



한국IR협의회

기업리서치센터 기업분석 | 2026.07.14

KOSDAQ
GLOBAL

코스닥 글로벌 상장법인

코스닥 글로벌 세그먼트

KOSDAQ | 미디어와엔터테인먼트

웹젠 (069080)

주주환원에 진심인 게임사

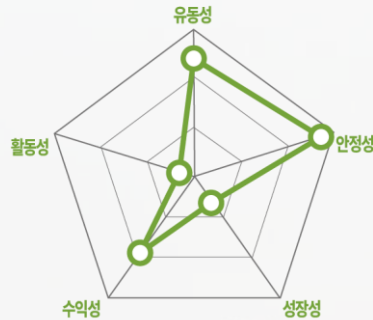
체크포인트

- 웹젠은 MUIP로 안정적인 현금창출 하고 있는 게임사. 2024년부터 신규 IP와 다양한 장르의 게임을 확보하려는 전략 추진 중
- 투자포인트는 1) 적극적인 주주환원 정책과 2) 안정적인 재무구조
- 2026년 매출액 1,644억원(-5.7%YoY), 영업이익 271억원(-8.7%YoY)로 추정. 웹젠의 2026년 예상 PBR은 0.5배로 밸류에이션 하단 국면. 신작 출시 지연으로 단기 실적 모멘텀이 제한적인 상황에서 적극적인 주주환원 정책은 주가의 하방을 지지하는 요인으로 작용할 전망

주가 및 주요이벤트

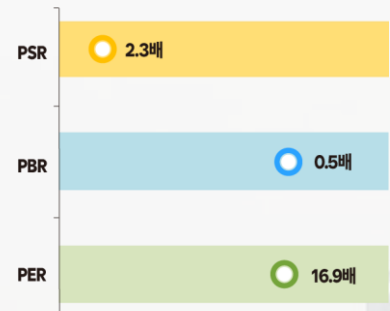


재무지표



주: 2025년 기준, Fnguide WICS 분류상 커뮤니케이션서비스산업 내 등급화

밸류에이션 지표



주: PSR, PER은 2025년 기준, PBR은 1Q26 기준, Fnguide WICS 분류상 커뮤니케이션서비스산업 내 순위 비교, 우측으로 갈수록 저평가

MU IP로 안정적인 현금창출 하고 있는 게임사

웹젠은 자체 개발·서비스, 퍼블리싱, IP 라이선스, 개발사 투자 및 협업을 주요 사업으로 영위하고 있는 게임사. MU IP 확장을 성장 동력을 삼았던 동사는 최근 신규 IP와 다양한 장르의 게임을 확보하려는 전략으로 선회. 동사의 매출액은 사업 부문별로 인터넷 매출(22.8%, 2025년 기준), 로열티 매출(39.0%), 모바일 매출(37.8%)와 기타매출(0.4%)로 구성

투자포인트1. 적극적인 주주환원 정책

웹젠은 2025년 배당성향을 84.7%(+69.2%p)로 높이고, 비과세 특별배당 추진. 2026년에도 특별배당과 연말배당을 합산한 배당성향은 131.1%로 추정되며, 현 주가 수준에서 배당수익률은 10.9%임. 또한, 지속적인 자사주 취득과 대규모 소각을 병행하며 주주가치 제고에 적극 나서고 있음. 동사는 2026년 기업가치 제고 계획 발표했으며, 상법상 배당가능이익 한도와 현금 및 금융 자산 감안 시, 단기적으로 실적이 부진해도 의지가 있을 시 기업가치 제고 계획을 지속적으로 실행할 여력은 충분하다고 판단

투자포인트2. 안정적인 재무 구조

웹젠은 국내 게임업체 중 상대적으로 우수한 재무 안정성을 보유한 기업. 오랜 기간 안정적인 영업현금흐름을 바탕으로 순현금을 축적해 왔으며, 차입금 의존도가 매우 낮은 편. 2026년 1분기 기준 부채비율 15.7%, 유동비율 293.2%. 국내 게임산업이 성장 둔화 국면에 진입한 가운데, 동사의 안정적 재무 구조는 신작 개발 지속할 수 있는 투자 여력과 경기 침체 견딜 수 있는 재무적 체력으로 작용할 것으로 판단

Forecast earnings & Valuation

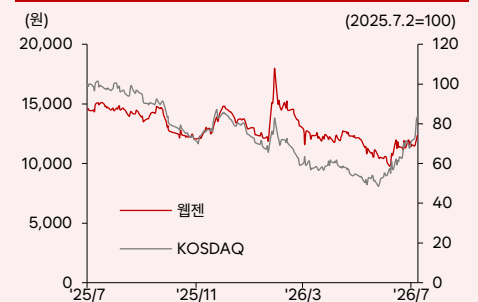
	2022	2023	2024	2025	2026F
매출액(억원)	2,421	1,963	2,147	1,744	1,644
YoY(%)	-15.0	-18.9	9.4	-18.8	-5.7
영업이익(억원)	830	499	546	297	271
OP 마진(%)	34.3	25.4	25.4	17.0	16.5
지배주주순이익(억원)	724	576	569	240	307
EPS(원)	2,050	1,646	1,629	693	956
YoY(%)	-16.7	-19.7	-1.0	-57.4	37.9
PER(배)	7.4	9.9	8.4	18.6	12.5
PSR(배)	2.2	2.9	2.2	2.6	2.3
EV/EBITDA(배)	2.4	4.2	0.5	4.0	2.9
PBR(배)	0.9	0.9	0.7	0.7	0.5
ROE(%)	13.5	9.7	8.8	3.5	4.5
배당수익률(%)	2.4	1.8	2.2	5.4	5.9

자료: 한국IR협회의 기업리서치센터

Company Data

현재주가 (7/10)	11,960원
52주 최고가	17,990원
52주 최저가	9,780원
KOSDAQ (7/10)	837.43p
자본금	177억원
시가총액	3,704억원
액면가	500원
발행주식수	31백만주
일평균 거래량 (60일)	12만주
일평균 거래액 (60일)	14억원
외국인지분율	29.32%
주요주주	김병관 외 2 인 29.09%
	FunGame International Limited 20.66%

Price & Relative Performance



Stock Data

주가수익률(%)	1개월	6개월	12개월
절대주가	105	-35	-16.7
상대주가	25.6	9.3	-20.6

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

▶'글로벌 세그먼트'는 코스닥 시장 내 재무실적과 시장평가, 기업지배구조가 우수한 기업으로 한국거래소에서 선정한 기업



기업 개요

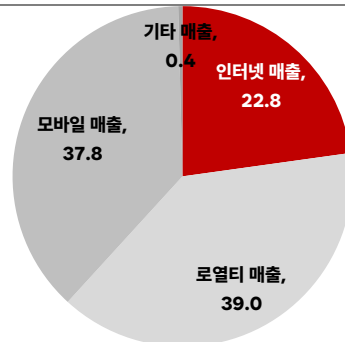
주주환원 의지가 강한 게임사

자체적인 MU IP를 통해
안정적 현금 창출하고 있는 게임사

웹젠은 게임 개발 및 서비스업, 지적재산권의 라이선스를 주요 사업부문으로 영위하는 게임사이다. 현재 '뮤 온라인', 'R2, Metin2', '샷온라인' 등의 온라인 게임을 비롯하여 'R2 ORIGIN', '뮤: 포켓나이트', '뮤 모나크2' 등의 모바일 및 온라인 게임을 주요 제품으로 서비스하고 있다. 또한 동사는 MU IP를 활용하여 IP 제휴사업을 해외로 확대하고 있으며, 글로벌 게임 서비스 포털 www.webzen.com 및 www.gamescampus.com을 통해 다수의 게임을 미주, 유럽 및 동남아 등에 퍼블리싱하고 있다. 웹젠의 가장 큰 경쟁력은 2001년 출시되어 20년 이상 서비스를 이어오고 있는 MU IP를 자체 보유하고 있어, 안정적으로 현금을 창출하고 있다는 점이다. 성공한 MU IP를 다양한 플랫폼으로 확장해 수익을 극대화하는 전략을 취해왔던 동사는 2024년부터 신작 개발에 주력하고 있다. 올해 3월에는 기업가치 제고 계획을 발표하며 지속적인 주주환원 의지를 시장에 표명했다.

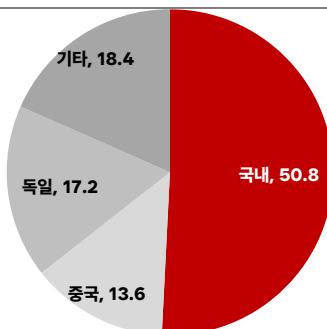
동사의 매출액은 사업 부문별로 인터넷 매출(22.8%, 2025년 기준), 로열티 매출(39.0%), 모바일 매출(37.8%)과 기타매출(0.4%)로 구성되어 있다. 지역별로는 국내(50.8%), 중국(13.6%), 독일(17.2%)와 기타(18.4%)로 구분된다. 게임별로 세부적으로 구분해 보면, MU(62.9%), R2(10.9%), 메틴2(17.2%), 샷온라인(2.4%)와 기타(6.4%)로 나뉜다.

웹젠의 매출 구성



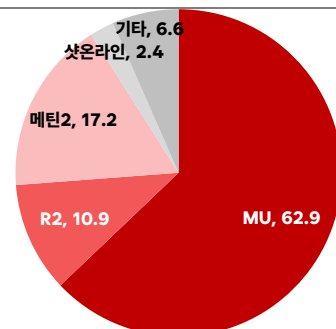
주: 2025년 기준, 자료: 웹젠, 한국IR협회의 기업리서치센터

웹젠의 지역별 매출 구성



주: 2025년 기준, 자료: 웹젠, 한국IR협회의 기업리서치센터

웹젠의 게임별 매출 구성



주: 2025년 기준, 자료: 웹젠, 한국IR협회의 기업리서치센터

**연혁: 2000년 설립,
2003년 코스닥 시장 상장**

웹젠은 2000년 4월 설립되었으며, 2003년 5월 코스닥 시장에 상장했다. 이후 2003년 12월 미국 나스닥 시장에도 상장하며 글로벌 시장에 진출했으나, 거래량 감소 등을 이유로 2010년 7월 자진 상장폐지했다.

설립 초기인 2001년 대표 PC MMORPG인 '뮤 온라인(MU Online)'을 출시하며 국내외 시장에서 성공을 거뒀다. 이후 2008년 적대적 M&A 과정에서 경영권 방어를 위해 최대주주가 NHN게임즈로 변경되면서 NHN 계열사로 편입되었다. NHN게임즈는 2006년 정통 하드코어 MMORPG 'R2'를 출시한 개발사로, 2010년 웹젠에 흡수합병되면서 웹젠은 MU와 R2라는 두 개의 핵심 MMORPG IP를 확보하게 되었다. 동사는 이후 2015년 최대주주가 NHN엔터테인먼트에서 김병관 前대표로 재변경되면서 NHN계열사에서 제외되었다.

2014년부터는 자체 개발 중심에서 벗어나 중국 게임사와의 협업을 통한 IP 라이선스 사업이 본격적으로 성장했다. 중국 37게임즈는 MU Online IP 기반 웹게임 '대천사지검'을, 천마시공은 3D 모바일 MMORPG '전민기적'을 출시했다. 특히 '전민기적'은 출시 3일 만에 중국 양대 앱마켓 매출 1위를 기록했으며, 출시 첫 달 약 2억4천만 위안(약 425억원)의 매출을 달성하는 흥행작으로 자리 잡았다. 웹젠은 해당 게임의 매출에 연동된 로열티를 수취하며 안정적인 수익원을 확보했고, 이러한 성공은 2015년 실적 급성장의 기반이 되었다.

2015년에는 '전민기적'을 국내에 '뮤 오리진'이라는 이름으로 출시해 모바일 MMORPG 시장에서도 성공을 거뒀으며, 2016년에는 북미와 유럽으로 서비스를 확대했다. 이어 2018년에는 웹젠과 천마시공이 공동으로 개발한 '기적MU:각성'이 중국에서 텐센트를 통해 출시되었고, 같은 작품은 국내에서 '뮤 오리진2', 2019년에는 북미·유럽에서 서비스되며 MU IP의 글로벌 확장을 이어갔다.

