

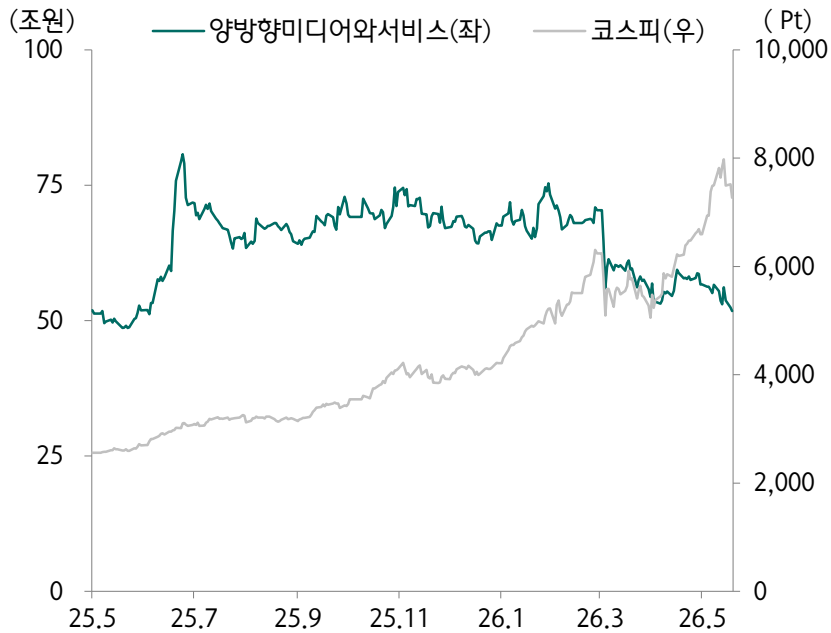
인터넷/게임 Overweight | Analyst 이준호

반등의 트리거

디레이팅 구간, 실적과 주가는 반대 방향

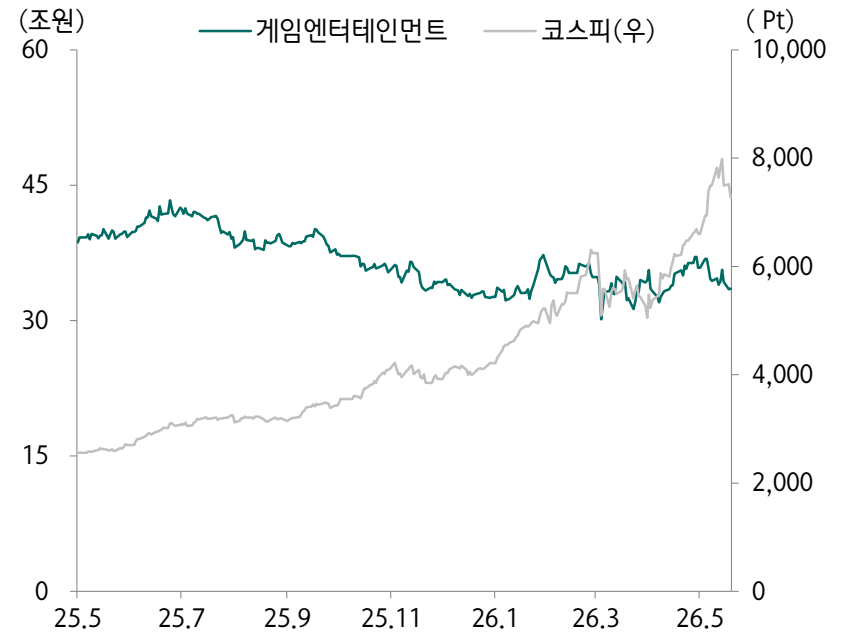
- 네이버/카카오 모두 분기 최고 실적 갱신. 주요 게임사들 역시 성장 국면에 들어섰으나 디레이팅
- 양방향미디어와서비스/게임엔터테인먼트의 12MF P/E는 각각 17/11배로 역사적 하단에 머물러 있는 모습
- 팬데믹 이후 2022년~2024년 전반적 비용 효율화 진행, 2025년부터 본격적인 이익 성장 구간 진입했으나 주가 반영되지 않은 결과

