

KOSDAQ | 소프트웨어와서비스

버넥트 (438700)

스마트한 산업용 XR 솔루션 전문기업

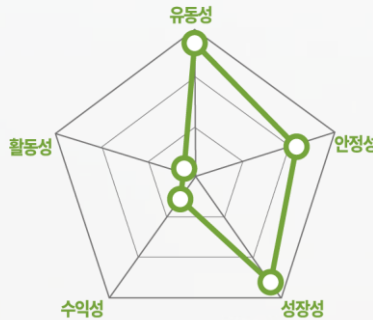
체크포인트

- 동사는 2016년 설립 후 2023년 7월에 상장(기술성장기업 특례상장)한 산업용 XR(eXtended Reality, 확장현실) 솔루션 전문기업
- 투자포인트는 1) 대기업(한화그룹)과의 전략적 제휴 통한 성장 확대 기대, 2) XR 산업용 B2B 수요에 대응하며 XR 전문기업 내 차별화
- 리스크 요인은 영업이익 턴어라운드 시점 관련 불확실성

주가 및 주요이벤트

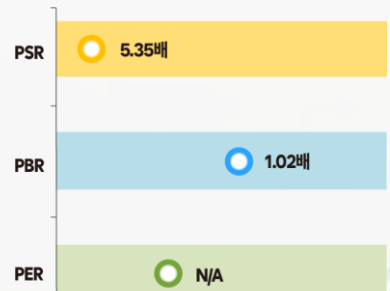


재무지표



주: 2023년 기준, Fnguide WICS 분류상 IT산업 내 등급화

밸류에이션 지표



주: PSR, PER은 2023년 기준, PBR은 2Q24 기준, Fnguide WICS 분류상 IT산업 내 순위 비교, 우측으로 갈수록 저평가

버넥트는 산업용 XR(확장현실) 솔루션 전문기업

버넥트는 2016년 설립된 산업용 XR(eXtended Reality, 확장현실) 솔루션 전문기업. 매출 비중은 라이선스 27.74%, 솔루션 37.89%, 기타 14.65%, 상품 19.72%로 구분(2024년 상반기 사업 보고서 기준)

AR 및 VR 시장은 성장 중. 애플도 올해부터 참전

글로벌 AR(증강현실) 및 VR(가상현실) 시장은 2024년 404억 달러에서 2029년까지 연평균 8.97% 성장해 620억달러에 이를 전망. 글로벌 AR/VR 시장 점유율은 Meta가 1위를 유지하는 가운데, 애플은 1Q24에 비전프로 제품을 출시했으나 부족한 활용성과 높은 가격 등으로 실패를 겪고 있음. 국내 AR/VR 시장은 2022년 764개 기업 합산 기준으로 1.24조원으로 파악. 아직 산업은 태동기 수준

버넥트 실적은 매우 부진. 향후 시장 기대 충족하는 성장성을 보여주는 것이 필요

2024년 반기 연결기준 매출액, 영업이익은 각각 17억원(-10.9% YoY), -70억원(적자지속 YoY)을 기록, 부진. 신규 고객수 증가에도 불구하고 일부 이차전지 분야 고객 주문 감소에 주로 기인. 2024년 연간 매출액, 영업이익은 각각 80억원(+22.6% YoY), -130억원(적자지속 YoY)으로 전망. 매출액 성장은 신규 고객 증가와 산업재 대기업 중심으로 솔루션 수요가 증가할 것으로 기대되기 때문. 경기 영향으로 일부 고객들의 주문 지연 가능성이 있음을 고려하여 매출액 및 손익 전망치는 보수적 관점으로 추정함. 동사가 시장 기대를 충족하는 매출액 성장성을 보여주고 고객 다변화를 의미있게 진행하는 것이 향후 필요. 이를 전제시 PSR 밸류에이션 부담은 완화되고 동사 기업가치는 상승을 모색할 수 있을 전망

Forecast earnings & Valuation

	2020	2021	2022	2023	2024F
매출액(억원)	N/A	36	51	65	80
YoY(%)	N/A	N/A	41.7	28.6	22.6
영업이익(억원)	N/A	-47	-141	-113	-130
OP 마진(%)	N/A	-130.6	-279.7	-173.9	-163.4
지배주주순이익(억원)	N/A	-90	-85	-104	-118
EPS(원)	N/A	-2,188	-1,617	-1,053	-1,062
YoY(%)	N/A	N/A	적지	적지	적지
PER(배)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
PSR(배)	N/A	0.0	0.0	13.8	4.8
EV/EBITDA(배)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
PBR(배)	N/A	0.0	0.0	2.3	1.2
ROE(%)	N/A	-2,044.9	-68.8	-30.0	-30.3
배당수익률(%)	N/A	N/A	N/A	0.0	0.0

자료: 한국IR협회의 기업리서치센터

Company Data

현재주가 (9/9)	3,455원
52주 최고가	12,260원
52주 최저가	3,360원
KOSDAQ (9/9)	714.46p
자본금	55억원
시가총액	385억원
액면가	500원
발행주식수	11백만주
일평균 거래량 (60일)	9만주
일평균 거래액 (60일)	4억원
외국인지분율	1.88%
주요주주	하태진 외 2인
	한화
	35.21%
	8.05%

Price & Relative Performance



Stock Data

주가수익률(%)	1개월	6개월	12개월
절대주가	-69	-55.0	-70.8
상대주가	-0.4	-44.9	-62.6

참고

1) 표지 재무지표에서 안정성 지표는 '부채비율', 성장성 지표는 '매출액 증가율', 수익성 지표는 'ROE', 활동성지표는 '순운전자본회전율', 유동성지표는 '유동비율임. 2) 표지 밸류에이션 지표 차트는 해당 산업군내 동사의 상대적 밸류에이션 수준을 표시. 우측으로 갈수록 밸류에이션 매력도 높음.

기업 개요

1 버넥트는 산업용 XR(확장현실) 솔루션 전문기업

2016년 설립되어 2023년
코스닥에 기술특례 상장한 산업용
XR 솔루션 전문기업

버넥트는 산업용 XR(eXtended Reality, 확장현실) 솔루션 전문기업이다. 2017년 ‘VIRNECT Remote(원격으로 XR 가이드를 통해 업무 지시협업을 가능하게 하는 솔루션)’ 솔루션을 출시하였다. 2018년 버넥트는 ‘VIRNECT View(디지털 XR 콘텐츠 뷰어)’ 솔루션을 출시하고 기업부설 연구소도 설립하였다. 2019년에는 ‘VIRNECT Make(디지털 XR 콘텐츠 제작 툴)’ 솔루션을 출시하며 솔루션 라인업을 강화하였다. 2020년에는 ‘VIRNECT Twin(3차원 사업 현장 모니터링)’ 솔루션을 출시하였고, 동사 최초로 해외 특허를 등록(5건)하였으며, 오스트리아 비엔나에 리서치센터를 설립하였다.

2021년 버넥트는 ‘VIRNECT Track(XR 소프트웨어 개발 툴)’ 솔루션 Beta 버전을 출시하였고 다수의 기업 고객(7개사)과 비즈니스 파트너십을 맺기도 하였다. 동사는 국내 특허 15건, 해외 특허 2건, 국내/외 저작권 등록 20건 등을 등재하며 기술중시 기업의 면모를 보여주었다. 2023년 버넥트는 미국 Digilens(스마트글라스 제조사)와 사업 파트너십을 체결하였고, 한화시스템과 리모트 솔루션 도입 및 공동 사업 추진을 위한 업무협약(MOU)을 맺기도 하였다. 2023년 7월 26일 동사는 XR 관련 기술력을 인정받아 기술성장기업 특례상장으로 코스닥 시장에 상장하였다.

버넥트 주요 연혁



자료: 버넥트, 한국IR협회의 기업리서치센터

연결대상 종속회사는 VIRNECT Europe GmbH(오스트리아)

버넥트 연결대상 종속회사로는 1개사가 있다. VIRNECT Europe GmbH는 2022년 오스트리아 비엔나에 설립된 해외 연구센터이다(동사 지분율 100.0%). VIRNECT Europe GmbH는 XR 핵심 원천기술과 최신 XR 트렌드, 제품 등을 연구하고 개발하는 역할을 맡고 있다.