2020년에는 자체 개발한 모바일 MMORPG '뮤 아크엔젤'과 'R2M'을 출시하며 직접 개발 역량을 강화했다. 두 작품은 각각 MU Online과 R2 IP를 기반으로 제작되었으며, 특히 'R2M'은 출시 이후 국내 구글 플레이 최고 매출 3위권을 기록하는 등 의미 있는 성과를 거뒀다.

이후에도 MU IP 확장 전략은 지속되었다. 2022년에는 '뮤 오리진3', 2023년에는 '뮤 모나크'를 출시하며 기존 핵심 IP를 다양한 플랫폼과 장르로 확장했다. 다만 최근에는 MU 중심의 사업 구조에서 벗어나기 위해 신규 IP 확보에도 적극 나서고 있다. 2024년부터는 하운드13, 파나나스튜디오, 던라이크, 리트레일, 게임투게더, 지피유엔 등 개발사 지분을 취득하며 퍼블리싱 우선권을 확보하고, 장르 및 플랫폼 다변화를 추진하고 있다. 이는 기존 MU 의존도를 완화하고 중장기 성장동력을 확보하기 위한 전략으로 판단된다.

웹젠의 주요 연혁

2000~2016	2017~2022	2023~
2000.04 회사설립 2001.11 'MU' 국내 서비스 2003.05 코스타 상장 2003.12 나스닥 상장(2010.07 상장폐지) 2006.10 'R2' 국내 서비스 2008.12 NHN 계열회사로 편입 2009.04 Global Portal Service(webzen.com) 2009.09 'C9' 국내 서비스 2010.07 NHN게임을 흡수합병 2014.06 '대천사지검(IP)' 중국 서비스 2014.12 '전민기적(IP)' 중국 서비스 2015.04 '유오리진' 국내 서비스 2015.09 (주)온넷 지분 취득(86.2%) 2016.07 '유오리진' 북미/유럽 서비스	2017.09 '대천사지검(IP)' 중국 서비스 2017.12 '뮤 템페스트' 국내 서비스 2018.01 '기적:각성(IP)' 중국 서비스 2018.06 '유오리진2' 국내 서비스 2019.05 '유오리진2' 북미/유럽 서비스 2020.03 '뮤이그나선2' 국내 서비스 2020.05 '뮤아크엔젤' 국내 서비스 2020.08 'R2M' 국내 서비스 2021.05 '뮤아크엔젤' 동남아 서비스 2021.09 '뮤아크엔젤2' 국내 서비스 2022.02 '유오리진3' 국내 서비스 2022.04 '뮤아크엔젤2' 대만 서비스 2022.07 'R2M' 대만 서비스	2023.02 이인소각(36만주/총발행주식대비 1%) 2023.03 현금배당(주당370원/시가배당률 2.5%) 2023.10 '뮤 모나크' 국내 서비스 2024.01 (주)온드13 지분 취득(25.6%) 2024.03 (주)파나스튜디오 지분 취득(12.2%) 2024.03 현금배당(주당300원/시가배당률 1.7%) 2024.08 (주)리이크 지분 취득(19.8%) 2024.08 '뮤 모나크2' 국내 서비스 2025.02 이인소각(35만주/총발행주식대비 1%) 2025.03 현금배당(주당300원/시가배당률 2.1%) 2025.09 '뮤.포켓나이트' 글로벌 서비스 시작 R2ORIGIN 국내 서비스 시작 2026.02 (주)비서스 지분취득(3.3%) 2026.03 현금배당(주당700원/시가배당률 5.1%) 2026.05 김자소각(약 360만주/총발행주식대비 10.5%)

자료: 웹젠, 한국IR협의회 기업리서치센터

웹젠의 사업영역과 주요 게임

웹젠의 주요 사업영역은 게임자체개발, IP라이선스에서 퍼블리싱, 개발사 투자 및 협업으로 확장 중

웹젠의 사업은 자체 개발·서비스, 퍼블리싱, IP 라이선스, 개발사 투자 및 협업으로 구분해 볼 수 있다. 다만 각 사업부문이 완전히 분리되어 있다기보다는, 핵심 IP인 '뮤(MU)'와 'R2'를 중심으로 서로 연결되어 있다는 점이 특징이다.

웹젠의 가장 기본적인 사업은 자체 개발 및 서비스이다. 대표작은 2001년 출시된 '뮤 온라인(MU Online)'과 NHN계 임즈 합병을 통해 확보한 'R2'이다. 두 게임 모두 장기간 서비스되고 있는 PC MMORPG로, 웹젠의 핵심 IP 자산이다. 이후 웹젠은 이들 IP를 모바일로 확장했다. '뮤 아크엔젤'은 MU Online IP를 활용한 모바일 MMORPG이고, 'R2M'은 R2 IP를 모바일로 재해석한 게임이다. 특히 R2M은 출시 이후 국내 구글 플레이 매출 3위까지 오르며 R2 IP의 모바일 확장 가능성을 보여줬다. 이처럼 자체 개발·서비스 사업은 웹젠이 IP와 게임 운영권을 직접 보유하기 때문에 흥행 시 수익성이 높다는 장점이 있다.

두 번째는 퍼블리싱 사업이다. 웹젠은 외부 개발사가 만든 게임을 국내 또는 글로벌 시장에 서비스하는 역할도 수행해 왔다. 대표적인 사례가 '뮤 오리진' 시리즈이다. '뮤 오리진'은 중국에서 '전민기적'이라는 이름으로 먼저 출시된 게임을 한국에 서비스한 작품이며, 이후 북미·유럽 등 글로벌 시장으로 확대되었다. '뮤 오리진2' 역시 중국에서 '기적MU:각성'으로 출시된 작품을 한국과 글로벌 시장에서 웹젠이 퍼블리싱한 사례다. 이 구조에서 웹젠은 직접 개발 부담은 줄이면서 MU IP와 서비스 운영 역량을 활용해 매출을 창출할 수 있었다.

세 번째는 IP 라이선스 사업이다. 이는 웹젠의 수익성 측면에서 중요한 의미가 있다. 웹젠은 MU Online IP를 중국 개발사와 퍼블리셔에 제공하고, 해당 게임 매출에 연동된 로열티를 수취해왔다. 대표적인 사례가 2014년 중국에서 출시된 '대천사지검'과 '전민기적'이다. 특히 전민기적은 중국 모바일 게임 시장에서 크게 흥행했고, 웹젠은 별도의 대규모 개발비 부담 없이 로열티 수익을 확보했다. 이후 텐센트가 퍼블리싱한 '기적MU:각성'도 MU IP 라이선스 및 협업의 대표 사례로 볼 수 있다. IP 라이선스 사업은 매출 규모가 게임 흥행에 따라 변동될 수 있지만, 개발비와 마케팅비 부담이 상대적으로 작아 이익 기여도가 높다는 특징이 있다.

네 번째는 개발사 투자 및 협업이다. 웹젠은 2024년부터 하운드13, 파나나스튜디오, 던라이크 등 외부 개발사 지분을 취득하며 퍼블리싱 우선권을 확보하고 있다. 이는 기존 MU 중심 사업 구조에서 벗어나 신규 IP와 다양한 장르의 게임을 확보하려는 전략이다. 과거 웹젠의 성장은 MU IP 확장에 크게 의존했지만, 현재는 새로운 장르와 플랫폼에서 성과를 내기 위해 노력하고 있다.

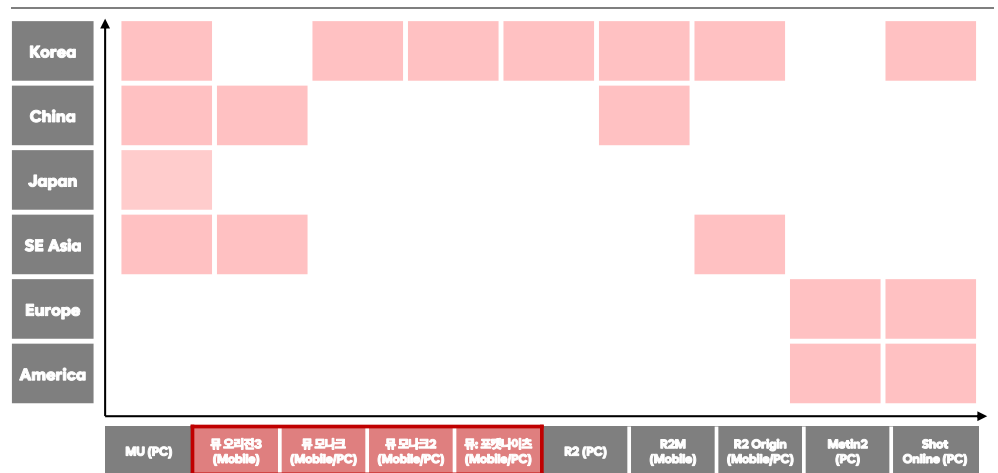
웹젠의 사업 구조는 MU Online과 R2 같은 자체 IP를 기반으로 직접 개발·서비스를 수행하고, 동시에 외부 개발사와 협업해 퍼블리싱 및 IP 라이선스 수익을 창출하는 구조이다. 과거에는 'MU Online → 전민기적/뮤 오리진 → 뮤 오리진2 → 뮤 아크엔젤 → 뮤 모나크'로 이어지는 MU IP 확장이 실적을 견인했다. 최근에는 개발사 투자, 신규 장르 확보 등을 통해 MU 의존도를 낮추려는 움직임이 나타나고 있다.

웹젠의 주요 게임



자료: 웹젠, 한국IR협회의 기업리서치센터

웹젠의 Product Pipeline



주: 2026년 3월말 기준, 자료: 웹젠, 한국IR협회의 기업리서치센터

주요 주주와 종속회사

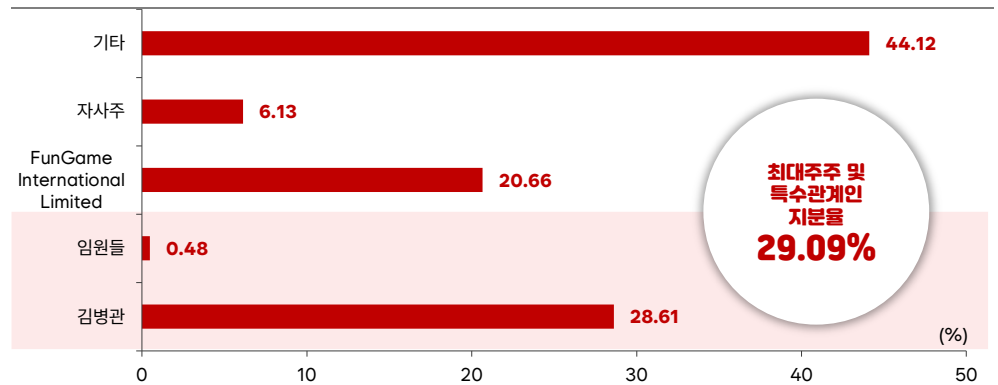
웹젠의 최대주주는 김병관

前대표이사로 지분을 28.61%

보유

2026년 3월말 기준으로 웹젠의 최대주주는 김병관 前대표이사(2010.7~2016.5)로 지분율 28.61%를 보유 중이다. 이외에 임원들이 보유하고 있는 지분은 0.48%로, 최대주주와 특수관계인의 지분율 합계는 29.09%이다. 이 외에 FunGame International Limited가 지분율 20.66%를 보유하고 있다. FunGame International Limited는 중국 게임사 아워팜의 자회사로, 웹젠과 개발 및 서비스 협업 관계를 유지하고 있다. 5월 일부 자사주의 감자소각 이후 보유하고 있는 자사주는 1,899,760주로, 이는 지분율 6.13%에 해당한다.