양방향미디어와서비스 12MF P/E 추이



주: 네이버-LY 일회성 순이익 반영으로 일시 왜곡
 자료: Quantwise, 하나증권

게임엔터테인먼트 12MF P/E 추이

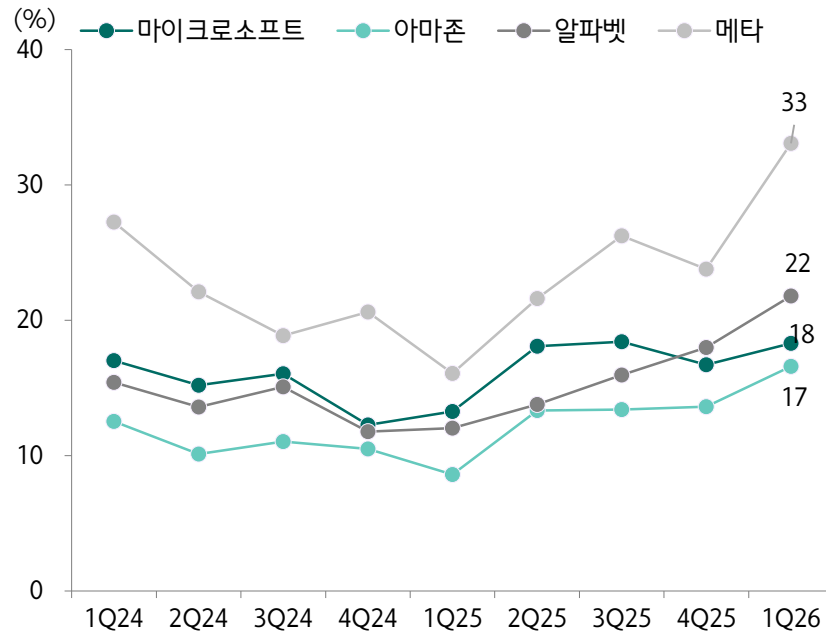


자료: Quantwise, 하나증권

인터넷: AI 경쟁력 부재에 대한 우려

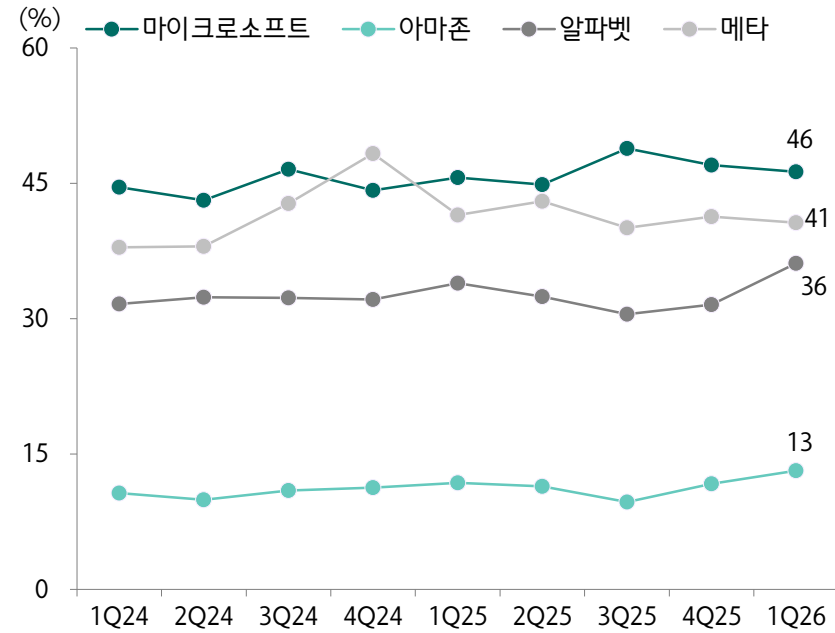
- 2026년 소프트웨어 기업에게 있어 AI 경쟁력은 매출 성장 과정에 수익성까지 동시에 개선하는 것
- 글로벌 빅테크 중 알파벳/아마존은 클라우드 성장 가속, 영업이익률 개선 확인. 주가는 견조
- 마이크로소프트, 메타는 매출 성장 지속됨에도 영업이익률 감소. 주가 하락