📊 매출의 구성, 주요 제품/서비스

매출비중은(1H24) 라이선스 27.74%, 솔루션 37.89%, 기타 14.65%, 상품 19.72%

버넥트 매출 비중은 라이선스 27.74%, 솔루션 37.89%, 기타 14.65%, 상품 19.72%로 구분된다(1H24 사업보고서 기준). 각각을 간략히 설명하면 아래와 같다.

동사의 XR 솔루션 라이선스 매출은 임대형과 영구형으로 나뉘며, 각각 클라우드 서버를 통해 과금 또는 영구 사용 가능

1) 라이선스

동사의 원천기술인 Track을 기반으로 개발된 XR 솔루션(VIRNECT Remote/Make/View) 사용에 대한 라이선스 수취이다. 라이선스 판매유형은 임대형 라이선스와 영구형 라이선스 나뉘어진다. 임대형 라이선스는 월 또는 연간 과금 형태로 동사가 구축한 Public Cloud Server 또는 고객사가 구축한 Private Server에 적용되어 사용된다. 영구형 라이선스는 Private Server 전용 과금 유형으로 라이선스 클라이언트가 최초 1회 구매비용 지불 후 영구적으로 사용 가능한 서비스이다. 영구형 라이선스는 동사가 라이선스 버전을 업데이트하거나 고객사 요청에 따라 유지관리 서비스를 제공할 때 유지보수비용을 추가로 부가하기도 한다.

솔루션 매출은 커스텀 모듈과 콘텐츠 모듈로 구성, 각각 맞춤형 개발과 XR 디바이스 시장 확대로 수요 증가

2) 솔루션

라이선스 매출과 연관되는 솔루션 매출은 크게 커스텀 모듈과 콘텐츠 모듈로 구성된다. 커스텀 모듈은 라이선스 구축형 도입 시 각종 맞춤형 개발 용역 수요에 따라 발생된다. 콘텐츠 모듈의 경우 실감형 콘텐츠 수요 및 XR 디바이스 시장 확대로 인해 지속적인 수요가 발생하고 있다.

기타 매출은 SI(시스템 구축) 등 프로젝트와 교육, 컨설팅으로 발생

3) 기타

SI(시스템 구축) 등 각종 프로젝트와 교육, 컨설팅으로 인해 발생하는 매출이다. 동사는 기타 매출을 통해 전사 매출을 증진시키고 고객을 확보하여 궁극적으로는 솔루션 매출 확장을 도모한다.

상품 매출은 스마트글라스, 서버 등 하드웨어 매출

4) 상품

라이선스 및 솔루션 판매 시, 고객 요구에 따라 함께 납품되는 하드웨어 매출이다(스마트글라스, 서버 등).

버넥트, 5가지 주요 솔루션/플랫폼 보유

버넥트가 보유한 솔루션과 플랫폼은 다양한데, 주요 제품은 5가지이다. 5가지 주요 솔루션/플랫폼의 사양, 특징, 장점 등을 살펴보면 다음과 같다.

VIRNECT Remote는 원격 XR 가이드를 통해 실시간 협업을 가능하게 하여 기업의 비용 절감과 생산성 향상을 돕는 솔루션

1) VIRNECT Remote

원격으로 XR 가이드를 통해 실시간 업무 지시/협업을 가능하게 하는 솔루션이다. 기업 고객이 VIRNECT Remote를 업무에서 활용할 시 출장 빈도 축소 등 비용 측면에서 고객에게 이점이 있다. 예로 동사 고객으로 해외에 공장을 운영하고 있는 모 배터리사 및 모 디스플레이사는 VIRNECT Remote 솔루션을 구축하여 실시간 원격 협업을 진행, 생산성이 크게 향상되었다.

VIRNECT Remote - 차별화된 실시간 다자간 원격 협업



Remote

- N:N 접속 상황에도 딜레이 없는 실시간 원격 협업
- AR 포인팅을 통한 정확한 의사전달
- 10가지 언어 실시간 통번역 기능을 통한 원활한 의사소통

자료: 버넥트, 한국IR협회의 기업리서치센터

VIRNECT Make는 XR 콘텐츠 제작 툴, VIRNECT View는 콘텐츠 뷰어로, 전문가의 설명을 디지털화하고 작업자가 현장에서 쉽게 학습할 수 있도록 돕는 솔루션

2) VIRNECT Make, VIRNECT View

VIRNECT Make는 디지털 XR 콘텐츠 제작의 툴이고 VIRNECT View는 디지털 XR 콘텐츠 뷰어이다. VIRNECT Make, VIRNECT View는 특정 작업 관련 사내/외 전문가의 설명 콘텐츠를 디지털화하여(Make), 현장에서 작업할 작업자가 동 콘텐츠를 시청하고 쉽게 동작/업무 등을 습득(View)할 수 있게 해준다. 한국공항공사는 AR(증강현실) 기반 항공기 조정훈련 및 차량보안 검색훈련 콘텐츠에 동 솔루션을 도입, 코로나 팬데믹 이후 직무에 대해 비대면으로 훈련을 진행하고 있다.

VIRNECT Make, VIRNECT View - 손쉬운 XR 콘텐츠 제작 및 시각화



Make

- 코딩 없이 콘텐츠 제작
- 콘텐츠 인터랙션, 애니메이션 제작 지원
- 3D 모델, 비디오, 오디오 등 다양한 에셋 추가 지원

View

- 다기종 디바이스 지원
- 오프라인 환경에서도 사용 가능
- 콘텐츠 기반 작업 보고

자료: 버넥트, 한국IR협회의 기업리서치센터

VIRNECT Twin은 3차원 디지털화로 현장 실시간 모니터링을 가능하게 하여, 원격으로 안전관리와 현황 분석을 효율적으로 지원하는 솔루션

3) VIRNECT Twin

VIRNECT Twin은 3차원 현장 모니터링 솔루션이다. 각종 공장, 사무실 등을 3차원으로 디지털화하여 실시간으로 모니터링 가능하게 해준다. 고객은 원격으로 발전소 내 작업자의 위치 등 현황파악이 가능하게 되어 작업장에 대한 안전 관리를 보다 효율적으로 진행할 수 있게 된다. 실제로 한국남부발전 등은 설비의 데이터를 실시간으로 모니터링하여 현황 분석 등에 활용하고 있다.

VIRNECT Twin - XR 솔루션과 연결된 디지털트윈



Twin

- XR 콘텐츠 기반의 직관적인 모니터링 정보 제공
- 현장 작업자 및 관리자 업무 편의성 향상
- 직접 주요 위치 재설정을 통한 사용성 확장

자료: 버넥트, 한국R협회의 기업리서치센터

VIRNECT Track은 독자 개발 XR 소프트웨어 개발 툴킷으로, 고성능 객체 학습과 자세 검출 및 추적 기술 제공

4) VIRNECT Track

VIRNECT Track은 XR 소프트웨어 개발 툴킷이다. VIRNECT Track은 동사의 자체 개발 비전 엔진으로, 외부 라이선스 없이 동사가 독자 개발한 것이다. VIRNECT Track은 고성능 객체 학습이 가능하고 자세 검출 및 추적 기술이 가능한 특징이 있다.

VIRNECT SQUARS는 AR 콘텐츠 증강 및 협업 제작 지원 웹브라우저 플랫폼

5) VIRNECT SQUARS

동 플랫폼은 앱의 설치 없이 범용 웹브라우저에서 AR 콘텐츠 증강을 제공한다. 다양한 유형의 3차원 콘텐츠와 멀티미디어 기능 등을 제공해주며, 콜라보레이션 기능을 통해 협업 제작도 가능하게 돕는다.