웹젠의 주요 주주 현황



주: 2026년 3월말 기준, 자료: 웹젠, 한국IR협회의 기업리서치센터

웹젠의 종속회사는

- 1) 해외법인,
- 2) 국내 게임 개발사와
- 3) 기타로 구분

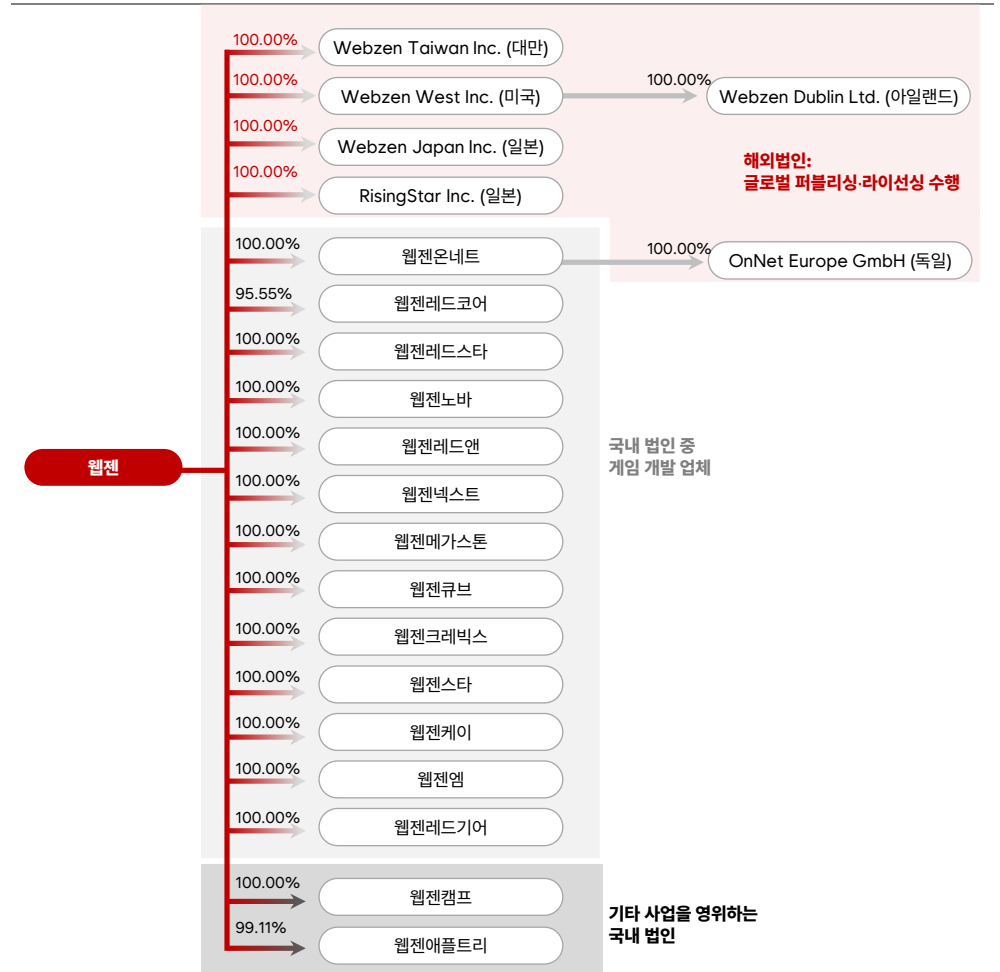
웹젠의 종속회사는 크게 해외 법인과 국내 게임 개발사로 구분된다.

해외 법인은 현지 게임서비스(퍼블리싱 및 운영)와 고객 지원을 수행하며, 1) Webzen Taiwan Inc.(대만), 2) Webzen West Inc.(미국), 3) Webzen Dublin Ltd.(아일랜드, Webzen West, Inc의 종속회사), 4) OnNet Europe GmbH(독일, 웹젠온네트의 종속회사), 5) Webzen Japan Inc.(일본)과 6) RisingStar Inc.(일본)이 있다. 웹젠은 모든 해외법인 지분을 100% 보유하고 있다.

국내 게임 개발 자회사로는 1) 웹젠레드코어(지분율 95.55%, 2026년 3월말 기준), 2) 웹젠레드스타, 3) 웹젠노바, 4) 웹젠 온네트, 5) 웹젠레드앤, 6) 웹젠넥스트, 7) 웹젠메가스톤, 8) 웹젠큐브, 9) 웹젠크레비스, 10) 웹젠스타, 11) 웹젠케이, 12) 웹젠 엠과 13) 웹젠레드기어가 있다. 웹젠은 웹젠레드코어를 제외한 게임 개발 자회사의 지분의 100%를 보유하고 있다. 웹젠은 기존 'MU' IP를 모바일로 확장하거나, 신규 게임장르로 진입하기 위해 내부 개발 스튜디오 체제를 강화했다.

이외 부동산 임대업을 영위하는 웹젠캠프(지분율 100%)와 기타 가공식품 도소매 사업을 하는 웹젠애플트리(지분율 99.11%)가 있다.

웹젠의 지배구조



주: 2026년 3월말 기준, 자료: 웹젠, 한국IR협의회 기업리서치센터



산업 현황

1 게임산업

**2024년 국내 게임시장 규모는
23.8조원으로 전년대비 3.9% 성장.
2025년 국내 상장 게임 19개사의
합산 매출액은 12.4조 원으로,
전년 대비 5.6% 증가.
상위사 중심으로 매출 성장**

웹젠은 게임 자체 개발 및 퍼블리싱 업체로, 게임 산업에 속한다.

조사업체인 Statista에 따르면, 전세계 게임 시장 매출은 2019년 약 2,764억 달러에서 2026년 5,779억 달러로 꾸준히 성장할 것으로 전망된다. 또한 2030년까지 연평균 6.6%의 성장률을 보이며 7,457억 달러로 성장할 전망이다. 2024년 한국 게임 시장은 점유율 7.2%로 중국, 미국, 일본에 이어 4위를 차지하였다.

한국콘텐츠진흥원에 따르면, 2024년 국내 게임시장 규모는 23조 8,515억 원으로 전년대비 3.9% 성장했다. 이는 2023년(22조 9,642억 원, +3.4%YoY)에 이어 3%대 성장에 머문 수치이다. 앞서 한국콘텐츠진흥원이 2024년 시장을 25조 1,899억 원(+9.7%YoY)으로 전망했던 것과 비교하면, 실제 성장률은 이를 크게 하회했다. 2020년 이후 성장 둔화는 모바일 게임시장 성숙화에 따른 신규 유저 유입 정체, 수출 부진, 확률형 아이템 규제 강화 논의에 따른 과금 전략 보수화 등에 기인한다. 2024년 플랫폼별 매출 비중은 모바일 59.0%(14조 710억 원), PC 25.2%(6조 94억 원), 콘솔 5.0%(1조 1,836억 원), 아케이드 1.2%(2,759억 원) 순이다. 콘솔(+4.8%), 모바일(+3.4%), PC(+2.0%) 게임 시장은 전년대비 성장한 반면, 아케이드는 3.2% 감소했다.

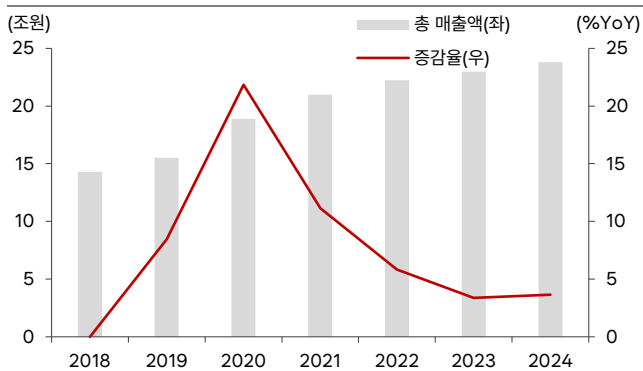
게임 이용 행태는 대중적 확산에서 핵심 이용자 중심의 고도화 단계로 전환되고 있다. 2025년 전체 게임 이용률은 50.2%로 전년 대비 9.7%p 하락했고, 2021년 이후 5년간 연평균 성장률(CAGR)은 -6.8%를 기록했다. 다만 플랫폼 별로는 모바일 게임 이용 비중이 전년 대비 2.6%p 낮아진 반면, PC와 콘솔은 각각 4.3%p, 1.9%p 상승하며 이용자 수요가 보다 몰입도 높은 플랫폼으로 이동하는 흐름이 나타났다. 이는 게임 산업이 단순 대중 여가를 넘어 충성도 높은 핵심 이용자 기반의 콘텐츠 산업으로 재편되는 흐름이 나타나고 이어.

이러한 이용 행태 변화 속에서도 2025년 상장 게임사의 외형 성장은 지속됐다. 국내 주요 상장 게임 19개사의 2025년 합산 매출액은 12조 4,054억 원으로 전년 대비 5.6% 증가했다. 특히 크래프톤은 전년 대비 22.8% 성장하며 연간 전체 매출 증가분 6,600억 원 가운데 93.5%인 6,168억 원을 기여해 업종 성장을 견인했다. 크래프톤을 제외한 18개사의 합산 매출도 0.5% 증가하며 전반적인 시장 규모를 유지했다.

2026년 1분기 주요 게임사의 실적은 양극화 양상을 뚜렷이 드러냈다. 19개사의 1분기 합산 매출액은 3조 9,262억 원으로 전년 동기 대비 31.5% 증가했으며, 크래프톤(+56.9%YoY), 엔씨소프트(+54.7%YoY), 펠어비스(+419.6%YoY) 등 글로벌 흥행 IP를 보유한 3개사가 증가분 전량을 견인했다. 이들을 제외한 나머지 16개사의 합산 매출은 전년 동기 대비 1.1% 감소했다. 이는 산업 전반의 저성장에도 성장의 축이 '글로벌에서 통하는 대형 IP' 보유 여부로 재편되고 있음을 보여준다.

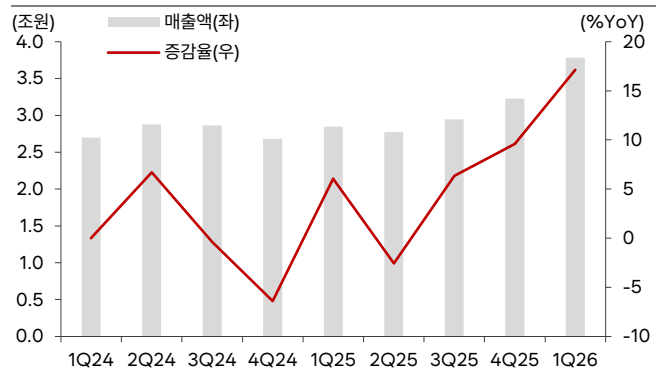
2024년 국내 게임 수출액은 85억 346만 달러로 전년대비 1.3% 증가하며 2년 만에 반등했다. 수출 국가별 비중은 중국(29.7%), 동남아·남아시아(20.6%), 북미(19.5%), 일본(8.3%), 유럽(7.7%), 대만(6.3%) 순이다. 특히 북미 비중이 4.7%p 상승해 가장 큰 폭으로 확대된 반면, 일본은 5.4%p 감소했다. 이는 북미를 겨냥한 콘솔·PC 신작 성과가 수출 구조에 반영된 결과로, 게임사들의 지역 다변화 전략이 실제 성과로 나타나고 있음을 시사한다. 아울러 그간 수출 부진의 주원인이던 '한한령'과 판호 발급 제한이 완화 국면에 진입했다. 2025년 중국의 한국 게임 판호 발급이 확대됐고, 2026년 1월 한중 정상회담에서 문화 교류 정상화가 언급되며 기대가 고조됐다.