마이크로소프트, 아마존, 알파벳 클라우드 성장률



자료: Quantwise, 하나증권

마이크로소프트, 아마존, 알파벳, 메타 영업이익률 추이

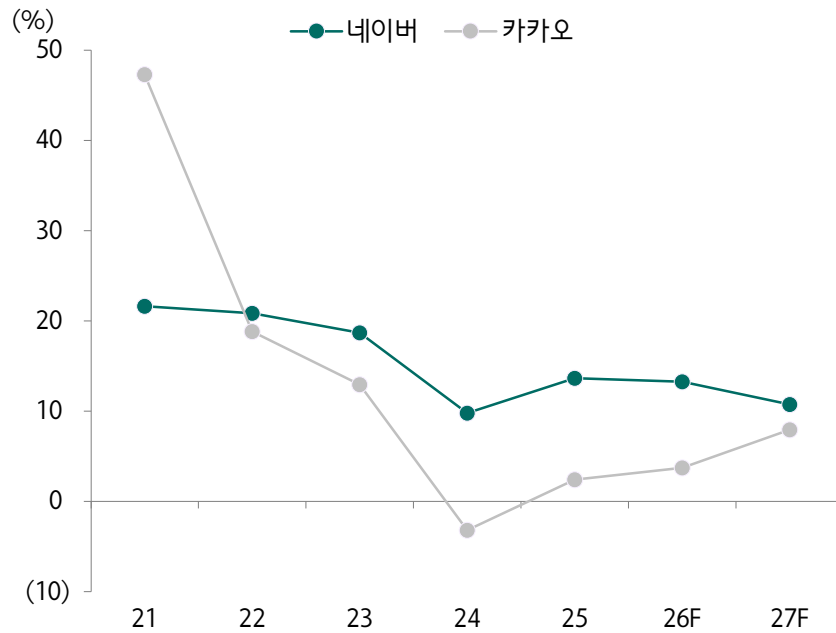


자료: Quantwise, 하나증권

인터넷: AI 경쟁력 부재에 대한 우려

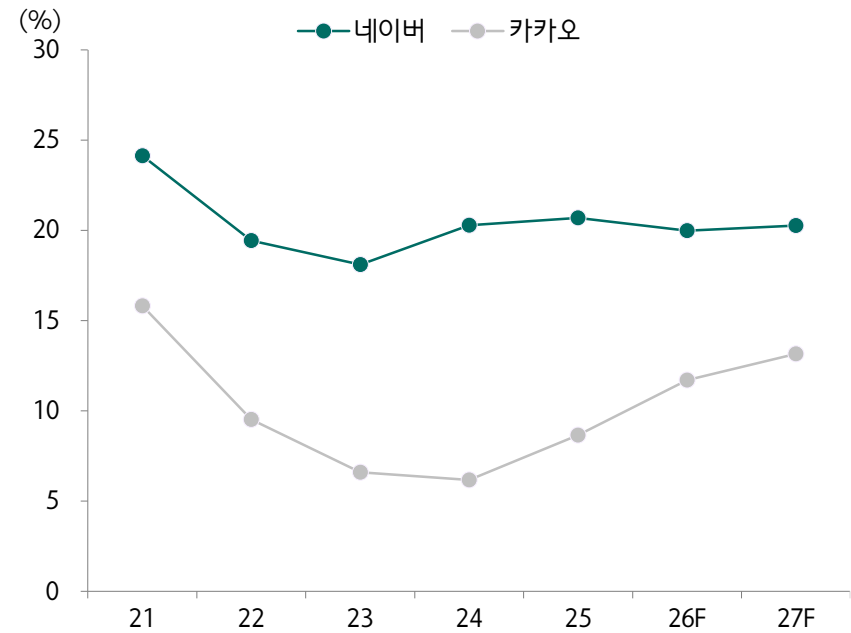
- AI 경쟁력을 매출 성장과 수익성 확보라는 기준으로 네이버, 카카오 평가 시 양사 모두 조건 미충족
- 네이버/카카오의 2026년 예상 매출액 성장률은 14.9%/8.4%. 네이버는 플랫폼(13%), 엔터프라이즈(16%) 기반 성장. 글로벌 대비 아쉬움
- 네이버/카카오의 2026년 예상 영업이익률은 17.3%/10.8%. 카카오가 전년 대비 개선 기대. 다만 주요 요인은 자회사 정리