VIRNECT SQUARS - 앱 설치가 필요없는 XR 플랫폼 서비스



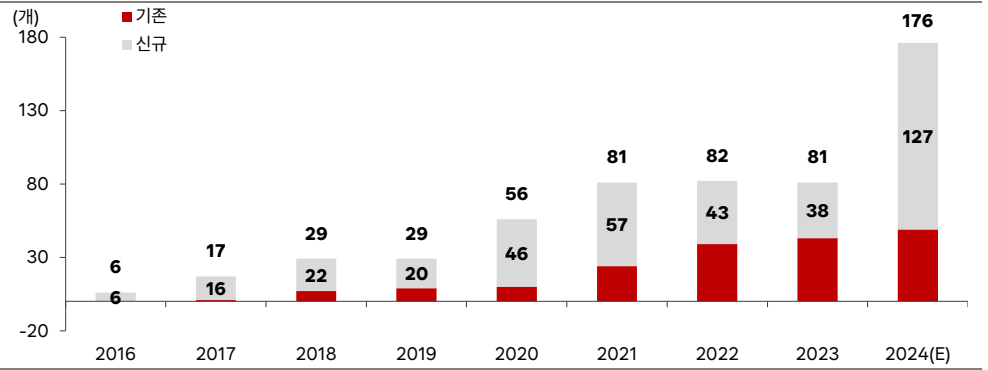
자료: 버넥트, 한국R협회의 기업리서치센터

3] 고객은 소재/산업재 대기업과 공공기관, IT 대기업, 방산 및 조선 대기업 등

주요 고객은 대기업과 공공기관 등, 거래 고객 수는 연도별로 꾸준히 증가

버넥트 주고객은 소재/산업재 대기업과 공공기관, IT 대기업, 방산 및 조선 대기업 등으로 다양하다. 주로 공장 등 현장에서 버넥트가 제작한 콘텐츠를 작업자가 보고 쉽게 업무 등을 습득하고 익히게 된다. 동사의 거래 고객수는 증가하고 있다. 아래 표에서 볼 수 있듯 버넥트 거래 고객수는 연도별로 꾸준한 증가세를 보이고 있어 긍정적이다.

버넥트 거래 고객수 추이



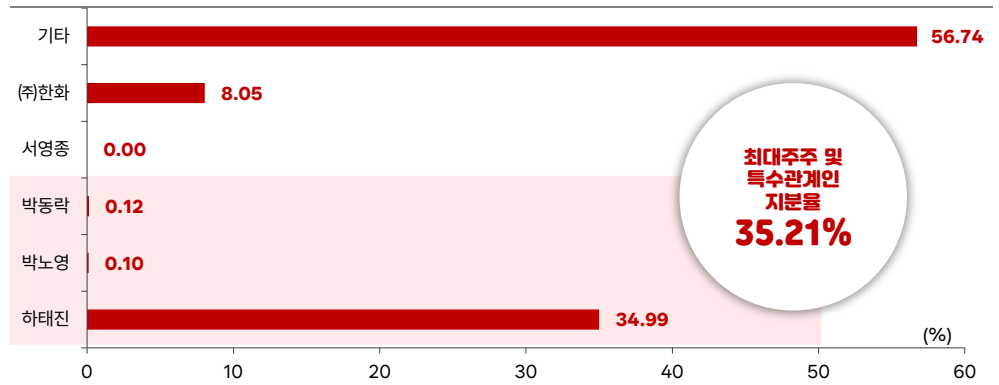
자료: 버넥트, 한국IR협회의 기업리서치센터

최대주주 등은 하태진 대표이사 외 3인

**2024년 상반기말 기준
최대주주 및 기타특수관계인
3인의 지분 합은 35.21%**

버넥트의 최대주주는 하태진 대표이사로 34.99% 지분을 보유하고 있으며, 최대주주 및 기타특수관계인 3인의 지분 합은 35.21%이다(2024년 반기 사업보고서 기준). 하태진 대표이사는 동국대학교 정보통신공학과를 졸업하고(2001년 3월 ~ 2005년 2월), 광주과학기술원에서 정보통신공학 석사 및 박사 과정을 거친 후(2005년 3월 ~ 2012년 2월), 2013년 3월 ~ 2015년 2월까지 한국과학기술원에서 연구원/연구교수를 역임하였다. 그는 2016년 10월 버넥트를 창업하여 창업 이래 현재까지 대표이사직을 맡아 수행하고 있다. 버넥트는 2023년 7월 기술성장기업 특례상장으로 코스닥에 상장되었다. 동사 5% 이상 주요주주로는 (주)한화(지분율 8.05%)가 있다.

버넥트 주주 현황(2024년 반기말 기준)



자료: Dart, 한국IR협회의 기업리서치센터

 **산업 현황**

1 AR, VR, MR, XR 각각의 개념과 특징

**AR은 현실에 가상을 결합한 기술,
VR은 가상 환경만을 제공하는
기술,
MR은 AR과 VR을 혼합한 기술,
XR은 AR, VR, MR을 아우르는
확장된 개념**

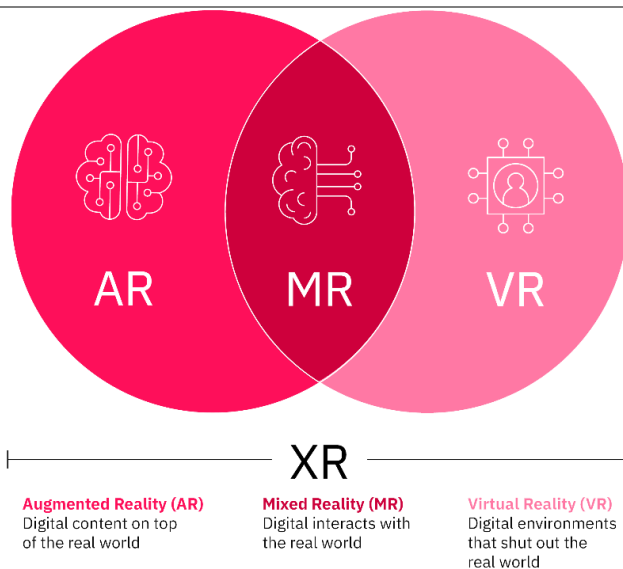
AR, VR, MR, XR 각각의 개념을 알아보면 다음과 같다.

AR(Augmented Reality, 증강현실)은 현실과 IT 기술로 만든 가상 이미지를 결합한 비주얼을 소비자에게 보여주는 기술이다. 현실과 함께 가상의 이미지를 첨가하여 현실과 상호작용할 수 있는 환경을 말한다. 예를 들면 차량에서 차량 앞 유리에 속도 숫자나 방향 도형을 보여주는 Head Up Display 기능이 이에 해당된다. VR(Virtual Reality, 가상현실)은 IT 기술로 만든 가상의 이미지로만 이루어진 비주얼을 소비자에게 보여주는 기술로 흔히 VR 게임 등에서 3차원 입체로 보여지는 콘텐츠가 이에 해당된다. 일반적으로 AR과 VR 모두 입체감과 몰입도를 위하여 전용 헤드셋을 통해 사용자에게 정보나 이미지를 제공하는 것이 일반적이다.

MR(Mixed Reality, 혼합현실)은 AR과 VR의 장점을 혼합한 개념이다. 현실의 시점과 가상의 환경을 함께 구현한 환경을 말한다. MR이 AR과 다른 점은, MR 환경에서의 가상 캐릭터가 AR 환경의 그것보다는 훨씬 현실감이 있고 생동감이 있다는 점이다. MR의 가상 퀄리티가 AR의 가상 퀄리티보다 통상 높다.

XR(eXtended Reality, 확장현실)은 기존 AR, VR, MR의 기술을 아우르는 개념이다. XR은 AR, VR, MR 기술을 모두 이야기하는 개념 또는 각각의 장점을 극대화한 기술이라 볼 수 있다. 시장에서 XR은 통상적으로 MR과 유사한 개념으로 설명되기도 하며, 아직 궁극적인 개념이 확정되지 않는 측면이 있다.