국내 게임 시장 규모



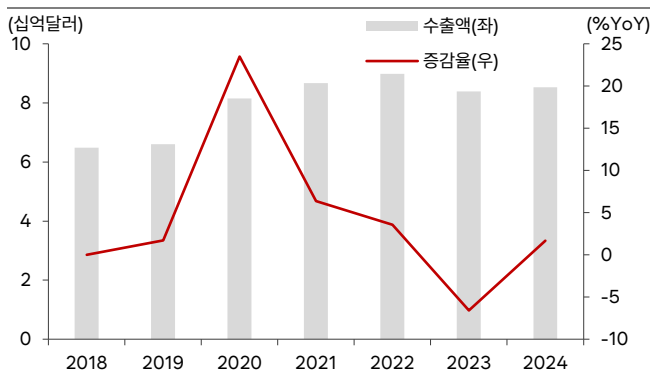
자료: 한국콘텐츠진흥원, 한국IR협의회 기업리서치센터

국내 주요 19개 상장 게임사 분기별 매출액과 증감률 추이



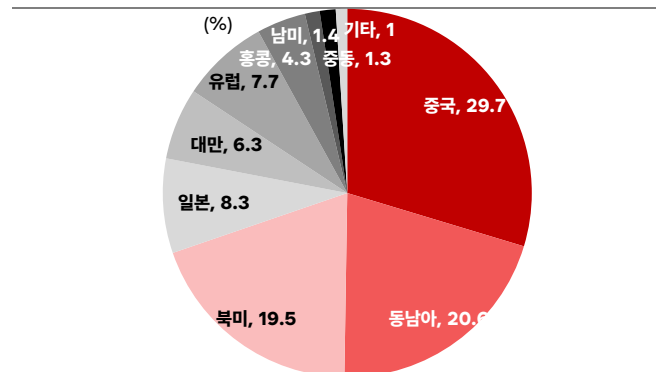
주: 네오위즈, 넥슨게임즈, 넷마블, 더블유게임즈, 데브시스터즈, 미투온, 넥서스, 엔씨소프트, 웹젠, 위메이드, 위메이드맥스, 위메이드플레이, 조이시티, 카카오게임즈, 컴투스, 컴투스홀딩스, 크래프톤, 펠어비스, 넷튠 합산 기준, 자료: Fnguide, 한국IR협의회 기업리서치센터

국내 게임 수출액과 증감률 추이



자료: 한국콘텐츠진흥원, 한국IR협의회 기업리서치센터

국내 게임 수출 국가별 비중(2024)



자료: 한국콘텐츠진흥원, 한국IR협의회 기업리서치센터

자체개발과 퍼블리싱

주요 게임사, 자체개발과 퍼블리싱 투스랙(two-track) 전략을 구사

게임사의 사업은 크게 게임 개발(Development)과 퍼블리싱(Publishing)으로 구분된다. 자체개발(In-house Development)은 게임사가 기획, 디자인, 프로그래밍, 아트, QA 등 게임 제작의 전 과정을 내부 인력을 통해 수행하는 방식이다. 반면 퍼블리싱은 외부 개발사가 제작한 게임을 확보해 유통, 마케팅, 운영, 고객 지원 등을 담당하는 사업으로, 퍼블리서는 게임 산업의 밸류체인에서 개발사와 이용자를 연결하는 역할을 수행한다.

자체개발의 가장 큰 경쟁력은 독자적인 IP(Intellectual Property, 지식재산권)를 확보할 수 있다는 점이다. 자체 IP는 후속작 개발, 플랫폼 확장, 글로벌 서비스, 웹툰·애니메이션·영상 콘텐츠 등 다양한 형태로 확장될 수 있어 장기적인 기업가치의 핵심 자산으로 평가된다. 특히 하나의 성공 IP는 수년에서 수십 년 동안 지속적인 현금흐름을 창출할 수 있으며, 시리즈 출시와 라이선스 사업 등을 통해 높은 수익성을 유지할 수 있다는 장점이 있다.

반면 자체개발은 높은 수익성을 기대할 수 있는 만큼 리스크도 크다. 최근 게임 이용자들의 콘텐츠 수준에 대한 기대치가 높아지고 개발 규모가 대형화되면서 AAA급 게임은 수천억원의 개발비와 4~6년 이상의 개발기간이 요구되는 사례도 늘어나고 있다. 또한 개발 완료 이후에도 이용자 반응을 예측하기 어렵기 때문에 흥행 실패 시 투자금 회수가 어렵고, 실적 변동성이 크게 확대될 수 있다.

퍼블리싱은 개발 리스크가 상대적으로 낮다. 게임 개발에 직접 투자하지 않기 때문에 실패에 따른 손실 규모가 제한적이며, 개발이 상당 부분 완료된 게임을 확보해 출시하는 구조인 만큼 시장 진입 속도도 빠르다. 또한 여러 외부 개발사와 협력함으로써 장르, 플랫폼, 지역별 포트폴리오를 다변화할 수 있으며, 특정 게임의 흥행 여부에 대한 의존도를 낮출 수 있다는 장점이 있다. 특히 글로벌 서비스 경험과 대규모 이용자 확보 능력을 보유한 대형 게임사들은 마케팅, 운영, 현지화 및 라이브 서비스 역량을 활용해 개발사와 이용자 모두에게 높은 부가 가치를 제공하고 있다.

최근에는 퍼블리싱의 역할도 단순한 유통을 넘어서는 방향으로 진화하고 있다. 과거에는 출시와 마케팅이 중심이었다면, 현재는 출시 이전 단계에서부터 개발사와 협업해 게임성을 개선하고, 글로벌 시장에 맞는 콘텐츠를 공동 기획하거나, 운영 데이터 분석을 기반으로 업데이트 방향을 제시하는 등 개발 과정에도 적극적으로 참여하는 사례가 증가하고 있다. 이에 따라 퍼블리서는 단순한 판매 채널이 아니라 게임의 흥행 가능성을 높이는 전략적 파트너로 자리매김하고 있다.

이 같은 변화의 배경에는 게임산업의 구조적인 환경 변화가 있다. 모바일 게임 시장이 성숙기에 접어들면서 신작의 성공 확률은 과거보다 낮아졌고, 이용자 확보 비용(User Acquisition Cost)은 지속적으로 상승하고 있다. 동시에 개발 인건비와 그래픽 품질 향상에 따른 제작비 증가, 라이브 서비스 운영 비용 확대 등으로 신작 하나에 투입되는 투자 규모가 크게 늘어나고 있다. 이러한 환경에서는 자체개발 중심의 사업 구조만으로 안정적인 성장을 지속하기 어려워졌으며, 기업들은 퍼블리싱을 통해 개발 리스크를 분산하고 실적 변동성을 완화하려는 전략을 강화하고 있다.

실제로 글로벌 주요 게임사들은 자체개발과 퍼블리싱을 병행하는 사업 구조를 구축하고 있다. 자체개발을 통해 장기적인 IP 경쟁력을 확보하는 동시에, 퍼블리싱을 통해 신작 파이프라인을 확대하고 안정적인 매출원을 확보하는 전략이다.

이는 대규모 개발 프로젝트의 성공 여부에 대한 의존도를 낮추고, 다양한 장르와 지역에서 지속적으로 신규 콘텐츠를 공급할 수 있다는 점에서 기업가치 측면에서도 긍정적으로 평가된다.

국내 게임 개발사 자체개발 및 퍼블리싱 현황

기업명	자체개발	퍼블리싱
넥슨	메이플스토리, 던전앤파이터, FC 온라인, 카트라이더 등 (네오플/넥슨코리아/원스튜디오 등 자체 또는 자회사 개발)	블루아카이브, 프로젝트 G 등 (외부 스튜디오 일부 유통)
크래프톤	배틀그라운드, 인조이(InZOI), 다크앤다커 모바일 등	딩کم, 라이벌즈 호버 리그
엔씨소프트	리니지 시리즈, 블레이드앤소울, TL, 아이온, LLL 등	브레이커스: 언락 더 월드, 타임 테이커즈 등
넷마블	나 혼자만 레벨업: ARISE, 세븐나이츠, 제2의 나라 등	디즈니 미러가디언즈, 살쾃의 테이블 등
카카오게임즈	오단: 발할라 라이징, 아키에이지 워	우마무스메, 가디언 테일즈, 크로니클 등
컴투스	서머너즈워 시리즈, 낚시의 신, 컴투스프로야구 시리즈	스타시즈: 아스니아트리거, BTS: 쿠키온: 타이니탄레스토랑, 더 스타라이트 등
시프트업	니케, 스텔라 블레이드	없음 (직접 서비스)
위메이드	미르 M, 나이트 크로우 등 (위메이드맥스 등 자회사 포함)	미르 4(글로벌), 일부 블록체인 게임

자료: 각 사, 한국R협의회

중국 게임 산업

웹젠의 매출액 중 중국 매출 비중

중요. 2025년 중국 게임시장은

성장세가 뚜렷이 회복, 외자판호도

2023년부터 회복세 보이고 있음

2025년 기준 웹젠 연결 매출액의 13.6%는 중국에서 발생하였으며, 올해 1분기에는 10.9%로 소폭 감소하였으나 여전히 국내, 독일에 이어 세번째로 큰 비중을 차지하고 있다.

2025년 중국 게임시장은 성장세가 뚜렷하게 회복됐다. 중국 자체개발 게임의 국내 시장 매출은 2,910.95억 위안(약 56조 원)으로 전년대비 11.64% 증가하며, 전년 성장률(+1.7%)을 크게 상회했다. 해외 시장 매출 역시 204.55억 달러(+10.23%YoY)를 기록하며 6년 연속 1,000억 위안 규모를 유지했다. 이 가운데 모바일 게임 해외 매출은 184.78억 달러(+13.16%YoY)로 성장세를 주도했다. 중국 자체개발 모바일 게임의 주요 수출국은 미국(비중 32.31%), 일본(16.35%), 한국(9.15%) 순으로, 상위 3개국이 전체 해외 매출의 57.81%를 차지하고 있다.

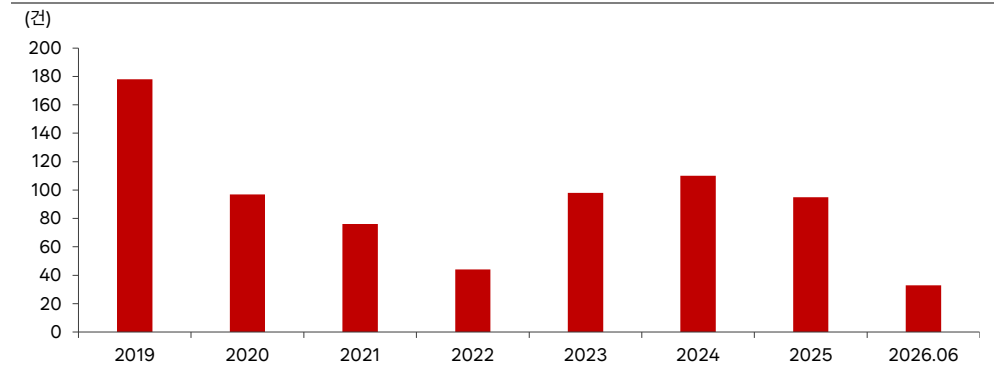
플랫폼별로는 모바일 게임이 전체 시장의 73.3%를 차지하며 여전히 시장을 주도했고, PC 게임은 22.3%, 콘솔 게임은 2.4%를 기록했다. 특히 콘솔 게임 매출은 83.62억 위안으로 전년대비 86.33% 증가하며 3년 연속 높은 성장세를 이어갔다. 이는 2024년 출시된 '검은 신화: 오공'의 글로벌 흥행 이후 중국 콘솔 시장이 본격적으로 확대된 영향으로 판단된다.

중국 게임시장은 텐센트와 넷이즈, 비상장사인 미호요 등이 주도하고 있으며, 그중에서도 텐센트의 시장 지배력이 압도적이다. 센서타워 기준 2025년 중국 App Store 모바일 게임 매출 순위에서는 텐센트의 '왕자영요', '삼각주 행동(Delta Force)', '화평정영(Peacekeeper Elite)', '금탕탕지전(TFT Mobile)' 등이 상위권을 차지했으며, 매출 상위 10개 게임 가운데 7개가 텐센트 게임이었다. 특히 2024년 하반기 출시된 FPS 신작 '삼각주 행동'은 2025년 매출이 전년대비 약 29배 증가하며 대표적인 흥행작으로 자리매김했다.