네이버, 카카오 매출액 성장률 추이



자료: Quantivise, 하나증권

네이버, 카카오 영업이익률 추이



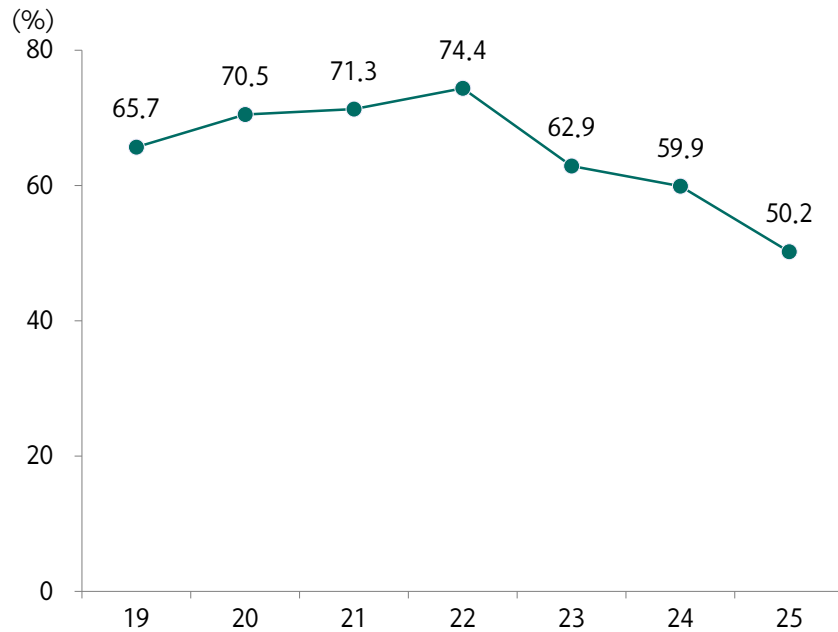
자료: Quantivise, 하나증권

1. 인터넷/게임: 반등의 트리거를 찾아서

게임: 유저, 사용 시간 둔화, 경쟁 심화

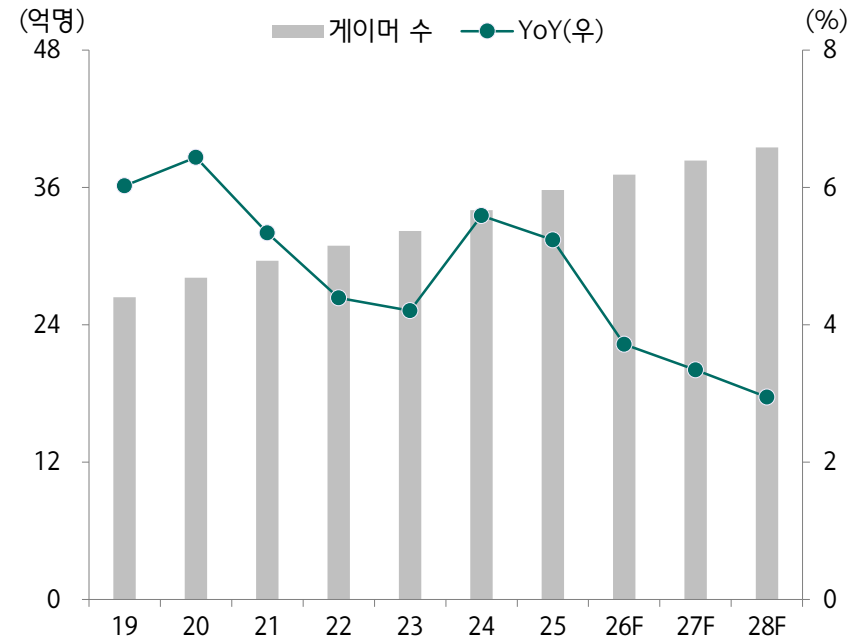
- 국내 게임 산업은 과거 글로벌 대비 높은 ARPPU를 바탕으로 한 고성장으로 프리미엄 부여. 주요 동력은 모바일 MMORPG 라인업
- 모든 게임사들이 유사한 BM의 게임들 출시. 장르의 포화와 함께 성장은 둔화. 글로벌 게임사들과 대비 IP, 노하우 측면 열위는 사실
- 국내 게임 이용률 감소, 글로벌 게임 이용자 수 둔화. 콘텐츠라는 큰 범주 내에서 OTT, 스포츠 대비 경쟁력을 보이지 못한 영향