AR, VR, MR, XR



IBM Institute for Business Value

자료: IBM, 산업연구원, 한국IR협회의 기업리서치센터

VR과 달리 AR과 MR은 현실과 상호작용이 가능, AR 게임인 포켓몬 고는 AR 기술의 강점을 보여주는 대표적 사례

VR과 AR, MR은 서로 큰 차이점이 존재한다. VR은 현실과 상호작용을 할 수 없다. 따라서 VR은 게임, 엔터테인먼트, 교육과 같은 분야에서 많이 쓰인다. 반면 AR, MR은 현실과 상호작용을 할 수 있다. 가상의 캐릭터를 실제 현실에 존재하는 것처럼 보여주어 동작하게 하거나 소통할 수 있게 한다. AR 기술이 적용된 게임 '포켓몬 고'를 살펴보면 VR과의 차이, AR 기술의 강점을 느낄 수 있다. 지난 2016년 출시된 나이언틱의 AR 게임 포켓몬 고는 전세계에 AR 열풍을 불러 일으킨 바 있다. 포켓몬 고는 사람이 실제 야외를 걸어 다니면서 스마트폰으로 AR 기술이 적용된 포켓몬 캐릭터를 잡는 게임이다. 게임 이용자는 여러 곳을 돌아다니며 가상 캐릭터 포켓몬을 수집하는 것이다. 포켓몬 고 게임은 출시된 지가 이제 8년여가 지났으나 여전히 AR 게임 콘텐츠의 고전으로 소비자의 사랑을 받고 있다. 2022년 6월 기준 누적 매출 60억 달러(한화 약 8조원)를 넘어선 것으로 알려졌다. 포켓몬 고 이후 전세계적으로 다수 AR 게임들이 개발되고 출시되는 트렌드가 이어졌었다.

AR, VR 시장 현황

글로벌 AR 및 VR 시장은 2024년 404억 달러에서 2029년까지 연평균 8.97% 성장해 620억달러에 이를 전망

시장조사기관 Statista 전망에 의하면 글로벌 AR 및 VR 시장은 2024년 404억달러 규모로 전망된다. 2024년부터 2029년까지 글로벌 AR, VR 시장은 연평균 8.97% 성장하여 2029년 약 620억달러 규모로 성장할 것으로 예상된다. 미국은 AR 및 VR 시장 내에서 가장 규모가 큰 지역으로, 2024년 약 109억달러 시장 규모일 전망이다.

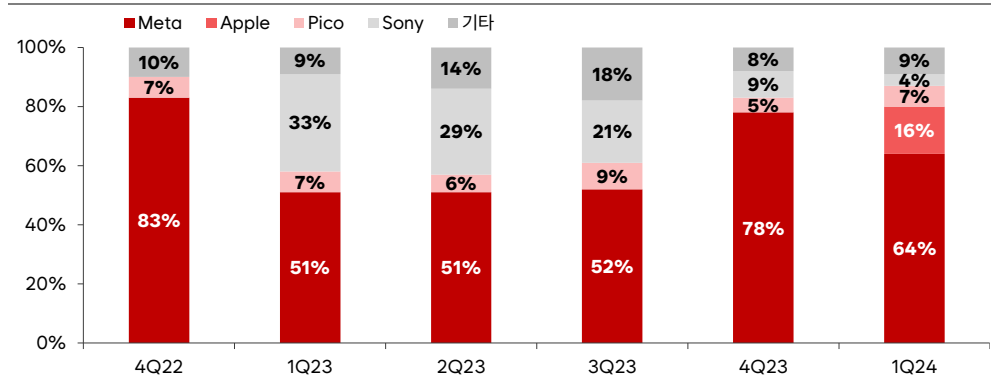
전세계적으로 AR 및 VR 시장 사용자수는 2029년까지 37.2억명에 이를 것으로 예상되며, 2024년 사용자 보급률은 52.8%, 2029년에는 56.5%로 증가할 것으로 전망된다. 글로벌 AR 및 VR 시장은 중국과 미국을 중심으로 성장하고 있다. 중국의 VR 산업은 2017년부터 본격적인 성장을 시작하여 그 시장 규모를 확대한 것으로 파악되며, Statista 조사에 따르면 중국 VR 시장은 2016년 약 68억위안에서 2017년 약 160억위안으로 빠르게 성장했고, 2020년에는 약 413억위안 수준까지 확대되었다.

글로벌 AR/VR 시장 점유율은 Meta가 1위를 유지하는 가운데, 애플은 비전프로를 출시했으나 부족한 활용성과 높은 가격 등 원인으로 실패를 겪고 있음

글로벌 AR/VR 디바이스 시장 점유율에서는 Meta가 전통적으로 1위를 고수하고 있다. Meta는 2014년 VR 스타트업인 오쿨러스VR을 인수하며 VR 시장에서의 선도적 입지를 다졌으며, 현재도 부동의 1위 기업 지위를 유지 중이다.

애플은 2024년 1분기부터 XR 신제품 '비전프로'를 출시, 업계에 출사표를 내었다. 애플은 비전프로의 제품 효용으로 '공간 컴퓨팅'을 제시하며 기존 제품들과 차별화를 선언했으나, 아직 시장 반응은 명확치 않은 모습이다. 2024년 2월 비전프로 제품의 출시 후 글로벌 기준으로 7월까지도 판매량이 10만대 미만으로 알려져 있다. 이는 기대 대비 저조한 상황이다. 이러한 비전프로의 실패 원인으로 시장에서는 1) 활용할 앱이 아직 너무 적고, 2) 한화로 400만원대의 제품 가격은 효용 대비 너무 비싸고, 3) 여전히 장시간 사용시 다소 불편하다는 점을 꼽는다. 그러나 애플의 향후 행보는 여전히 주시해야 한다고 판단된다. 초기 비전프로의 실패를 보완하여 가격이 저렴한 보급형 제품을 출시하거나, 콘텐츠 보완 후 개선된 후속 제품을 출시할 가능성을 배제할 수 없기 때문이다.

글로벌 AR/VR 시장 분기별 점유율



자료: Counterpoint, 한국IR협의회 기업리서치센터

**2022년 국내 VR/AR
산업 매출은 1.24조원으로,
여전히 산업 태동기에 머물러**

VR/AR 관련 국내 시장 현황을 살펴보면 다음과 같다. 과학기술정보통신부가 발표한 ‘2023년 가상증강현실 산업 실태조사(2024.03.29)’에 따르면, 2022년 국내 VR 및 AR 사업 매출액은 조사된 764개 기업 합산으로 1.24조원으로 파악된다. 2023년 국내 VR 및 AR 사업 예상 매출액은 1.28조원으로 전년 대비 약 2.5% 증가에 그칠 것으로 전망되었다. 동 조사에 응답한 764개 기업의 설립연도를 파악해보면, 2018년 이후 설립 기업이 가장 많았다. 조사된 764개 기업 가운데 수출 실적이 있는 기업은 전체의 약 6.5% 비중이며, 총수출액은 2,510억원이었다. 수출액 중 문화콘텐츠 제작 및 공급업 수출액이 2,130억원으로 전체 수출액의 84.9%를 차지하였다. 문화콘텐츠 가운데 게임 매출액이 2,092억원으로 가장 높았다. 이를 볼 때 국내 VR 및 AR 산업은 아직도 산업 태동기이자 초입기 정도로 보이고 아직 시장 기대만큼은 관련 기업들이 성장하지는 못하고 있는 상황으로 파악된다.

**정부는 XR 산업 성장을 위해
다양한 정책적 지원을 이어가고
있으며, 향후 AR/VR 시장의
성장 가능성 기대**

XR 산업에 대한 정부의 정책적 노력은 지속되고 있다. 문화체육관광부는 XR 등 최신 기술과 기존 콘텐츠 IP(영화, 게임, 웹툰 등) 등을 활용/연계한 XR 기술 기반 콘텐츠 제작 지원을 통하여 차세대/고품질 콘텐츠의 육성을 목표로 하고 있다(2022.05.23 제3차 국가지식재산기본계획(2022~2026) 참고). 교육부는 AR/VR 분야의 전문 기술인재 양성을 위하여 전문대학을 확대/지원하여 디지털 교육을 위한 맞춤형 콘텐츠 개발/보급의 확대를 지원하려 노력하는 모습을 보이고 있다(2022.08.22 디지털 인재양성 종합방안 참고). 과학기술정보통신부도 XR 관련 서비스와 콘텐츠, 핵심기술 개발과 관련 전문인력 양성을 위해 지원책을 내놓고 있다(2021.02.03 2021년도 디지털콘텐츠산업 육성 지원계획 발표 참고). 비록 현재까지는 국내 AR/VR 산업의 성장이 미약한 편이나 이러한 정부의 정책 지원과 VR/AR 기업들의 시장 창출 노력은 지속되고 있는 바 향후 AR/VR 시장 성장성을 기대하고 지켜볼 필요가 있다.