한편 중국 시장에 진출하기 위해서는 국가신문출판사(NPPA)가 발급하는 외자판호 취득이 필수적이다. 외자판호 발급 건수는 2019년 178건에서 2022년 44건까지 감소했으나, 이후 2023년 98건, 2024년 110건, 2025년 95건으로 회

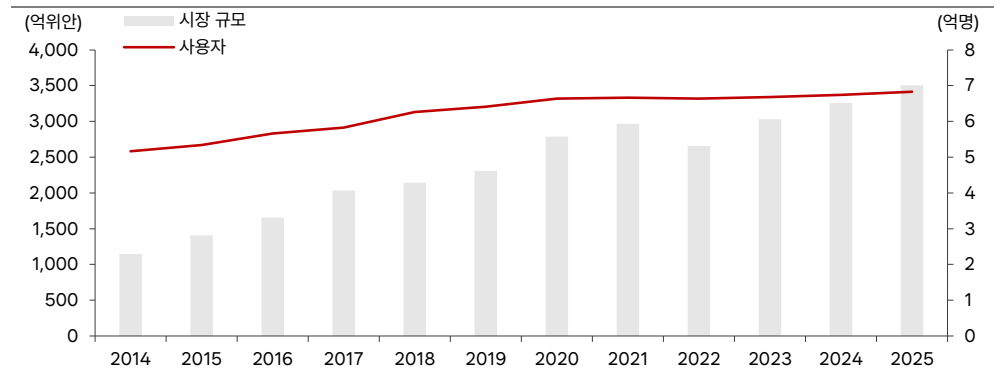
복제를 보이고 있다. 절대 발급 규모는 과거 대비 낮은 수준이지만, 규제 완화 기조가 유지되고 있다는 점은 중국 진출을 추진하는 국내 게임사들에게 긍정적인 환경을 조성하고 있는 것으로 판단된다. 더욱이 2026년 초 한중 정상회담 이후 양국 간 문화 콘텐츠 교류 확대에 대한 기대가 높아지고 있어, 향후 외자판호 발급 기조가 우호적으로 유지될 가능성도 주목할 필요가 있다.

외자판호 발급 건수 추이



자료: 게임 공위, 한국IR협의회 기업리서치센터

중국 게임 시장 규모와 사용자 수 추이



자료: 게임 공위, 한국IR협의회 기업리서치센터

투자포인트

1 적극적인 주주환원 정책

투자포인트1. 적극적인 주주환원 정책
배당성향은 작년 84.7%에 이어 올해
특별배당금 포함해 131%이상.
현 주가 수준에서 배당수익률 10.9%
기대 가능. 올해 자사주 110만주 매입
중이며 자사주 365만주는 소각

웹젠의 첫번째 투자 포인트는 적극적인 주주환원 정책이다.

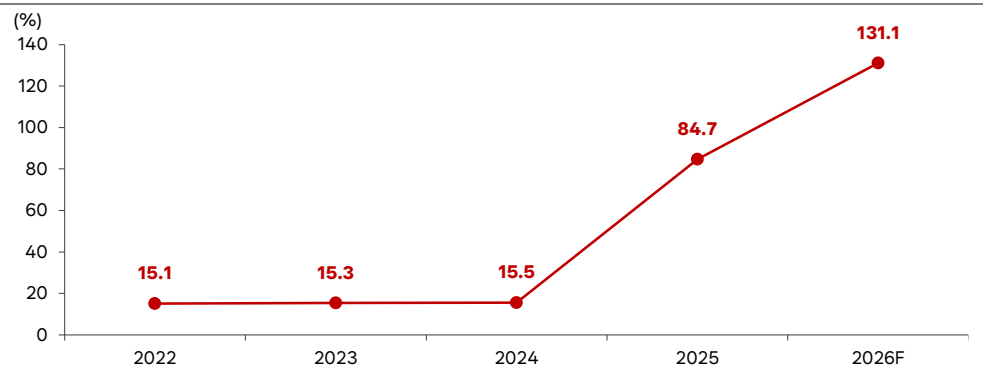
2021년까지 배당을 지급하지 않았던 웹젠은 2022년부터 작년까지 배당을 지급했다. 배당에 소극적인 게임업계 내에 서 동사의 지속적인 배당 지급은 투자자에게 매력적으로 비춰질 수 있다. 2022년~2024년까지 평균적인 배당성향은 15.3%였으며, 배당수익률은 1.7%~2.5%였다. 그러나 2025년을 기점으로 동사는 보다 적극적인 주주환원 정책을 펼 치고 있다. 그 일환으로 2025년 당기순이익이 전년대비 57.8% 감소했음에도 불구하고 배당성향을 84.7%로 전년 대 비 69.2%p 높여 배당을 지급했다. 이에 주당 현금배당금은 700원으로 2024년 300원에서 큰 폭으로 증가했고, 배 당수익률도 5.1%를 기록했다. 이를 통해 동사는 조세특례제한법 제 104조의 27에 따라 고배당기업으로 분류되었다. 또한, 2025년 12월 임시 주총을 통해 자본준비금을 이익잉여금으로 전환하여 비과세 재원을 마련하였고, 주당 현금 배당금 700원에는 비과세 배당 주당 570원이 포함되었다.

웹젠은 2월 공시를 통해 2026년 내 특별 배당금 165억원을 비과세 배당금으로 추가 지급할 계획을 밝혔다. 이는 2026년 3월말 유통주식 수 기준으로 주당 배당금 568원이며, 6월 10일 공시 이후 진행되고 있는 자사주 취득이 마 무리된 이후로 가정하면 600원에 해당한다. 현주가(7/10) 기준 배당수익률은 5.0%이다. 당사는 동사의 연말 배당성향 을 70.6%, 주당배당금을 700원으로 추정한다. 특별배당금과 연말배당금을 합했을 때 동사의 2026년 배당성향은 131.1%로 예상된다.

주주환원 정책은 자사주 취득 및 소각을 통해서도 이뤄지고 있다.

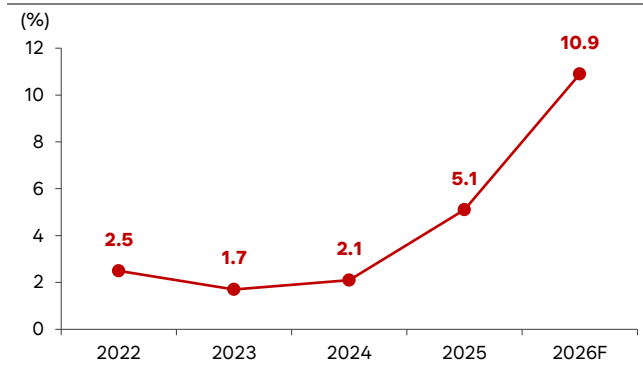
웹젠은 작년 3월 19일부터 4월 7일까지 자사주 40만주를 취득했다. 1주당 평균 취득가액은 13,541원으로 취득 가액 총액은 54억원이었다. 올해도 6월 10일 공시를 통해 9월 10일까지 110만주 취득을 공시했다. 예상 취득가액 총액은 109억원이다. 이와 같은 자사주 취득은 소각과 병행되어 이뤄지고 있다. 동사는 2023년 2월과 2025년 2월에는 총 발행주식대비 1%에 해당하는 36만주와, 35만주를 이익 소각했다. 또한 올해 5월 2010년 NHN게임즈와의 합병 과정 에서 취득한 자사주 363만주(감자 전 발행주식 수의 10.5%)를 주주가치 제고를 위해 소각하며 감자를 완료했다.

웹젠의 배당성향 추이와 전망



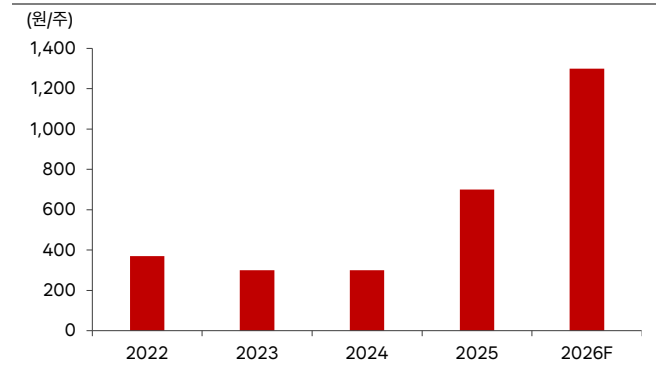
주: 2026년 배당성향은 특별배당금 165억원 포함, 자료: 웹젠, 한국IR협의회 기업리서치센터

웹젠의 배당수익률 추이와 전망



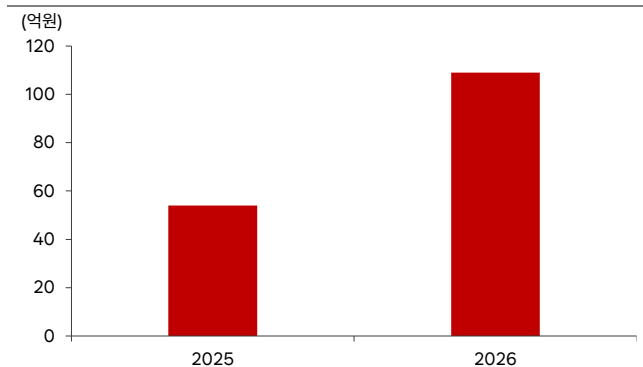
자료: 웹젠, 한국IR협회의 기업리서치센터

웹젠의 주당배당금 추이와 전망



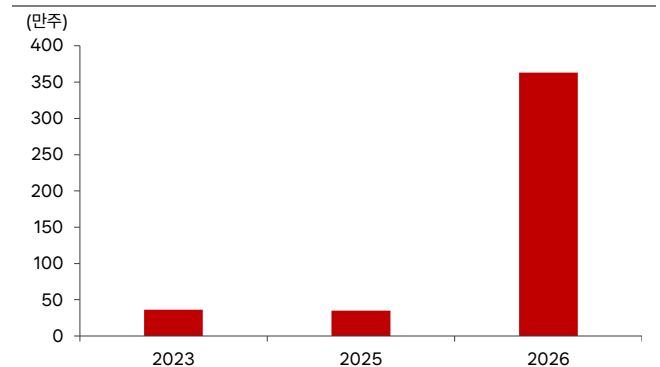
자료: 웹젠, 한국IR협회의 기업리서치센터

웹젠의 자사주 매입 추이



자료: 웹젠, 한국IR협회의 기업리서치센터

웹젠의 자사주 소각 추이



자료: 웹젠, 한국IR협회의 기업리서치센터

**상법상 배당가능이익의 한도와
현금 및 금융자산 규모 감안 시,
기업가치 제고 실행 여력 충분.
장기적으로는 신작회복을 통한
FCFE 회복 중요**

참고로 3월 27일 동사는 2026년 기업가치 제고 계획을 발표했다. 목표는 1) 배당 및 자사주 소각을 통한 지속적인 주주환원과 2) 배당절차 개선으로, 일회성 주주환원이 아닌 중장기적인 주주가치 제고 정책을 추진하겠다는 의지를 제시했다. 실제로 동사는 2025년 정기주주총회에서 금융위원회와 한국거래소가 추진하는 배당절차 개선 방안에 맞춰 신주의 배당기산일 관련 정관을 개정하며 배당 예측 가능성을 높였다.

세부 계획으로는 1) 자본준비금 감액을 통해 확보한 비과세 배당 재원을 활용해 약 165억원 규모의 2025년 결산배당을 실시하고, 2) 2026년 중 약 165억원 규모의 특별배당을 추가로 실시할 계획이다. 또한 3) 기보유 자기주식 363만주를 소각하고, 4) 투자계획과 재무구조 등을 종합적으로 고려해 배당 및 자사주 소각 등 주주환원 정책을 지속적으로 검토하며, 5) 정관 개정을 통해 배당 예측 가능성을 제고할 방침이다.

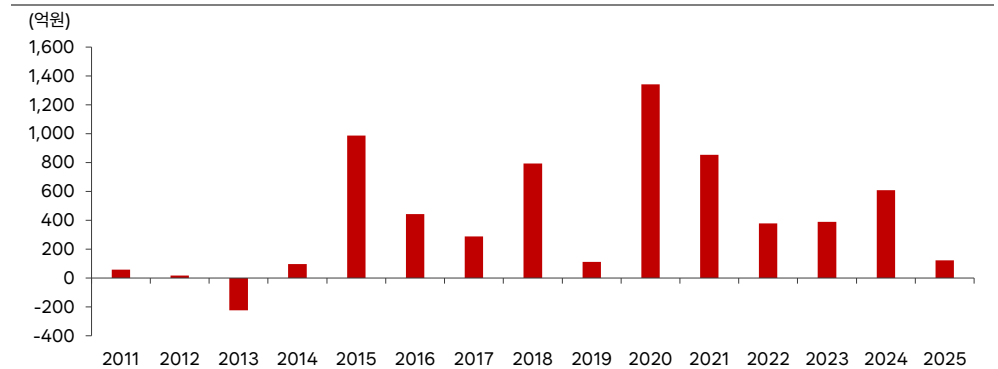
동사의 주주환원 정책은 재무여력을 고려할 때 실행 가능성이 높다. 2025년 말 기준 상법상 배당가능이익은 6,327억원, 2026년 3월 말 기준 현금 및 금융자산은 5,842억원으로, 현재 제시한 배당 및 자사주 소각 계획을 충분히 이행할 수 있는 수준이다.

