2026년 2월 4일 | 산업분석_Update

AI/인터넷/게임

월드 모델의 시작, 국내 인터넷/게임 영향 점검

Overweight

Top Picks 및 관심종목

*CP 2026년 2월 3일

NAVER (035420)
BUY | TP 350,000원 | CP 269,000원

카카오 (259960)
BUY | TP 420,000원 | CP 245,500원

Analyst 이준호 junholee95@hanafn.com

하나증권 리서치센터

프로젝트 지니: 특이점의 전초

구글 딥마인드는 2026년 1월 29일 '프로젝트 지니'를 미국 내 AI 울트라 구독자 대상으로 우선 출시했다. 해당 프로젝트는 지난 8월 5일 최초 공개한 월드 모델 '지니3'와 '나노 바나나 프로' 및 '제미나이'로 구동되는 프로토타입 웹이며 텍스트와 이미지만으로 실시간 상호작용이 가능한 3D 월드를 제작할 수 있다. 비록 60초의 한계가 있으나 엔진 없이 AI 연산으로 물리 법칙, 조명, 지형을 구현하고 컨트롤 가능한 버전으로 대중에게 제공하기 시작했다는 것에 의미가 있다. 월드 모델은 별도 학습 없이 새로운 환경에서 스스로 판단하는, 직관적인 물리 현상 시뮬레이션이 가능한 AGI로의 진화를 목표로 한다. 단순 콘텐츠 제작에 국한되지 않고 피지컬AI, 자율주행 등에 채택될 가능성이 높으며 구글 딥마인드 외에도 메타, xAI 등이 모두 개발을 진행하고 있는 만큼 LLM 경쟁과 유사한 양상이 펼쳐질 것으로 전망한다.

인터넷: LLM을 만드니 이제는 월드 모델

국내는 독자 AI 파운데이션 모델 사업 참가 기업들을 비롯하여 본격적으로 LLM을 개발하고 있는 상황이다. 특히 LG AI 연구원의 엑사원이 높은 기술력을 인정받고 있다. 다만 월드 모델에 대해서는 필요성이 제기되었으나 본격적인 개발은 확인되지 않는다. 지난 12월과 1월 피지컬AI에 대한 기대감으로 SI 기업들에 대한 관심도가 주가 상승으로 이어졌지만 글로벌 대비 경쟁력 있는 기술 확보까지는 시간이 필요하다. 네이버는 지난 10월 엔비디아와 현실과 디지털 공간을 연결하는 피지컬AI 플랫폼 공동 개발에 대한 MOU를 체결했다. 네이버클라우드의 디지털 트윈과 엔비디아의 옴니버스, 아이작 심 등 3D 시뮬레이션·로보틱스 플랫폼을 구현할 계획이다. 이를 네이버가 보유한 국내 로컬 데이터, LLM과 결합할 경우 소버린 월드 모델로 발전 가능하다고 판단한다.

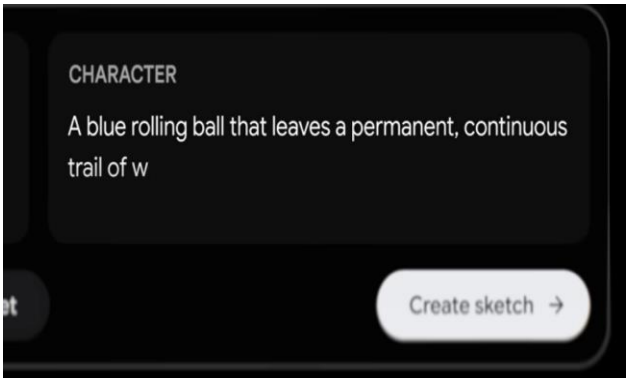
게임: 생산성 향상에 기대, 다만 AI 모델 개발용 투자에 대한 잠재적 우려

'프로젝트 지니' 출시 이후 가장 영향을 많이 받은 섹터는 게임이다. '프로젝트 지니' 공개 당일 유니티(-24%), 로블록스(-13%), 테이크투인터랙티브(-8%) 등이 크게 하락했다. 특히 유니티는 게임 엔진 매출 비중이 30% 수준이고 로블록스는 샌드박스 플랫폼 기업이기에 월드 모델의 발전으로 인한 직접 피해 우려가 크게 반영된 것이라 해석한다. 물론 현재 '프로젝트 지니'의 수준으로는 기존 제작 툴과 엔진을 대체할 수 없다. 다만 두려운 점은 속도다. 게임 산업 대비 압도적으로 높은 자본이 집행되고 있으며 최근 3년간 비약적인 발전을 이미 지켜봤기에 올해 연말이 되었을 때 어느 정도 수준까지 올라올지 예측할 수 없다. 유니티, 로블록스는 지난 몇 년 동안 AI 제작 도구를 도입해왔다. 대응 가능한 기술력의 확인, 혹은 외부 월드 모델과의 협업이 진행되어야 시장의 의심이 거둬질 것으로 보인다.