 투자포인트

1 대기업과의 전략적 제휴 통한 성장 확대 기대

한화그룹은 버넥트에 투자하여
협업 확대 중(동사의 (주)한화
지분은 8.05%)

버넥트에 대해 한화그룹이 전략적 투자를 단행한 바 향후 한화 주요 계열사와 동사의 전략적 협력이 확대될 것으로 기대된다. (주)한화는 2022년 1월 버넥트에 100억원을 투자하여 지분 8.05%를 확보하였다(당시 지분율 8.11%). 이후 한화 계열사들은 버넥트와의 협업을 본격화하는 모습이다.

한화시스템 등 한화그룹
계열사들이 버넥트의 솔루션을
도입해 원격 작업과 유지보수에서
성과를 보이는 중

방산기업 한화시스템은 원격 무기 정비 분야에 버넥트의 VIRNECT Remote 솔루션을 도입하였다. 동 솔루션을 통해 한화시스템은 국내/외 작업 현장의 실시간 원격 작업을 진행했다. 아울러 추가적인 공동사업 추진을 위해 MOU(양해각서)를 체결하기도 했다. 반도체 및 기계 전문제조사 한화정밀기계는 VIRNECT Remote, VIRNECT Make 솔루션을 도입하였다. Make 솔루션을 통해 한화정밀기계는 자주 사용되는 장비 5종에 대한 AR(증강현실) 매뉴얼을 제작하였고, VIRNECT Remote 솔루션을 통해 원격으로 다수 장비를 점검하였다. 버넥트는 석유화학 전문기업인 한화토탈에너지스와도 협업하고 있는데, VIRNECT Remote는 한화토탈에너지스 해외 공장의 원격 유지보수에 활용되고 있다. 이들 3개사들은 버넥트의 솔루션을 도입한 이후 작업 신속성과 유지보수비용 절감 측면에서 만족하고 있다. 따라서 향후 한화그룹 내 타계열사로 버넥트의 각종 솔루션 이용/활용이 증가될 여지가 있다.

버넥트, 한화그룹과 전략적 협업



VIRNECT 솔루션 제공 × **Hanwha** 전략적 투자 및 협업

- 한화솔루션
- 한화정밀기계
- 한화시스템
- Hanwha TotalEnergies

100억 원 투자 8.5% 지분보유

화이트 라벨링 BM

- ☑ 고객사가 버넥트 솔루션을 내재화 함으로써, 자사 고객을 대상으로 프리미엄 유지보수 계약 판매 가능
- ☑ 고객사의 수주 경쟁력, 고객 가치 향상

한화정밀기계

VIRNECT Remote, Make 솔루션 도입

- 원격으로 설비의 문제를 파악하여 장비를 원격 조작
- 자주 사용되는 장비 5종 AR 매뉴얼을 제작
- 고객사 및 판매대리점을 대상으로 장비 교육의 효율성 증대
- 현장 작업자는 현장에서 긴급조치 매뉴얼로 사용
- 솔루션 내재화 장비 판매 시 프리미엄 유지보수 상품으로 추가 수익 창출

한화시스템

VIRNECT Remote 솔루션 도입 및 MOU 체결

- 국방 분야 국내/외 현장의 실시간 원격 지원, 긴급조치에 활용
- 공동사업 추진을 위한 MOU 체결 및 버넥트 솔루션을 통한 완료

한화토탈에너지스

VIRNECT Remote 솔루션 도입

- 국내 공장과 해외 슈퍼바이저 간 실시간비대면 원격 협업
- 스마트글라스를 착용한 현장 작업자가 실시간 영상으로 현장 설비 상태를 공유
- 슈퍼바이저는 도면 및 설비 정보를 실시간 확인. AR 기능을 통해 정확한 업무 지원
- 신속하고 효율적인 설비 유지보수 가능, 유지보수비용 절감

자료: 버넥트, 한국IR협의회 기업리서치센터

국내 AR/VR 산업은 주로 게임 분야에 집중. 삼성전자와 LG전자가 하드웨어를, 컴투스코카 등 다수 게임사가 AR/VR 게임 콘텐츠를 개발

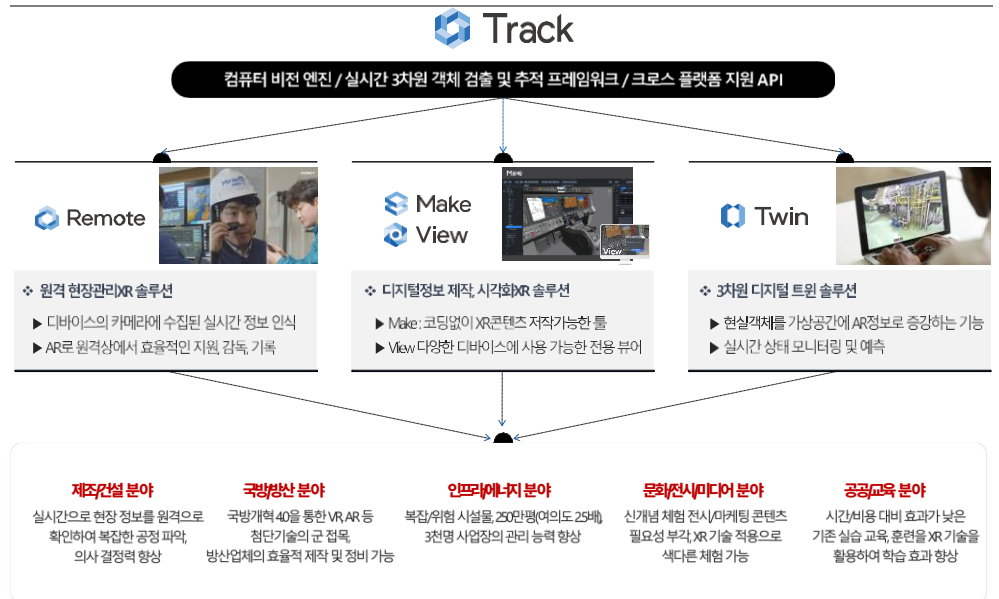
버넥트는 XR 산업용 B2B 수요에 집중해 다양한 분야의 기업고객 지원, B2C와 차별화된 안정적 사업 모델 구축

버넥트는 XR 산업용 B2B 수요에 대응하며 XR 전문기업 내 차별화

국내 AR/VR 산업은 통상 게임 분야 위주로 성장해 왔고, 대부분의 AR/VR 전문기업들은 VR기기 하드웨어나 게임 콘텐츠 소프트웨어 영역에 집중하고 있다. 대표적으로 XR기기 하드웨어 분야에 삼성전자, LG전자가 디바이스 연구개발을 지속하고 있고, 게임 콘텐츠 분야는 컴투스코카(컴투스 자회사, 비상장), 스마일게이트 엔터테인먼트(비상장), 드래곤플레이, 스코넥 등 기업들이 AR/VR 게임을 개발/출시하고 있다.

반면 버넥트는 XR 산업용 B2B 수요에 집중하여 대응하고 있다. 동사는 자사 솔루션인 Remote, Make, View, Twin 등을 통해 인프라에너지 분야, 제조/건설 분야, 공공/교육 분야, 문화/전시 분야 등 다양한 분야 기업고객에게 고객이 영위하는 사업을 보다 신속하고 효율적으로 진행할 수 있도록 돕는다. 위에서 설명한 AR/VR 전문기업들이 B2C 수요와 성격상 엔터테인먼트 니즈에 집중하는 것과는 다른 방향이다. 즉 버넥트는 기업고객의 사업을 돕는 사업 서포터 역할을 하며 이는 기존 AR/VR 전문기업들과는 차별화된 행보이다. 이러한 동사의 독특한 비즈니스는 제조 중심 기업고객의 호평을 이끌어내며 관련 수요는 꾸준히 증가할 수 있을 전망이다. 즉 버넥트 XR 사업은 B2C 비즈니스처럼 소비자의 기호나 유행에 휘둘리지 않으므로, 안정성 측면에서 사업 매력력이 높다고 판단한다.