다만 장기적인 관점에서는 현금 보유 규모보다 현금창출력의 회복 여부가 더욱 중요하다. 2025년 FCFE(Free Cash

Flow to Equity, 주주잉여현금흐름)는 123억원으로 과거 대비 크게 감소한 만큼, 중장기적으로 안정적인 주주환원 정책이 지속되기 위해서는 신작 흥행을 통한 영업현금흐름 및 FCFE 회복이 뒷받침될 필요가 있다.

회사는 풍부한 순현금을 기반으로 2027년 이후에도 주주환원 정책을 지속하겠다는 방향성을 제시하고 있다. 다만 구체적인 배당 규모와 자사주 소각 계획은 향후 실적, 투자계획 및 이사회 결의를 통해 결정될 것으로 판단된다.

웹젠의 FCFE(주주잉여현금흐름) 추이



자료: 웹젠, 한국IR협회의 기업리서치센터

안정적인 재무구조

투자포인트2. 안정적인 재무구조

안정적인 영업현금흐름을

바탕으로 순현금을 오랜 기간

축적해 왔으며, 부채비율도

15.7%로 낮아, 게임업계의 성장

둔화 국면에 상대적으로 재무적

우위 점하고 있음

웹젠의 두번째 투자포인트는 안정적인 재무구조이다.

코로나19 이후 국내 게임산업은 성장 둔화 국면에 진입했다. 팬데믹 기간 급증했던 게임 이용시간이 정상화되면서 기존 게임의 매출이 자연 감소하고 있으며, 게임 개발비와 인건비 상승, 개발기간 장기화로 신작 출시 주기가 길어지면서 흥행 불확실성도 확대되고 있다. 특히 모바일 MMORPG 시장은 경쟁이 심화되고 이용자들의 콘텐츠 소비 주기가 짧아지면서 과거와 같은 장기 흥행 사례가 감소하고 있다. 이와 같은 산업 환경에서는 신작 개발을 지속할 수 있는 재무적 체력과 경기 침체를 견딜 수 있는 안정적인 재무구조가 기업 경쟁력의 중요한 요소로 부각되고 있다.

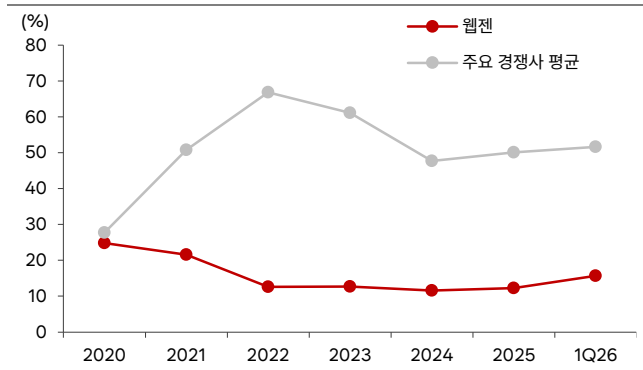
이와 같은 환경 하에서 웹젠은 국내 게임업체 가운데 상대적으로 우수한 재무안정성을 보유한 기업이다. 동사는 오랜 기간 안정적인 영업현금흐름을 바탕으로 순현금을 축적해 왔으며, 차입금 의존도가 매우 낮아 부채비율이 낮고 유동비율은 높은 수준을 유지하고 있다. 2026년 1분기 기준으로 부채비율은 15.7%에 불과하며, 유동비율도 293.2%로 300%에 근접해 있다. 차입금이 없는 재무구조는 손익 단에서는 금융비용 부담을 감소시켜 실적 변동성이 확대되는 시기에도 재무건전성이 크게 훼손될 가능성을 제한한다.

일반적으로 게임회사는 신작 개발기간이 3~5년에 이르고 개발비가 선투입되는 사업구조를 가지고 있어 실적 부진이 장기화될 경우 외부 차입이나 유상증자 등을 통해 자금을 조달하는 사례가 발생할 수 있다. 반면 웹젠은 풍부한 현금성 자산과 안정적인 유동성을 기반으로 외부 자금조달에 대한 의존도가 낮아, 단기적인 실적 부진에도 개발투자를 지속할 수 있는 재무적 여력이 있다. 이는 단순히 재무지표가 우수하다는 의미를 넘어 기업의 생존 경쟁력으로 이어질 수 있다.

는 점에서 의미가 있다. 최근 게임산업에서는 신작 흥행 여부에 따라 기업 간 실적 격차가 크게 확대되고 있으며, 흥행 실패가 반복될 경우 개발인력 감축, 개발 프로젝트 중단, 투자 축소 등으로 이어지는 사례도 적지 않다. 그러나 웹젠은 상대적으로 안정적인 재무구조를 바탕으로 신작 출시 일정이 일부 지연되거나 기존 게임 매출이 감소하는 상황에서도 개발 프로젝트를 지속하고 외부 개발사 투자 및 퍼블리싱 전략을 추진할 수 있다.

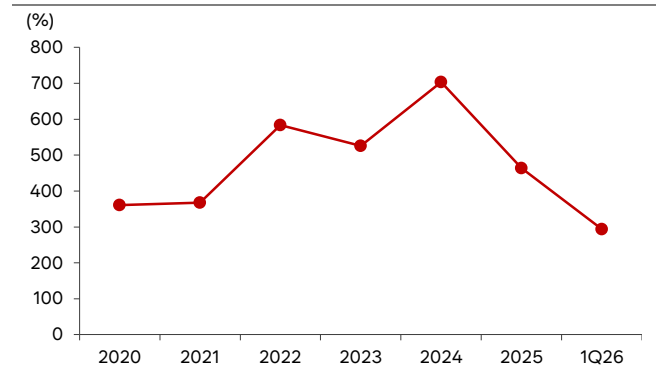
앞서 언급한 바와 같이 안정적인 재무구조는 주주환원 정책의 지속 가능성도 높여주는 요인이다. 최근 국내 상장기업 들은 기업가치 제고 정책의 일환으로 배당 확대와 자사주 매입·소각을 적극 추진하고 있으나, 이러한 정책은 배당가능 이익과 현금창출력이 뒷받침되어야 지속될 수 있다. 웹젠은 풍부한 순현금과 안정적인 유동성을 바탕으로 실적이 일시 적으로 둔화된 상황에서도 배당과 자사주 매입을 시행할 수 있는 재무적 여력을 확보하고 있으며, 이는 투자자 신뢰를 유지하는 데에도 긍정적으로 작용할 것으로 판단된다.

웹젠 및 주요 경쟁사의 부채비율 추이



자료: 웹젠, 한국IR협회의 기업리서치센터

웹젠의 유동비율 추이



자료: 웹젠, 한국IR협회의 기업리서치센터

실적 추이 및 전망

2025년 실적 Review

2025년 매출액
1,744억원(-18.8%YoY),
영업이익
297억원(-45.5%YoY) 기록

웹젠의 2025년 매출액은 1,744억원으로 전년 대비 18.8% 감소했다.

지역별로 보면, 국내 게임은 886억원으로 시장 침체 영향을 받아 전년 대비 36.5% 감소한 반면, 해외 매출은 14.1% 증가했다. 이로 인해 해외 매출의 비중은 49.2%로 전년 대비 14.2%p 상승했다. 유형별로 보면, 모바일 매출이 659억원으로 전년대비 42.7% 감소하며 전체 매출 부진을 견인한 반면, 로열티 매출은 681억원으로 15.4% 증가하며 매출 감소를 일부 만회했다. 게임별로 보면, MU IP 매출이 1,098억원(-27.2%)으로 게임 IP중 가장 큰 감소한 가운데, 출시된 신작 성과가 부진했고, 연초 계획했던 주요 신작 출시도 2026년으로 지연되었다.

동사의 영업이익은 297억원으로 전년대비 45.5% 감소했다. 영업이익률은 17.0%로 2024년 대비 8.4%p 하락했다. 매출 감소에도 불구하고, 개발 인력에 대한 인건비와 신작 출시에 따른 광고비 등 고정비용 비용 부담이 지속되면서 영업이익률은 전년 대비 크게 하락했다.

지배주주당기순이익은 240억원으로 전년대비 57.8% 감소했다. 영업외 비용단에서 R2M 관련 소송 2심판결 결과를 반영하여 130억원을 소송충당부채로 인식하며 지배주주당기순이익이 영업이익보다 큰 폭으로 감소했다.

2026년 1분기 실적 Review

2026년 1분기 매출액
394억원(-5.2%YoY),
영업이익 54억원(-39.6%YoY)
기록

웹젠의 2026년 1분기 매출액은 394억원으로 전년대비 5.2% 감소했다. 1월 기대작이었던 신작 '드래곤소드'가 출시되었으나, 개발사와 계약금 미지급 및 퍼블리싱 해지 관련 분쟁이 발생하면서 전액 환불 결정을 하며 매출이 부진했다.

동사의 영업이익은 54억원으로 전년동기 대비 39.6% 감소했다. 영업이익률도 13.7%로 2025년 1분기 대비 7.8%p 하락했다. '드래곤소드' 매출 인식은 하지 않았으나, 1분기 광고비 집행을 32억원 했다. 이는 전년 동기 광고비 3억원의 10배에 해당하는 금액이었다.

지배주주지분 순이익은 89억원으로 전년도 13억원에서 6.6배 급증했다. 이는 전년도 1분기에 소송과 관련해 대손충당금 일부를 쌓으면서 기타 영업외손실 113억원이 발생했기 때문이다.

2026년 실적 전망

2026년 매출액
1,644억원(-5.7%YoY),
영업이익 271억원(-8.7%YoY)
예상

웹젠의 2026년 매출액을 1,644억원(-5.7%YoY), 영업이익을 271억원(-8.7%YoY)로 추정한다. 영업이익률은 16.5%로 전년대비 0.5%p 하락이 예상된다.

2026년 매출은 대형 신작 부재의 영향으로 감소가 불가피할 전망이다. 1월에 퍼블리싱된 '드래곤소드'가 개발사와의 분쟁으로 전액 환불하기로 결정된데 이어, 올해 기대했던 자체개발 게임 '테르비스' 개발 일정이 예상보다 지연되면서

연내 출시 여부가 불확실해졌기 때문이다. 동사는 프로젝트 완성도 제고와 개발 리더십 재정비를 위해 기존 개발 인력 일부를 신규 프로젝트로 재배치하는 한편, 외부 인력을 추가 확보하며 개발 체계를 재정비하고 있다. 기타 파이프라인인 '메모리스(Memories)', '슈퍼머신'은 출시되더라도 실적 기여도는 제한적일 것으로 예상된다. 캐주얼 게임으로 MMORPG 대비 매출에 대한 영향력이 제한적이기 때문이다.

동사의 영업이익률도 전년 대비 하락이 예상된다. 신작 출시 지연에 따라 대규모 마케팅 비용 집행은 제한될 예상이나, 매출이 감소하는 가운데 인건비 등 고정비 부담으로 인해 수익성이 개선되기는 쉽지 않을 전망이다.

다만 지배주주당기순이익은 전년대비 증가할 것으로 추정된다. 이는 2025년 R2M 소송으로 인해 쌓았던 총당금 이슈가 발생하지 않거나 규모가 축소될 것으로 예상된다. R2M 관련 소송은 현재 대법원 상고심이 진행 중이다.