국내 게임 이용률 추이



자료: Kocca, 하나증권

글로벌 게이머 수 추이



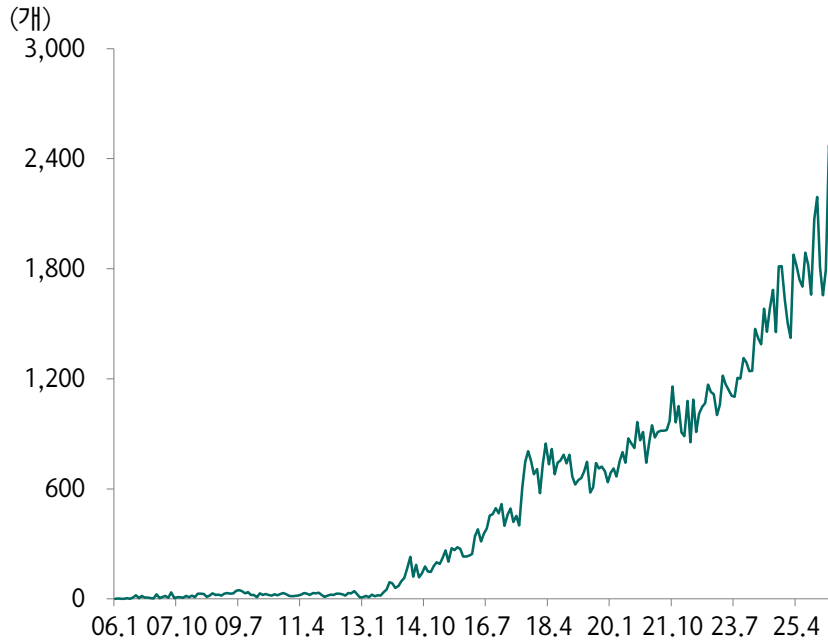
자료: Newzoo, 하나증권

1. 인터넷/게임: 반등의 트리거를 찾아서

게임: 유저, 사용 시간 둔화, 경쟁 심화

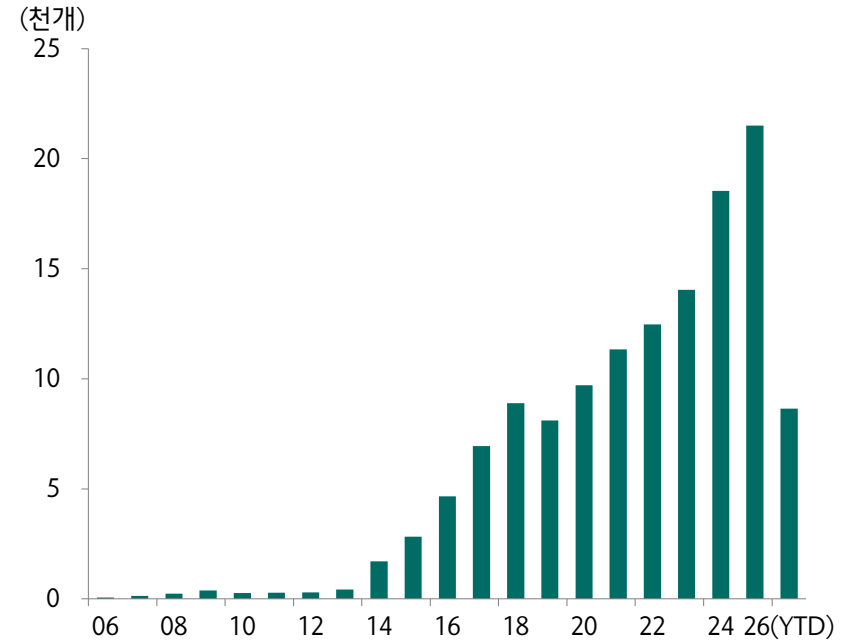
- PC 게임 플랫폼 스팀의 연간 출시 게임수는 2025년 21,500개를 돌파. 2026년 3월에는 2,472개의 게임이 출시되어 월간 최대치도 돌파
- 공급은 늘어났는데 수요 늘지 않음. 신작 성공의 확률이 계속해서 줄어든다는 것을 의미
- 어려운 환경을 뚫고 성과를 내는 국내 게임사도 존재(PUBG, 승리의 여신: 니케, 세븐나이츠 리버스 등). 시장은 지속 가능성에 의문