버넥트 솔루션의 특징과 적용 분야



자료: 버넥트, 한국R협의회 기업리서치센터

정리하여 설명하면, 버넥트의 XR 솔루션은 처리속도가 빠르고, 원격에서 정확하게 고객의 작업을 도울 수 있으며, 고객 사업장의 환경 변화 등에 맞춤형으로 차별화될 수 있고, 고객이 원한다면 하드웨어나 OS(운영시스템) 측면에서 추가적인 확장성을 제공할 수 있다. 이러한 버넥트의 차별화된 XR 토탈 서비스는 기업고객의 만족을 이끌어 낼 수 있다고 판단된다.

버넥트 XR 솔루션 특징



자료: 버넥트, 한국IR협회의 기업리서치센터

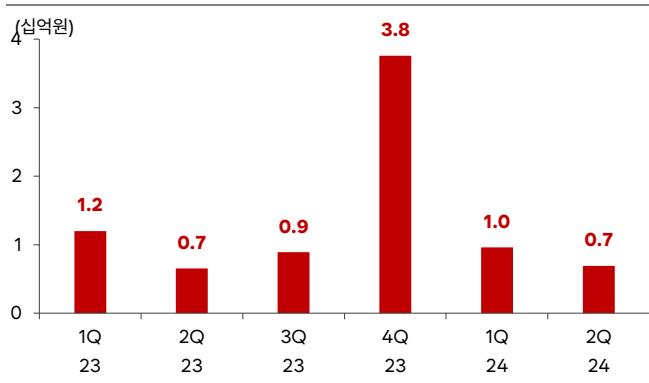
실적 추이 및 전망

2024년 반기 실적 리뷰

1H24년 기준 매출액, 영업이익 각각 17억원(-10.9% YoY), -70억원(적자지속 YoY) 기록

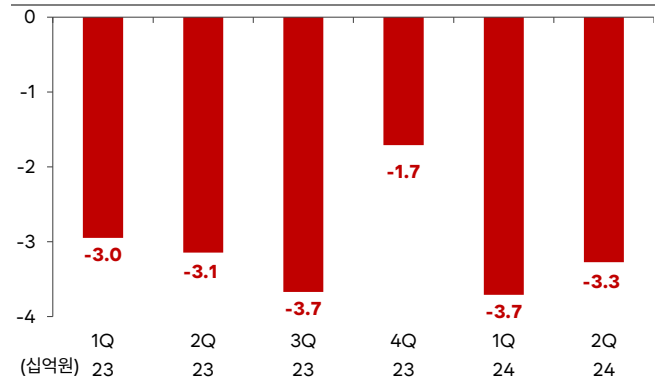
버넥트의 2024년 반기 연결 기준 매출액, 영업이익은 각각 17억원(-10.9% YoY), -70억원(적자지속 YoY)이었다. 매출액은 전년 동기 대비 소폭 감소하였는데 신규 고객수 증가에도 불구하고 일부 이차전지 분야 고객의 주문 감소가 영향을 미친 것으로 파악된다. 영업이익은 -70억원으로 전년 동기(-61억원) 대비 적자가 확대되었다. 이는 인력 증원에 따른 인건비 부담(전년 대비 6억원 증가)과 경량연구개발비 증가(전년 대비 6억원 증가)가 주요인이었다.

분기 매출액 추이(연결 기준)



자료: Quantwise, 한국IR협회의 기업리서치센터

분기 영업이익 추이(연결 기준)



자료: Quantwise, 한국IR협회의 기업리서치센터

2024년, 매출액 중심으로 성장 기대

2024년 연간 연결기준 매출액, 영업이익 각각 80억원(+22.6% YoY), -130억원(적자지속 YoY) 전망

2024년 연간 매출액, 영업이익은 각각 80억원(+22.6% YoY), -130억원(적자지속 YoY)으로 전망한다. 매출액 성장은 신규 고객 증가와 산업재 대기업 중심으로 솔루션 수요가 증가할 것으로 기대되기 때문이다. 경기 영향으로 이차전지 분야 등 일부 고객들의 주문 지연 가능성이 있음을 고려하여 매출액 전망치는 보수적 관점으로 추정하였다. 부문별로 살펴보면 전년 대비 라이선스 부문 매출은 +20%, 솔루션 부문 매출은 +27%, 기타 부문 매출은 +20%, 상품 부문 매출은 +15% 증가를 추정하였다.

영업이익은 -130억원으로 전년 대비 다소 악화될 것으로 전망하는데 매출액 규모 미비로 인한 규모의 경제 효과 부재와 인건비 및 경량연구개발비 증가 부담 영향을 고려한 것이다. 아직 XR 산업의 개화가 본격화되지 못하여 당장 동사 흑자전환을 논하기는 어려우나 향후 전략 고객과의 협업 증가와 국방 관련 수요 증가, 일부 기존 고객들의 주문 회복 등이 진행된다면 2025년부터 손익은 점진적으로 개선될 수 있을 것으로 전망된다.

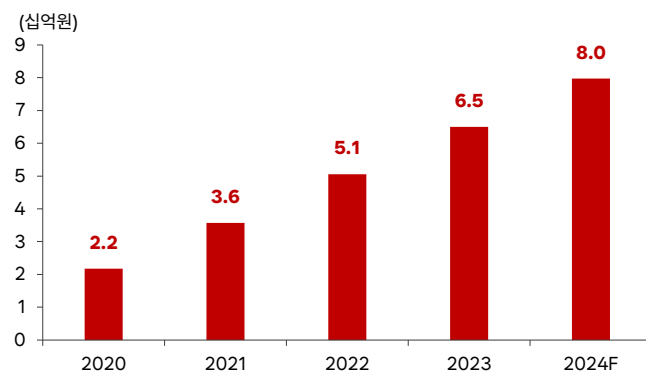
실적 추이 및 전망

(단위: 억원, %)

구분	2021	2022	2023	2024F
매출액	36	51	65	80
라이선스	10	5	8	10
솔루션	18	26	33	41
기타	1	15	12	15
상품	6	5	12	14
영업이익	-47	-141	-113	-130
지배주주순이익	-90	-85	-104	-118
YoY 증감률				
매출액	63.8	41.7	28.6	22.6
영업이익	적지	적지	적지	적지
지배주주순이익	적지	적지	적지	적지
영업이익률	-130.6	-279.7	-173.9	-163.4
지배주주순이익률	-251.5	-167.7	-159.3	-148.4

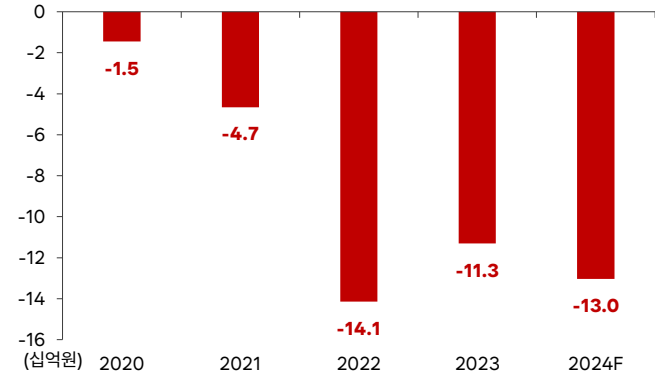
자료: Dart, 한국IR협의회 기업리서치센터

매출액 연간 추이 및 전망(연결 기준)



자료: Quantwise, 한국IR협의회 기업리서치센터

영업이익 연간 추이 및 전망(연결 기준)



자료: Quantwise, 한국IR협의회 기업리서치센터

Valuation

매출 성장성과 고객 다변화 확대 시 Peer 대비 밸류에이션 부담 완화

**동사 PBR 밸류에이션은
코스닥 시장 대비 낮음**

2024년 9월 9일 기준 시가총액은 385억원 수준이다. 2024년 동사의 예상 PBR은 1.2배 정도로, 코스닥 시장(2.2배) 대비 할인되어 거래되고 있다.