실적 전망

(단위: 억원, %)

	2022	2023	2024	2025	2026F
매출액	2,421	1,963	2,147	1,744	1,644
%YoY	-15	-18.9	9.4	-18.8	-5.7
인터넷매출	463	420	402	398	364
로열티매출	647	596	590	681	715
모바일매출	1,308	944	1,149	659	550
기타매출	3	3	6	6	15
영업이익	830	499	546	297	271
%영업이익률	34.3	25.4	25.4	17	16.5
%YoY	-19.4	-39.9	9.3	-45.5	-8.7
지배주주당기순이익	724	576	569	240	307
%당기순이익률	29.9	29.3	26.5	13.8	18.7
%YoY	-16.6	-20.4	-1.2	-57.8	27.9

자료: 한국IR협회의 리서치센터

분기 실적 추이

(단위: 억원, %)

	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	1Q26
매출액	615	480	492	561	416	391	438	499	394
%YoY	43.7	131	21.8	-206	-32.4	-186	-10.8	-10.9	-5.2
인터넷매출	108	92	102	101	109	98	98	93	97
로열티매출	148	145	140	156	138	160	189	195	163
모바일매출	357	241	249	302	168	132	150	209	132
기타매출	1	2	1	2	1	1	2	2	9
영업이익	180	118	96	151	89	62	76	70	54
%영업이익률	29.3	24.6	19.6	27.0	21.4	15.8	17.4	14.1	13.7
%YoY	84.6	-0.4	-4.2	-17.1	-50.5	-47.7	-20.7	-53.6	-39.6
지배주주당기순이익	207	140	101	122	13	68	89	70	89
%당기순이익률	33.6	29.1	20.6	21.7	3.2	17.5	20.2	14.0	22.6
%YoY	62.8	6.0	-9.9	-40.6	-93.5	-51.0	-12.4	-42.7	560.4

자료: 웹젠, 한국IR협회의 리서치센터

Valuation

웹젠의 2026년 예상 PBR은 0.5배로 밸류에이션 하단 국면. 신작 출시 지연으로 단기 실적 모멘텀이 제한적인 상황에서 적극적인 주주환원 정책은 주가의 하방을 지지하는 요인으로 작용할 전망

현재 웹젠의 2026년 예상 PER은 12.5배이다. 2022년 이후 동사의 PER Band는 6.5~22.2배에서 형성됐으며, 평균 PER은 12.4배였다. 반면 2026년 예상 PBR은 0.5배로, 2022년 이후 PBR Band 0.4~2.0배(평균 0.8배) 대비 역사적 하단에 위치해 있다. 즉, PER 기준으로는 현재 주가가 과거 평균 수준에서 거래되고 있는 반면, PBR 기준으로는 역사적 저점 수준에 머물러 있다.

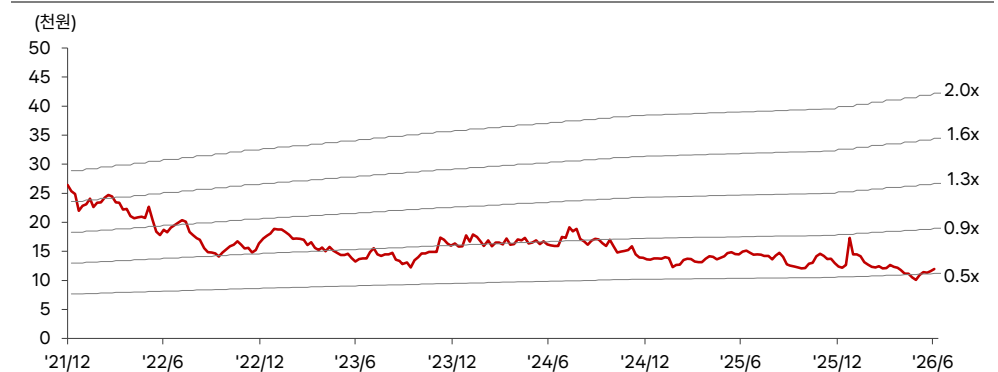
PER과 PBR이 상이한 시그널을 보이는 이유는 최근 실적 부진에 따른 EPS 감소 때문이다. 2025년 EPS는 693원으로 2024년 1,629원 대비 57.5% 감소했으며, 당사는 2026년 EPS가 956원으로 전년 대비 회복될 것으로 예상하지만 여전히 2024년 수준에는 미치지 못할 것으로 전망한다. 이익 감소로 PER 산정의 분모인 EPS가 축소되면서 2025년 PER은 역사적 고점인 22.2배까지 상승했으며, 2026년에도 PER은 과거 평균 수준에서 형성되고 있다.

반면 PBR은 역사적 저점 수준에 머물러 있다. 이는 2020년 '뮤 아크엔젤'과 'R2M' 흥행 이후 동사의 수익성이 구조적으로 둔화된 가운데, 대형 신작 출시 공백이 장기화되면서 ROE가 지속적으로 하락했기 때문이다. 실제 ROE는 2020년 21.8%에서 2025년 3.5%까지 하락했다.

당사는 2026년 ROE가 4.5%로 전년 대비 소폭 개선될 것으로 전망한다. 다만 이는 소송 관련 일회성 비용 감소에 따른 영업외손실 축소 효과가 주된 요인이며, 본업 기준인 매출액과 영업이익은 전년 대비 감소할 것으로 예상된다. 또한 주요 신작 출시가 지연되면서 단기적인 실적 모멘텀 역시 제한적일 전망이다.

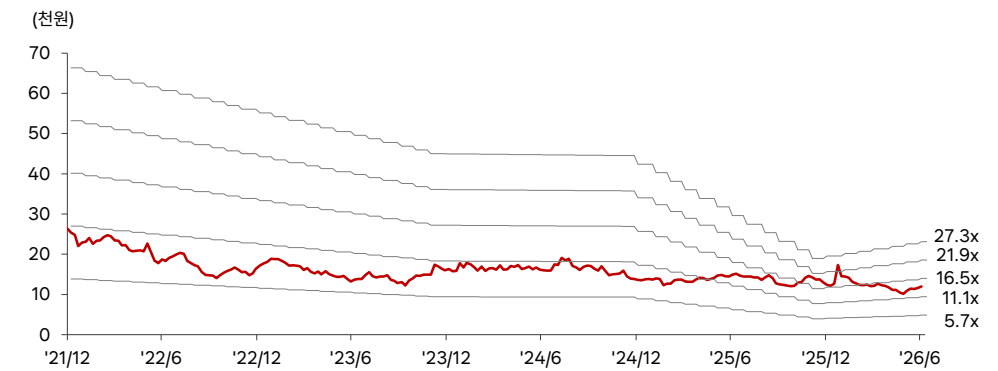
다만 현재 주가는 역사적 PBR 하단에서 거래되고 있어 밸류에이션 부담은 제한적인 것으로 판단한다. 특히 2026년 예정된 특별배당과 연말배당, 자사주 소각 등 적극적인 주주환원 정책은 주가 하방을 지지하는 요인으로 작용할 전망이다. 특별배당과 연말배당을 합산한 예상 배당수익률은 현 주가 기준 10.9%로 추정된다. 반면 의미 있는 밸류에이션 리레이팅을 위해서는 신규 IP 흥행을 통한 실적 개선과 ROE 회복이 확인될 필요가 있다

웹젠의 PER Band



자료: Fnguide, 한국IR협회의 기업리서치센터

웹젠의 PBR Band



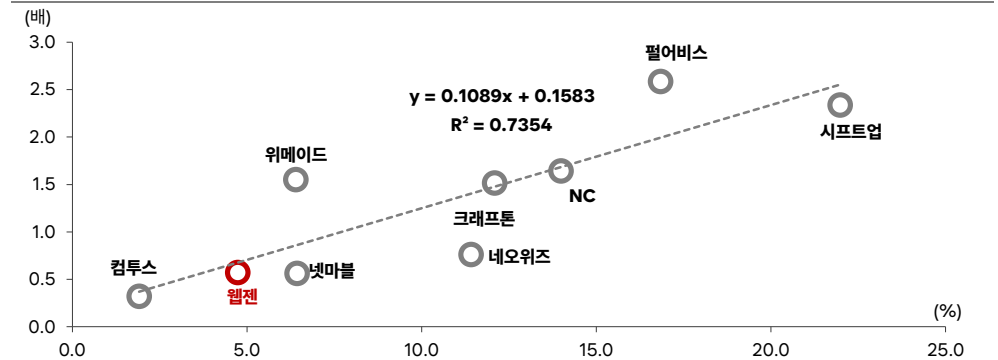
자료: Fnguide, 한국IR협회의 기업리서치센터

ROE-PBR 측면에서 경쟁사들과 비교시, 웹젠은 적정 수준에서 거래되고 있음

웹젠과 비교 가능한 국내 게임 개발사로는 크래프톤, 엔씨소프트, 넷마블, 펠어비스, 시프트업, 카카오게임즈, 위메이드, 넥슨게임즈, 네오위즈, 컴투스 등이 있다. 이 가운데 2026년 적자가 예상되는 넥슨게임즈와 카카오게임즈를 제외한 주요 게임사들과 2026년 1분기 TTM 기준 ROE-PBR 관계를 비교하면, 웹젠의 주가는 적정 수준에서 거래되고 있는 것으로 판단된다.

비교 기업들의 평균 ROE와 PBR은 각각 11.4%, 1.4배인 반면, 웹젠은 ROE 4.7%, PBR 0.6배를 기록하고 있다. 절대적인 수익성은 경쟁사 대비 낮지만, 동일한 ROE-PBR 관계선상에서 보면 현재 PBR은 수익성 수준이 설명하는 적정 밸류에이션 수준에 형성되어 있다

웹젠과 경쟁사들의 ROE-PBR



자료: Fnguide, 한국IR협회의 기업리서치센터

웹젠과 주요 경쟁사의 재무지표 및 밸류에이션 지표 비교

		웹젠	크래프톤	NC	넷마블	펄어비스	시프트업	카카오게임즈	위메이드	넥슨게임즈	네오위즈	컴투스
주가(원)		12,350	238,500	249,500	38,250	36,450	34,850	8,480	18,380	8,770	18,160	25,950
시가총액 (억원)		3,824	110,039	53,752	31,340	22,907	20,441	9,094	6,240	5,776	3,929	3,138
자산총계 (억원)	2023	7,031	64,405	43,938	79,159	12,129	2,039	34,710	14,177	3,669	6,714	17,160
	2024	7,509	79,195	39,539	81,771	11,428	8,038	31,732	18,757	4,872	6,200	16,460
	2025	7,681	94,336	43,331	80,937	11,491	10,833	26,768	17,457	4,045	6,793	16,156
	2026E	7,707	107,037	50,028	82,104	15,080	11,990	25,765	18,110	-	7,135	16,272
자본총계 (억원)	2023	6,217	55,544	32,497	49,795	7,250	1,811	13,984	2,488	2,628	4,894	11,147
	2024	6,705	68,278	30,585	54,160	8,060	7,644	13,381	4,294	3,127	4,873	9,645
	2025	6,836	70,414	33,649	54,297	7,991	9,212	11,841	4,068	2,548	5,312	9,953
	2026E	6,833	80,006	38,015	57,193	11,614	10,450	10,770	4,360	-	5,673	10,107
매출액 (억원)	2023	1,963	19,106	17,798	25,021	3,335	1,686	7,258	6,053	1,933	3,656	7,396
	2024	2,147	27,098	15,781	26,638	3,424	2,241	6,272	7,119	2,561	3,668	6,939
	2025	1,744	33,266	15,069	28,351	3,656	2,945	4,650	6,140	1,793	4,327	6,964
	2026E	1,644	48,472	26,410	29,104	9,164	2,085	4,044	5,900	-	4,253	7,127
영업이익(억원)	2023	499	7,680	1,373	-685	-164	1,111	754	-1,104	120	316	-332
	2024	546	11,825	-1,092	2,156	-123	1,527	191	71	387	329	61
	2025	297	10,544	161	3,525	-148	1,814	-396	107	-602	600	26
	2026E	271	14,813	5,021	3,834	4,771	1,080	-768	470	0	376	311
영업이익률(%)	2023	25.4	40.2	7.7	-2.7	-4.9	65.9	10.4	-18.3	6.2	8.6	-4.5
	2024	25.4	43.6	-6.9	8.1	-3.6	68.1	3.1	1.0	15.1	9.0	0.9
	2025	17.0	31.7	1.1	12.4	-4.1	61.6	-8.5	1.7	-33.6	13.9	0.4
	2026E	16.5	30.6	19.0	13.2	52.1	51.8	-19.0	8.0	-	8.8	4.4
지배당기순이익(억원)	2023	576	5,954	2,121	-2,557	152	1,067	-2,287	-2,005	113	487	398
	2024	569	13,061	942	256	603	1,480	-1,089	1,884	314	24	-1,078
	2025	240	7,348	3,467	2,250	-84	1,914	-1,000	-186	-618	500	365
	2026E	307	11,072	4,600	3,801	3,634	1,260	-1,081	460	0	430	271
ROE(%)	2023	9.7	11.2	6.6	-4.9	2.1	99.2	-14.9	-63.9	4.5	10.4	3.5
	2024	8.8	21.1	3.0	0.5	7.9	31.3	-8.0	55.6	10.9	0.5	-10.4
	2025	3.6	10.6	10.8	4.2	-1.1	22.7	-7.9	-4.5	-21.8	9.8	3.7
	2026E	4.5	14.7	12.8	6.8	37.1	12.8	-9.6	10.9	-	7.8	2.7
PER(배)	2023	9.9	15.8	24.9	-19.5	163.7	0.0	-9.3	-10.3	87.2	12.1	15.9
	2024	8.4	11.5	42.7	173.3	29.5	23.3	-12.4	6.3	28.0	173.6	-5.5
	2025	18.6	15.9	12.6	18.4	-285.6	10.9	-12.6	-45.5	-12.8	10.6	10.1
	2026E	12.5	10.0	11.7	8.4	6.4	16.2	-7.8	13.6	0.0	9.2	11.6
PBR(배)	2023	0.9	1.6	1.5	1.0	3.3	0.0	1.5	8.2	3.6	1.1	0.5
	2024	0.7	2.1	1.2	0.8	2.1	4.8	1.0	2.8	2.7	0.8	0.6
	2025	0.7	1.6	1.2	0.7	2.9	2.2	1.1	2.1	3.0	0.9	0.3
	2026E	0.5	1.3	1.3	0.6	1.9	1.9	0.8	1.4	-	0.6	0.3
PSR(배)	2023	2.9	4.9	3.0	2.0	7.5	0.0	2.9	3.4	5.1	1.6	0.9
	2024	2.2	5.6	2.6	1.7	5.2	15.4	2.2	1.7	3.4	1.1	0.9
	2025	2.6	3.5	2.9	1.5	6.6	7.1	2.7	1.4	4.4	1.2	0.5
	2026E	2.3	2.3	2.0	1.1	2.5	9.8	2.1	1.1	-	0.9	0.4
배당수익률(%)	2023	1.8	-	1.3	-	-	-	-	-	-	0.9	5.3
	2024	2.2	-	0.8	0.8	-	-	-	-	-	-	2.8
	2025	5.4	0.9	0.6	1.8	-	-	-	1.2	-	1.3	4.5