스팀 월간 출시 게임 수



자료: Steamdb, 하나증권

스팀 연간 출시 게임

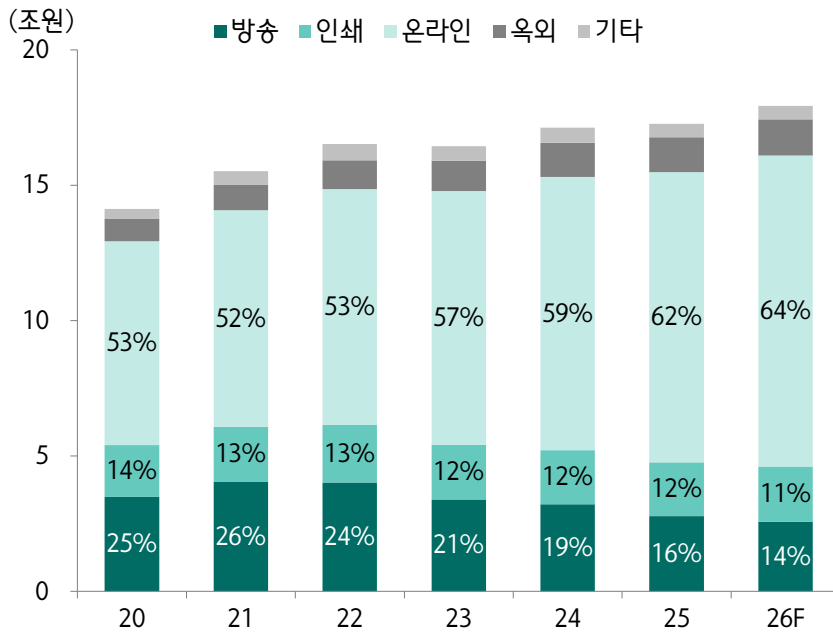


자료: Steamdb, 하나증권

광고: 성숙 시장. 단기간 멀티플 프리미엄은 무리

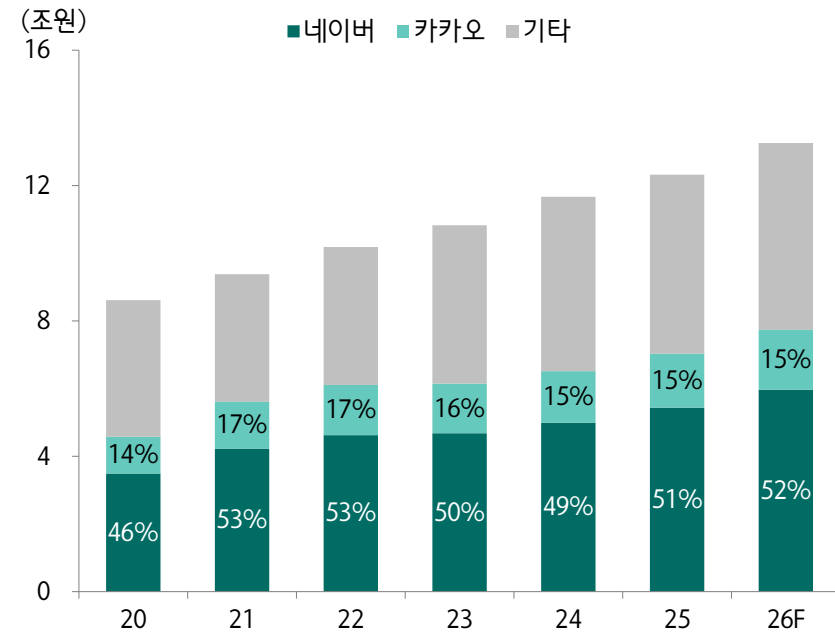
- 2026년 기준 네이버/카카오의 광고 매출은 6조원/1.8조원으로 각각 52%/15% 점유율 추정
- 네이버는 AI 브리핑/AI 탭으로, 카카오의 카나나/ChatGPT 포 카카오로 사용자 확보하여 시장 상회하는 성장 목표
- 타 플랫폼의 온라인 광고 매출뿐 아니라 온라인 외(2026년 기준 6.9조원 추정)에서 온라인 전환 매출 확보 기대