**동사 Peer로 맥스트,
이노시물레이션을 선정**

버넥트는 산업용 XR 솔루션 전문기업이다. 동사와 유사한 기업으로는 산업용 AR 솔루션/XR 메타버스 개발 플랫폼 기업 맥스트가 가장 유사성이 높다고 보인다. 이밖에 시뮬레이터 제조/판매 및 XR(확장현실) 솔루션 기업 이노시물레이션도 차순위 비교대상 Peer로 고려될 수 있다. 동사의 Peer로 맥스트, 이노시물레이션을 선정하여 아래 표와 같이 동사와 밸류에이션을 비교해 보았다(비교 3개사 모두 영업적자 상황으로 PBR, PSR 관점에서 비교).

**매출 성장성과 고객 다변화가
진행된다면 Peer 대비
밸류에이션 부담은 완화될 전망**

2024년 비교 3사의 PSR 밸류에이션은 차이가 큰 상황이다(동사 PSR 4.8배, 맥스트 PSR 1.2배, 이노시물레이션 PSR 1.8배 VS 코스닥 PSR 1.7배). 이중 맥스트의 경우 2024년 PSR 컨센서스 수치가 부재하여 불가피하게 1H24를 기준으로 PSR 수치를 산정(1.2배, 맥스트 연간 매출액 전망치는 상반기 매출액 189억원의 2배인 378억원으로 가정)하여 비교하였다. 참고로 맥스트는 2023년 12월 스마트팩토리 컨설팅과 MES(Manufacturing Execution System, 제조실행 시스템) 구축을 주된 사업으로 영위하는 아이엘포유의 경영권을 인수(연결 종속회사로 편입됨), 이로 인해 1H24 매출액이 급증했기에 PSR 수치가 급격히 낮아졌음은 참고해야 한다. 버넥트가 상대적으로 PSR 할증을 받는 것은 전략적 투자자인 (주)한화의 그룹 계열사들로부터 해외 설비 관리 용이성 측면에서 호응을 얻고 있고, 글로벌 산업용 XR 솔루션 수요가 여러 방면에서 기대가 되기 때문으로 판단한다. 또 버넥트는 아직은 기대감 대비 매출액이 본격화되지 않아 PSR 수치가 높게 보여지는 측면도 있는 상황이다.

향후 동사가 시장 기대를 충족하는 매출액 성장성을 보여주고 고객 다변화를 의미있게 진행한다면, 유사기업 대비 밸류에이션 부담은 완화되고 동사 기업가치는 상승을 모색할 수 있을 것으로 전망된다. 산업 본격화 지연 우려, 애플 비전프로 제품에 대한 실망감 등으로 동사와 맥스트, 이노시물레이션 주가는 올해 YTD(연초 대비) 각각 -62%, -67%, -66%를 기록하고 있다.

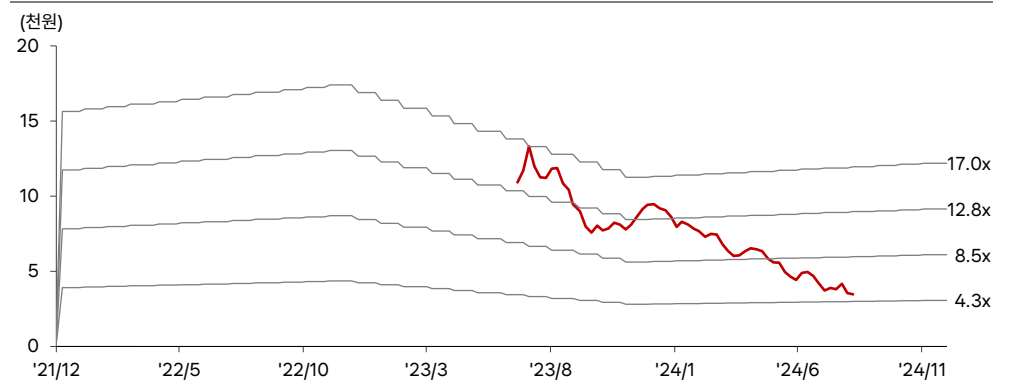
동종 업종 밸류에이션

(단위: 원, 십억원, 배, %)

기업명	종가	시가 총액	매출액		PBR		PSR	
			2023	2024F	2023	2024F	2023	2024F
코스피	2,544	2,005,452	3,530,937	2,853,849	-	0.9		0.6
코스닥	707	351,948	331,733	96,096	-	2.2		1.7
버넥트	3,455	39	7	8	2.3	1.2	13.8	4.8
맥스트	2,300	45	2	-	5.4	-	77.7	-
이노시물레이션	5,640	44	20	24	4.6	1.5	6.3	1.8

주: 2024년 09월 09일 종가 기준. 이노시물레이션 2024 전망은 당사 추정치 사용, 맥스트는 시장 컨센서스 없음
 자료: Quantwise, 한국IR협의회 기업리서치센터

PSR Band



자료: Quantwise, 한국IR협의회 기업리서치센터

아직 상장한지 얼마 지나지 않아 버넥트의 Historical 밴드 차트는 큰 의미를 부여하기는 어려우나 이를 살펴보면, 현재 동사 밸류에이션은 PSR 기준 밴드 하단 수준에서 거래되고 있다. 동사 주가는 상장일(2023년 7월 26일 상장, 공모가 16,000원) 이후 현재까지 약 1년 1개월 동안 지속적으로 하락하였다. 2023년 11~12월경 낙폭 과대와 애플 비전 프로 출시 임박 기대감으로 주가가 일시 반등하기도 했지만, 이후 주가는 부진한 모습이다. 상반기 실적이 전년 동기 대비 부진했고, 전반적으로 코스닥 시장이 약세였으며, XR 산업 관련 시장 기대감도 올해 2분기경부터 현저히 약해졌기 때문인 것으로 보인다. 다만 YTD(연초 대비) 버넥트 주가는 약 -62%로 각종 우려는 어느정도 반영된 것으로 판단되며, 향후 XR 관련 산업 성장성 부각과 고객 다변화 등이 이루어진다면 점진적인 주가 반등을 기대해 볼 수 있다고 판단한다.


리스크 요인
영업이익 턴어라운드 시점 관련 불확실성

**하반기부터 글로벌 경기가
하강하고 있어 기업고객이
XR 솔루션과 같은 신규 서비스를
도입하고 진행하는 데에 있어서
경기가 저해요인으로 작용**

버넥트는 XR 산업 내에서 특화된 산업용 XR 관련 서비스 비즈니스를 주사업으로 영위하고 있다. 제조업 기업고객으로서는 원거리 해외 공장 관련 관리 용이성 측면에서 동사 서비스로 비용절감 등 많은 도움을 얻을 수 있다. 다만 사업 환경 측면에서 현재 외부 경제 환경은 어려운 국면이다. 경기를 나타내는 대표적인 글로벌 경제지표는 미국 ISM 제조업 PMI가 있다. 9월 3일(현지시간) 미국 공급관리연구소(ISM)는 미국 ISM 제조업 PMI가 7월 46.8에서 8월 47.2로 상승했다고 발표했다. 이는 전달 대비는 수치가 소폭 상승한 것이나, 최근 5개월 연속 수축 국면(PMI 수치 50 미만시 수축)에 머무르는 모습이었다. 이렇듯 2024년 하반기부터 글로벌 경기가 하강하고 있어 기업고객이 XR 솔루션과 같은 신규 서비스를 도입하고 진행하는 데에 있어 저해요인으로 작용할 수 있다. 따라서 동사 영업이익 턴어라운드(흑자 전환) 시점 관련해서는 다소 불확실성이 존재한다고 판단된다. 사측에서 주장하는 BEP(손익분기점) 달성 가능 연매출액 규모는 약 150억원이다. 영업이익 흑자전환을 위해서는 버넥트가 연간 매출액을 150억원 이상 달성해야 한다. 중장기적으로 산업 성장 흐름 및 동사의 기술 경쟁력을 고려할 때 이는 가능할 것으로 예상되나 시점의 불확실성이 있다고 판단한다.