국내 게임사에 '프로젝트 지니'와 같은 월드 모델의 발전은 곧 기회라고 판단한다. 글로벌, 특히 중국 게임사와의 경쟁이 심화되는 환경에서 절대적인 인력의 차이는 무시할 수 없는 수준이다. AI를 얼마나 적극적이고 효과적으로 활용하여 경쟁력을 갖출 수 있는 지가 앞으로

중요하다. 크래프톤은 지난 10월 AI First 기업 전환을 선언하고 적극적으로 AI 활용하여 전사 생산성을 증대시킬 계획을 발표했다. 월드 모델의 발전으로 PUBG IP의 라이브 서비스 투입 자본을 효율화하고 퀄리티를 높일 수 있는 여지가 크다. 또한 진행 중인 프로젝트들의 개발 기간 단축에도 기여할 수 있을 것으로 예상한다. 시프트업의 김형태 대표는 지난 1월 청와대에서 열린 2026 경제성장전략 국민보고회에서 시프트업의 게임당 개발 인력은 약 150여명이며 중국 대형 게임사는 1,000명~2,000명 수준임을 설명, 콘텐츠 품질과 양을 따라 잡기 위해서는 AI가 필수적임을 역설했다. 현재 개발 중인 [스텔라블레이드] 후속작과 [프로젝트 스피릿]의 개발에도 월드 모델을 포함한 AI 기술의 발전은 긍정적이다. 이외에도 더블유게임즈, 네오위즈, 컴투스를 포함한 대부분의 게임사들이 적극적으로 AI 툴을 개발 환경에 적용하고 있는 만큼 부족한 개발 인력을 극복할 수 있는 힘으로 작동을 기대한다. 다만 별도로 AI 모델을 직접 개발하고 있는 크래프톤, NC AI에 대해서는 잠재적인 우려가 발생할 수 있다. 독자 AI 파운데이션 모델 사업에도 각자 참가 중이며 투자를 지속하고 있기에 이후 글로벌 월드 모델의 발전에 따라 특화 AI 모델로의 발전이나 외부 파트너십을 통한 경쟁력 확보가 있어야 해소 가능할 것으로 예상한다.

도표 1. 프로젝트 지니 (1)

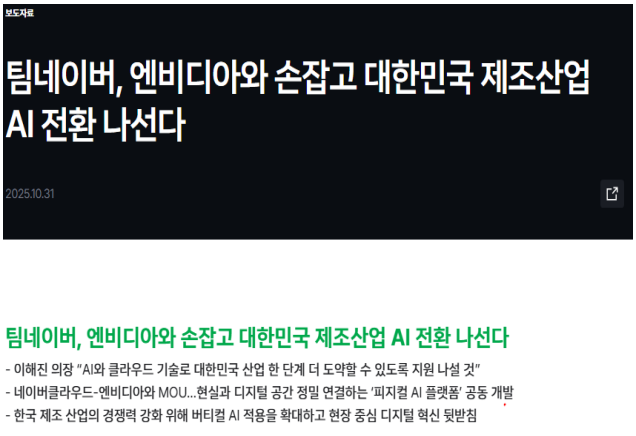


자료: Google, 하나증권

도표 2 프로젝트 지니 (2)