국내 주요 매체별 광고비 비중 변화 추이



자료: Kobaco, 하나증권

국내 온라인 광고 내 네이버, 카카오 비중

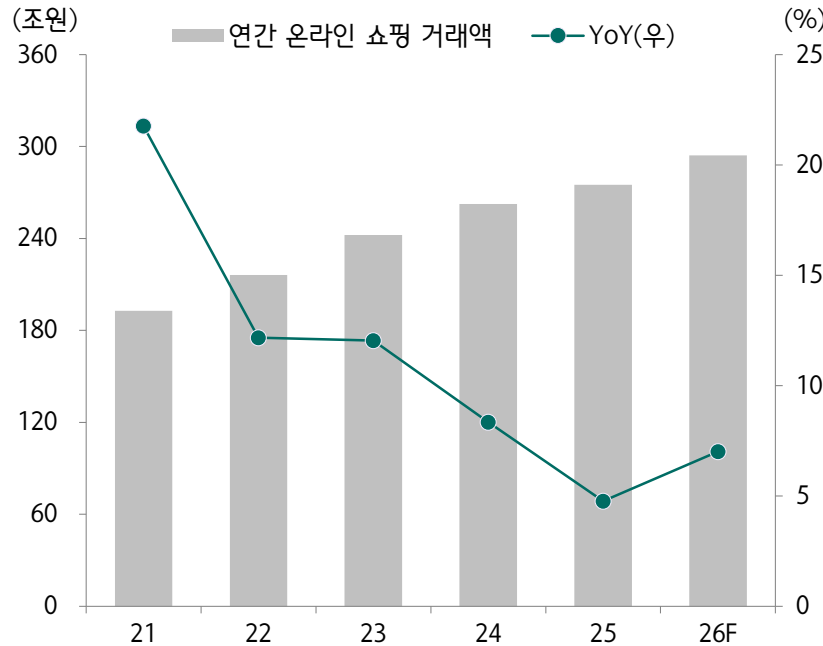


자료: Kobaco, 하나증권

커머스: 아직 성장 여력은 남아있다

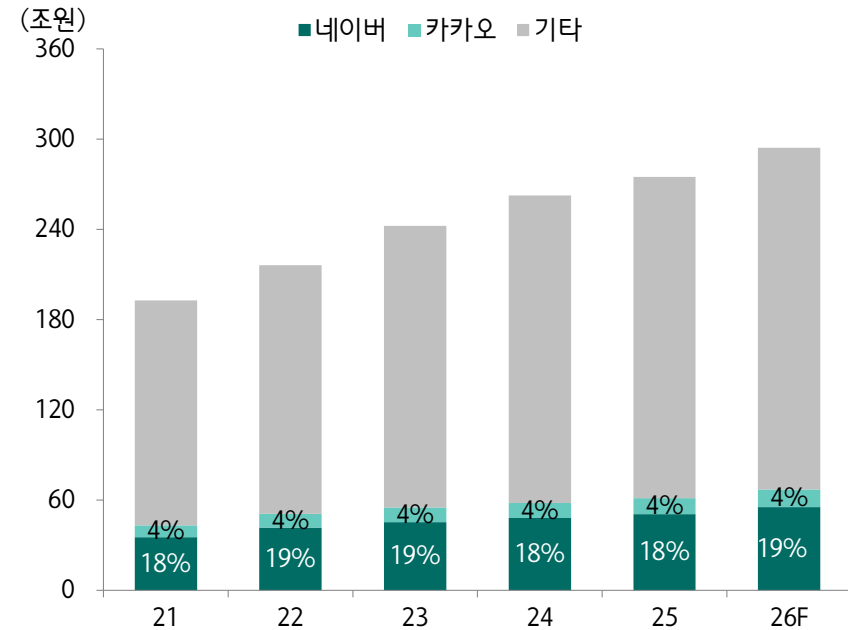
- 온라인 커머스 1위, 2위인 쿠팡과 네이버의 합계 점유율은 50% 이하로 추정
- 다양한 플랫폼들이 파편적으로 점유하는 시장. 여전히 침투 여력이 높아 광고 시장 대비 높은 성장을 기대 가능
- 향후 쿠팡과 네이버의 양강 구도가 더욱 고착화될 것으로 전망. AI 에이전트 커머스가 Key

