.50
	2025-06-04	BUY(Maintain)	330,000원	6개월	-41.20	-35.30
	2025-07-29	BUY(Maintain)	390,000원	6개월	-49.59	-47.82
	2025-08-12	BUY(Maintain)	390,000원	6개월	-48.33	-42.82
	2025-08-18	BUY(Maintain)	390,000원	6개월	-48.65	-42.82
	2025-09-12	BUY(Maintain)	390,000원	6개월		

*주가는 수정주가를 기준으로 과리율을 산출하였음.

목표주가추이(2개년)



투자의견 및 적용기준

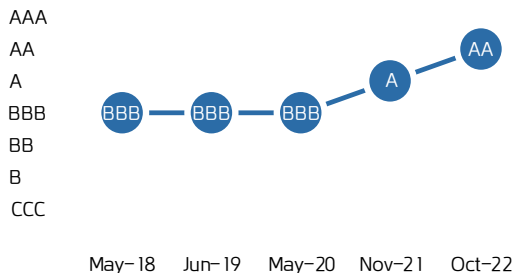
기업	적용기준(6개월)
Buy(매수)	시장대비 +20% 이상 주가 상승 예상
Outperform(시장수익률 상회)	시장대비 +10~+20% 주가 상승 예상
Marketperform(시장수익률)	시장대비 +10~-10% 주가 변동 예상
Underperform(시장수익률 하회)	시장대비 -10~-20% 주가 하락 예상
Sell(매도)	시장대비 -20% 이하 주가 하락 예상

업종	적용기준(6개월)
Overweight (비중확대)	시장대비 +10% 이상 초과수익 예상
Neutral (중립)	시장대비 +10~-10% 변동 예상
Underweight (비중축소)	시장대비 -10% 이상 초과하락 예상

투자등급 비율 통계 (2024/07/01~2025/06/30)

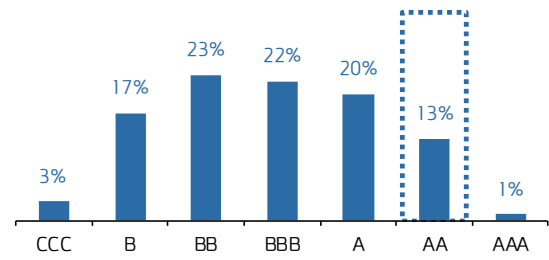
매수	중립	매도
96.48%	3.52%	0.00%

MSCI ESG 종합 등급



자료: MSCI, 키움증권 리서치

MSCI 동종 업체 등급 분포



자료: MSCI, 키움증권 리서치

주) MSCI ACWI Index 내 미디어 및 엔터테인먼트 기업 69개 참조

세부 항목별 점수 및 산업 평균

	점수	산업평균	비중	변동
가중평균 점수	6.4	4.7		
환경	7.3	7.6	5.0%	▲0.6
탄소 배출	7.3	8	5.0%	▲0.6
사회	6.6	4.5	51.0%	▲0.4
인력 자원 개발	4.8	3.1	26.0%	▲0.8
개인정보 보호와 데이터 보안	8.5	5.7	25.0%	▲0.1
지배구조	6.1	4.7	44.0%	▲0.4
기업 지배구조	7.3	5.4		▲0.4
기업 활동	5.3	5.7		

자료: MSCI, 전자공시시스템, 키움증권 리서치

ESG 최근 이슈

일자	내용
n.a.	

자료: 키움증권 리서치

MSCI 피어그룹 벤치마크

상위 5위 피어그룹 (미디어 및 엔터테인먼트)	탄소 배출	인력 자원 개발	개인정보 보호와 데이터 보안	기업 지배구조	기업 활동	등급	추세
ELECTRONIC ARTS INC.	● ● ●	● ● ● ●	● ●	● ● ● ●	● ● ●	AA	◀▶
NCSoft CORPORATION	● ●	● ● ● ●	● ● ● ●	● ● ● ●	● ●	AA	▲
TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC.	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ● ●	A	◀▶
Oriental Pearl Group Co.,Ltd.	● ●	●	●	● ●	●	B	◀▶
ROBLOX CORPORATION	●	● ● ● ●	●	● ●	●	B	▼
Saudi Research and Media Group SJSC	●	●	●	● ●	●	CCC	◀▶

4분위 등급 : 최저 4분위 ● 최고 4분위 ● ● ● ●

등급 추세 : 유지 ◀▶ 상향 ▲ 2등급 이상 상향 ▲▲ 하향 ▼ 2등급 이상 하향 ▼▼

자료: MSCI, 키움증권 리서치