자료: Google, 하나증권

도표 3. 네이버-엔비디아 피지컬 AI MOU

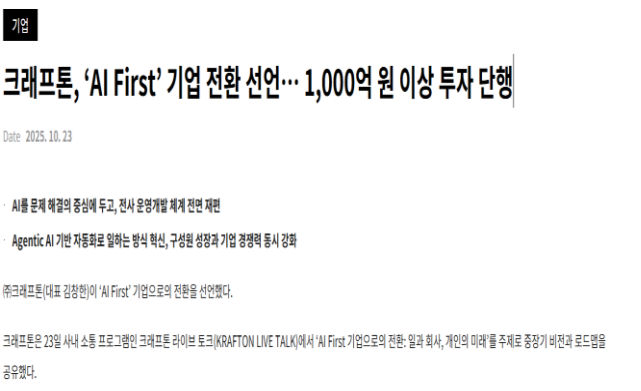


자료: NAVER, 하나증권

도표 4. 네이버랩스 아크아이

자료: NAVER, 하나증권

도표 5. 크래프톤 AI First 선언



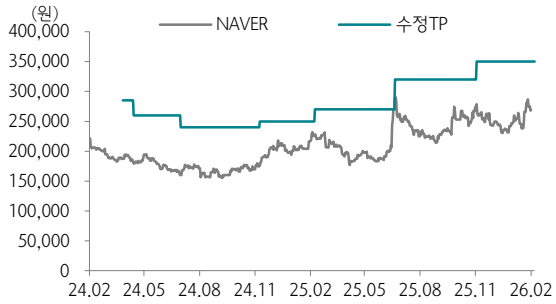
자료: 크래프톤, 하나증권

도표 6. 시프트업 김형태 대표 청와대 발언

자료:KNN, 하나증권

투자의견 변동 내역 및 목표주가 괴리율

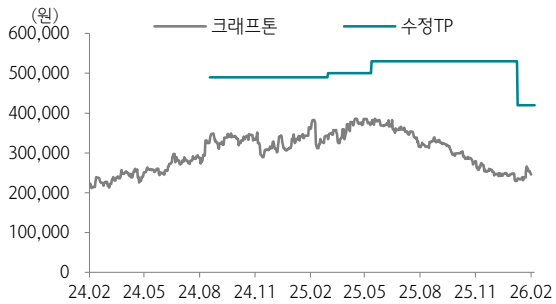
NAVER



날짜	투자의견	목표주가	괴리율	
			평균	최고/최저
25.11.5	BUY	350,000		
25.6.23	BUY	320,000	-24.15%	-9.22%
25.2.10	BUY	270,000	-25.16%	-0.19%
24.11.11	BUY	250,000	-18.33%	-7.20%
24.7.3	BUY	240,000	-29.94%	-25.13%
24.4.16	BUY	260,000	-31.83%	-25.08%
	담당자 변경			

투자의견 변동 내역 및 목표주가 괴리율

크래프톤



날짜	투자의견	목표주가	괴리율	
			평균	최고/최저
26.1.12	BUY	420,000		
25.5.15	BUY	530,000	-41.43%	-27.17%
25.3.4	BUY	500,000	-27.75%	-22.80%
24.8.20	BUY	490,000	-32.47%	-21.84%

Compliance Notice

- 당사는 2026년 2월 4일 현재 해당회사의 지분을 1%이상 보유 하고 있지 않습니다
- 본 자료를 작성한 애널리스트(이준호)는 자료의 작성과 관련하여 외부의 압력이나 부당한 간섭을 받지 않았으며, 본인의 의견을 정확하게 반영하여 신의성실 하게 작성하였습니다.
- 본 자료는 기관투자가 등 제 3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다
- 본자료를 작성한 애널리스트(이준호)는 2026년 2월 4일 현재 해당회사의 유가증권을 보유하고 있지 않습니다

본 조사자료는 고객의 투자에 정보를 제공할 목적으로 작성되었으며, 어떠한 경우에도 무단 복제 및 배포 될 수 없습니다. 또한 본 자료에 수록된 내용은 당사가 신뢰할 만한 자료 및 정보로 얻어진 것이나, 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 투자자 자신의 판단과 책임하에 최종결정을 하시기 바랍니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 고객의 주식투자의 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.

투자등급 관련사항 및 투자의견 비율공시

- **투자의견의 유효기간은 추천일 이후 12개월을 기준으로 적용**
- **기업의 분류**
  BUY(매수)_목표주가가 현주가 대비 15% 이상 상승 여력
  Neutral(중립)_목표주가가 현주가 대비 -15%~15% 등락
  Reduce(비중축소)_목표주가가 현주가 대비 15% 이상 하락 가능
- **산업의 분류**
  Overweight(비중확대)_업종지수가 현재지수 대비 15% 이상 상승 여력
  Neutral(중립)_업종지수가 현재지수 대비 -15%~15% 등락
  Underweight(비중축소)_업종지수가 현재지수 대비 -15%~15% 등락

투자등급	BUY(매수)	Neutral(중립)	Reduce(매도)	합계
금융투자상품의 비율	96.31%	3.69%	0.00%	100%

* 기준일: 2026년 02월 01일