주: 주가, 시가총액은 2026년 7월 9일 기준, 웹젠의 2026년 실적은 당사 추정치 기준, 넥슨게임즈는 시장컨센서스 부재, 이외 게임사는 시장 컨센서스 기준

자료: Fnguide, 한국IR협회의 기업리서치센터

리스크 요인
리스크 요인은 신작 출시 일정**지연과 이에 따른 실적 부진****장기화**

웹젠의 리스크 요인은 신작 출시 일정의 추가 지연과 이에 따른 실적 부진 장기화이다.

국내 게임산업은 기존 게임의 라이프사이클이 장기화되고 있음에도 시간이 지날수록 자연적인 매출 감소를 피하기 어렵다. 이에 따라 게임사는 신작 출시를 통해 기존 게임의 매출 감소를 보완하고 새로운 성장동력을 확보해야 한다.

웹젠은 2020년 '뮤 아크엔젤'과 'R2M' 이후 대형 흥행작 부재가 장기화되면서 기존 게임의 매출 감소를 신작으로 상쇄하지 못하고 있다. 2023년 출시된 '뮤 모나크'가 초기 흥행에 성공했으나 장기적인 성장동력으로 이어지지는 못했으며, 시장의 기대를 받고 있는 '테르비스' 등 주요 신작 역시 완성도 제고를 위한 프로젝트 재정비 과정에서 출시가 지연되고 있다. 게임 특성상 출시 연기가 반드시 부정적인 것은 아니지만, 투자자 입장에서는 실적 가시성과 기업가치 재평가 시점이 지연된다는 점이 부담 요인이다.

현재 매출은 '뮤 온라인', '뮤 아크엔젤', '뮤 아크엔젤2', '뮤 모나크', 'R2M' 등 기존 IP에 의존하고 있어 신작 출시가 지연될 경우 기존 게임의 자연 감소분을 보완하기 어려운 구조다. 또한 게임산업은 인건비와 서버 운영비 등 고정비 비중이 높아 매출 감소가 영업이익 감소로 이어질 가능성도 높다.

다만 웹젠은 동종 게임사 대비 우수한 재무안정성과 풍부한 순현금을 바탕으로 신작 개발 지연을 충분히 감내할 수 있는 재무적 여력을 보유하고 있다. 또한 올해 중국에서 MU IP 기반 신작이 출시될 경우 추정치를 상회하는 추가 매출이 발생할 가능성이 있으며, 특별배당과 연말배당, 자사주 매입 등 적극적인 주주환원 정책도 추가 하방을 지지하는 요인으로 작용할 전망이다.

포괄손익계산서

(억원)	2022	2023	2024	2025	2026F
매출액	2,421	1,963	2,147	1,744	1,644
증가율(%)	-15.0	-18.9	9.4	-18.8	-5.7
매출원가	0	0	0	0	0
매출원가율(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
매출총이익	2,421	1,963	2,147	1,744	1,644
매출이익률(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
판매관리비	1,591	1,464	1,602	1,447	1,373
판매비율(%)	65.7	74.6	74.6	83.0	83.5
EBITDA	879	565	614	377	349
EBITDA 이익률(%)	36.3	28.8	28.6	21.6	21.2
증가율(%)	-18.3	-35.7	8.7	-38.6	-7.5
영업이익	830	499	546	297	271
영업이익률(%)	34.3	25.4	25.4	17.0	16.5
증가율(%)	-19.4	-39.9	9.3	-45.5	-8.7
영업외손익	223	220	168	23	108
금융수익	255	236	238	208	170
금융비용	47	21	31	37	30
기타영업외손익	15	5	-38	-148	-32
종속/관계기업관련손익	0	0	0	29	29
세전계속사업이익	1,053	719	714	350	409
증가율(%)	-13.0	-31.7	-0.7	-51.0	16.9
법인세비용	329	144	147	115	108
계속사업이익	724	576	568	235	301
중단사업이익	0	0	0	0	0
당기순이익	724	576	568	235	301
당기순이익률(%)	29.9	29.3	26.4	13.5	18.3
증가율(%)	-16.6	-20.5	-1.4	-58.5	27.9
지배주주지분 순이익	724	576	569	240	307

현금흐름표

(억원)	2022	2023	2024	2025	2026F
영업활동으로인한현금흐름	394	600	724	191	354
당기순이익	724	576	568	235	301
유형자산 상각비	45	52	54	69	65
무형자산 상각비	4	15	15	11	13
외환손익	13	2	8	7	0
운전자본의감소(증가)	-289	-32	49	-206	31
기타	-103	-13	30	75	-56
투자활동으로인한현금흐름	-484	-154	1,149	-1,874	-269
투자자산의 감소(증가)	16	37	0	-49	-107
유형자산의 감소	0	0	0	3	0
유형자산의 증가(CAPEX)	-16	-211	-116	-69	-120
기타	-484	20	1,265	-1,759	-42
재무활동으로인한현금흐름	-116	-129	-107	-162	-313
차입금의 증가(감소)	0	0	0	0	1
사채의증가(감소)	0	0	0	0	0
자본의 증가	0	0	0	0	0
배당금	0	-109	-88	-88	-203
기타	-116	-20	-19	-74	-111
기타현금흐름	-5	5	4	-1	37
현금의증가(감소)	-211	322	1,770	-1,847	-191
기초현금	729	518	840	2,610	763
기말현금	518	840	2,610	763	573

재무상태표

(억원)	2022	2023	2024	2025	2026F
유동자산	3,661	3,824	4,823	3,298	3,044
현금성자산	518	840	2,610	763	573
단기투자자산	2,821	2,577	1,942	2,244	2,173
매출채권	236	343	216	220	231
재고자산	0	0	0	0	0
기타유동자산	85	64	55	71	67
비유동자산	2,808	3,207	2,686	4,382	4,663
유형자산	449	555	660	751	806
무형자산	348	318	301	323	334
투자자산	1,770	1,971	1,355	2,853	2,990
기타비유동자산	241	363	370	455	533
자산총계	6,469	7,031	7,509	7,681	7,707
유동부채	627	727	686	712	747
단기차입금	0	0	0	0	0
매입채무	0	0	0	0	0
기타유동부채	627	727	686	712	747
비유동부채	98	65	97	130	126
사채	0	0	0	0	0
장기차입금	0	0	0	0	0
기타비유동부채	98	65	97	130	126
부채총계	725	792	783	842	874
자배주주지분	5,721	6,217	6,705	6,836	6,836
자본금	177	177	177	177	177
자본잉여금	1,498	1,498	1,498	513	513
자본조정 등	-791	-706	-698	-692	-802
기타포괄이익누계액	4	12	18	25	25
이익잉여금	4,833	5,236	5,710	6,815	6,925
자본총계	5,744	6,239	6,726	6,839	6,833

주요투자지표

	2022	2023	2024	2025	2026F
P/E(배)	7.4	9.9	8.4	18.6	12.5
P/B(배)	0.9	0.9	0.7	0.7	0.5
P/S(배)	2.2	2.9	2.2	2.6	2.3
EV/EBITDA(배)	2.4	4.2	0.5	4.0	2.9
배당수익률(%)	2.4	1.8	2.2	5.4	5.9
EPS(원)	2,050	1,646	1,629	693	956
BPS(원)	16,202	17,788	19,185	19,757	22,077
SPS(원)	6,857	5,607	6,144	5,033	5,114
DPS(원)	370	300	300	700	700
수익성(%)					
ROE	13.5	9.7	8.8	3.5	4.5
ROA	11.5	8.5	7.8	3.1	3.9
ROIC	191.1	75.3	68.5	25.2	22.4
안정성(%)					
유동비율	583.6	526.1	703.1	463.3	407.2
부채비율	12.6	12.7	11.6	12.3	12.8
순차입금비율	-57.3	-54.3	-66.8	-43.4	-39.6
이자보상배율	675.1	485.9	324.0	86.9	94.8
활동성(%)					
총자산회전율	0.4	0.3	0.3	0.2	0.2
매출채권회전율	9.6	6.8	7.7	8.0	7.3
재고자산회전율	6,026.5	6,657.7	6,939.9	5,839.2	6,469.5

최근 3개월간 한국거래소 시장경보제도 지정 여부

시장경보제도란?

한국거래소 시장감시위원회는 투기적이거나 불공정거래 개연성이 있는 종목 또는 주가가 비정상적으로 급등한 종목에 대해 투자자주의 환기 등을 통해 불공정거래를 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
웹젠	X	X	X

발간 History

발간일	제목
2026.07.14	웹젠(069080)-주주환원에 진심인 게임사
2025.06.23	웹젠(069080)-신작 출시 기대

Compliance notice

본 보고서는 한국거래소, 한국예탁결제원과 한국증권금융이 공동으로 출연한 한국IR협의회 산하 독립 (리서치) 조직인 기업리서치센터가 작성한 기업분석 보고서입니다. 본 자료는 투자자들에게 국내 상장기업에 대한 양질의 투자정보 제공 및 건전한 투자문화 정착을 위해 무상으로 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 중소형 기업 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 증명자료로 사용될 수 없습니다.
- 본 조사자료의 지적재산권은 당사에 있으므로, 당사의 허락 없이 무단 복제 및 배포할 수 없습니다.
- 본 자료는 텔레그램에서 "한국IR협의회(https://t.me/irsofficial)" 채널을 추가하시어 보고서 발간 소식을 안내받으실 수 있습니다.
- 한국IR협의회가 운영하는 유튜브 채널 'IRTV'에서 1) 애널리스트가 직접 취재한 기업탐방으로 CEO인터뷰 등이 있는 '소중한탐방'과 2) 기업보고서 심층해설방송인 '가치한 리포트 가치보기'를 보실 수 있습니다.