포괄손익계산서

(억원)	2020	2021	2022	2023	2024F
매출액	N/A	36	51	65	80
증가율(%)	N/A	N/A	41.7	28.6	22.6
매출원가	N/A	0	0	0	0
매출원가율(%)	N/A	0.0	0.0	0.0	0.0
매출총이익	N/A	36	51	65	80
매출이익률(%)	N/A	100.0	100.0	100.0	100.0
판매관리비	N/A	82	192	178	210
판매비율(%)	N/A	227.8	376.5	273.8	262.5
EBITDA	N/A	-43	-128	-101	-121
EBITDA 이익률(%)	N/A	-119.5	-254.1	-156.0	-151.4
증가율(%)	N/A	N/A	적지	적지	적지
영업이익	N/A	-47	-141	-113	-130
영업이익률(%)	N/A	-130.6	-279.7	-173.9	-163.4
증가율(%)	N/A	N/A	적지	적지	적지
영업외손익	N/A	-43	56	10	12
금융수익	N/A	1	76	11	12
금융비용	N/A	44	20	4	4
기타영업외손익	N/A	-0	0	3	4
중속/관계기업관련손익	N/A	0	0	0	0
세전계속사업이익	N/A	-90	-85	-103	-118
증가율(%)	N/A	N/A	적지	적지	적지
법인세비용	N/A	0	-0	1	0
계속사업이익	N/A	-90	-85	-104	-118
중단사업이익	N/A	0	0	0	0
당기순이익	N/A	-90	-85	-104	-118
당기순이익률(%)	N/A	-251.5	-167.7	-159.3	-148.1
증가율(%)	N/A	N/A	적지	적지	적지
지배주주지분 순이익	N/A	-90	-85	-104	-118

현금흐름표

(억원)	2020	2021	2022	2023	2024F
영업활동으로인한현금흐름	N/A	-26	-112	-119	-110
당기순이익	N/A	-90	-85	-104	-118
유형자산 상각비	N/A	2	11	9	8
무형자산 상각비	N/A	2	2	2	2
외환손익	N/A	0	0	0	0
운전자본의감소(증가)	N/A	15	11	-22	4
기타	N/A	45	-51	-4	-6
투자활동으로인한현금흐름	N/A	8	-157	-166	149
투자자산의 감소(증가)	N/A	15	353	433	-0
유형자산의 감소	N/A	0	0	0	0
유형자산의 증가(CAPEX)	N/A	-7	-14	-1	0
기타	N/A	0	-496	-598	149
재무활동으로인한현금흐름	N/A	310	-2	296	0
차입금의 증가(감소)	N/A	11	5	-4	0
사채의증가(감소)	N/A	0	0	0	0
자본의 증가	N/A	100	0	316	0
배당금	N/A	0	0	0	0
기타	N/A	199	-7	-16	0
기타현금흐름	N/A	-0	-0	-0	0
현금의증가(감소)	N/A	292	-272	11	39
기초현금	N/A	17	309	37	49
기말현금	N/A	309	37	49	88

재무상태표

(억원)	2020	2021	2022	2023	2024F
유동자산	N/A	324	116	389	291
현금성자산	N/A	309	37	49	88
단기투자자산	N/A	0	58	314	172
매출채권	N/A	5	8	11	13
재고자산	N/A	0	0	0	0
기타유동자산	N/A	10	12	15	18
비유동자산	N/A	159	276	179	169
유형자산	N/A	145	162	158	150
무형자산	N/A	7	6	6	4
투자자산	N/A	0	81	0	0
기타비유동자산	N/A	7	27	15	15
자산총계	N/A	483	392	568	461
유동부채	N/A	459	69	44	51
단기차입금	N/U41A	9	14	14	14
매입채무	N/A	0	1	0	0
기타유동부채	N/A	450	54	30	37
비유동부채	N/A	20	81	76	80
사채	N/A	0	0	0	0
장기차입금	N/A	2	53	50	50
기타비유동부채	N/A	18	28	26	30
부채총계	N/A	479	150	120	130
지배주주지분	N/A	4	242	448	330
자본금	N/A	2	3	55	55
자본잉여금	N/A	100	409	669	669
자본조정 등	N/A	4	8	5	5
기타포괄이익누계액	N/A	17	25	25	25
이익잉여금	N/A	-118	-202	-306	-424
자본총계	N/A	4	242	448	330

주요투자지표

	2020	2021	2022	2023	2024F
P/E(배)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
P/B(배)	N/A	0.0	0.0	2.3	1.2
P/S(배)	N/A	0.0	0.0	13.8	4.8
EV/EBITDA(배)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
배당수익률(%)	N/A	N/A	N/A	0.0	0.0
EPS(원)	N/A	-2,188	-1,617	-1,053	-1,062
BPS(원)	N/A	86	2,725	4,056	2,964
SPS(원)	N/A	870	964	661	717
DPS(원)	0	0	0	0	0
수익성(%)					
ROE	N/A	-2,044.9	-68.8	-30.0	-30.3
ROA	N/A	-18.6	-19.4	-21.6	-23.0
ROIC	N/A	N/A	-97.8	-73.1	-79.6
안정성(%)					
유동비율	N/A	70.6	166.8	880.0	576.0
부채비율	N/A	10,902.6	61.9	26.7	39.4
순차입금비율	N/A	2,847.2	-2.3	-64.0	-55.2
이자보상배율	N/A	-5.5	-7.2	-30.0	-37.5
활동성(%)					
총자산회전율	N/A	0.1	0.1	0.1	0.2
매출채권회전율	N/A	7.4	7.9	6.9	6.5
재고자산회전율	N/A	93.9	137.4	234.5	360.5

최근 3개월간 한국거래소 시장경보제도 지정 여부

시장경보제도란?

한국거래소 시장감시위원회는 투기적이거나 불공정거래 개연성이 있는 종목 또는 주가가 비정상적으로 급등한 종목에 대해 투자자들의 환기 등을 통해 불공 정거래를 사전에 예방하기 위한 제도를 시행하고 있습니다. 시장경보제도는 '투자주의종목 투자경고종목 투자위험종목'의 단계를 거쳐 이루어지게 됩니다. ※관련근거 시장감시규정 제5조의2, 제5조의3 및 시장감시규정 시행세칙 제3조~제3조의 7

종목명	투자주의종목	투자경고종목	투자위험종목
버넥트	X	X	X

Compliance notice

본 보고서는 한국거래소, 한국예탁결제원, 한국증권금융이 공동으로 출연한 한국IR협의회 산하 독립 (리서치) 조직인 기업리서치센터가 작성한 기업분석 보고서입니다. 본 자료는 시가총액 5천억원 미만 중소기업에 대한 무상 보고서로, 투자자들에게 국내 중소기업 상장사에 대한 양질의 투자 정보 제공 및 건전한 투자문화 정착을 위해 작성되었습니다.

- 당사 리서치센터는 본 자료를 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 본 자료를 작성한 애널리스트는 자료작성일 현재 해당 종목과 재산적 이해관계가 없습니다.
- 본 자료를 작성한 애널리스트와 그 배우자 등 관계자는 자료 작성일 현재 조사분석 대상법인의 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- 본 자료는 중소기업 소개를 위해 작성되었으며, 매수 및 매도 추천 의견은 포함하고 있지 않습니다.
- 본 자료에 게재된 내용은 애널리스트의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 신의 성실하게 작성되었음을 확인합니다.
- 본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 자료제공일 현재 시점의 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다.
- 본 조사자료는 투자 참고 자료로만 활용하시기 바라며, 어떠한 경우에도 투자자의 투자 결과에 대한 법적 책임 소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.
- 본 조사자료의 지적재산권은 당사에 있으므로, 당사의 허락 없이 무단 복제 및 배포할 수 없습니다.
- 본 자료는 텔레그램에서 "한국IR협의회(https://t.me/kirsofficial)" 채널을 추가하시어 보고서 발간 소식을 안내받으실 수 있습니다.
- 한국IR협의회가 운영하는 유튜브 채널 'IRTV'에서 1) 애널리스트가 직접 취재한 기업탐방으로 CEO인터뷰 등이 있는 '중·한탐방'과 2) 기업보고서 심층해설방송인 '중·한 리포트 가치보기'를 보실 수 있습니다.