국내 연간 온라인 쇼핑 거래액(GMV) 추이



자료: 통계청, 하나증권

국내 온라인 쇼핑 내 네이버, 카카오 비중



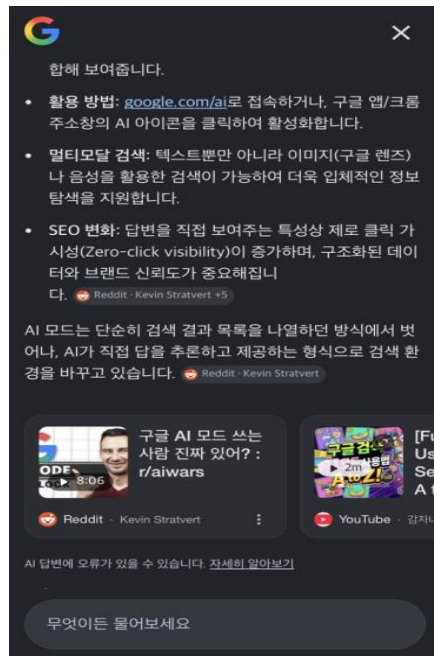
자료: 통계청, 각 사, 하나증권

2. 인터넷: 본업과 AI, 그리고 디지털자산

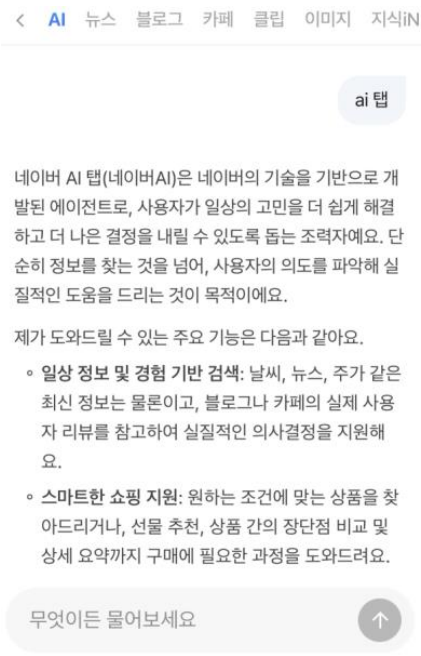
네이버/카카오 AI 점검. 사용자 확보가 필요

- 네이버 AI 브리핑 쿼리의 40%까지 확대 예정. 2월에는 쇼핑 AI 에이전트, 4월에는 AI 탭 출시
- AI 탭은 6월 전체 사용자 대상 확대 목표. 구글의 AI 오버뷰-AI 모드와 유사한 형태. 활성화 기대
- 카카오는 카나나 인 카카오톡, ChatGPT 포 카카오 확대 예정. 8월 외부 파트너사 탑재

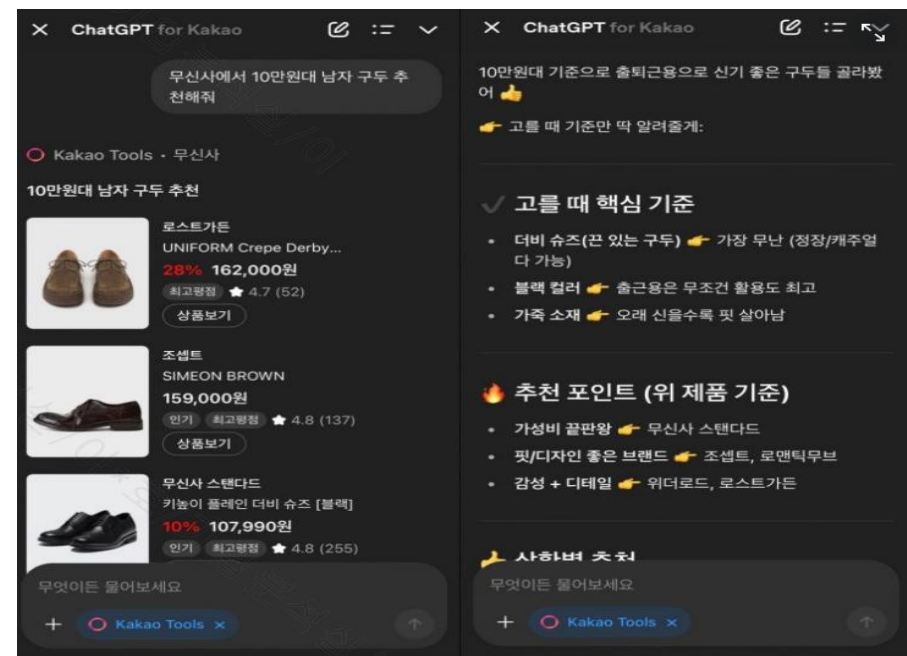
구글 AI 모드, 네이버 AI 탭 비교



자료: 구글, 네이버, 하나증권



ChatGPT 포 카카오 내 카카오 툴즈



자료: 카카오톡, 하나증권

디지털자산, 플랫폼 강점은 분명

- 디지털자산기본법 3분기 가시화 예상. 결국 산업화 형태는 미국과 유사한 형태로 전개될 가능성이 높다고 판단
- 국내는 원화 스테이블코인 발행을 중심으로 개별 기업보다는 컨소시엄, 파트너 형태의 시장 형성이 예상
- 네이버/카카오 모두 사용자 최접점이라는 강점 바탕으로 디지털자산 유통 경쟁력 보유. 리레이팅 요인

한국은행 보고서 일부 발췌. 스테이블코인 수익 빅테크와 분배 언급

적 지위와 시장 지배력을 이용해 결제와 지급 과정에서 자사 스테이블코인의 사용을 어떤 형태로든 계열사, 하청 및 제휴 업체 등에게 사실상 강제할 위험성도 배제할 수 없다.

또한 스테이블코인 생태계의 특성상 스테이블코인의 발행과 유통이 단일 주체에 의해 이루어져야 할 필요는 없다. 실제로 페이팔 스테이블코인(PYUSD)의 경우 발행사는 팍스 스라는 신탁회사가, 유통 시스템은 페이팔 네트워크가 담당하고 있으며, **USDC의 경우 발행사는 씨클이, 유통 시스템은 코인베이스 거래소가 담당하며, 최근에는 VISA 카드 네트워크로의 유통 채널 확장이 이루어지고 있다.**

전문성에 따른 분업 구조를 통해 스테이블코인 발행사는 준비자산 운용 수익을 유통에 참여한 빅테크 기업이나 가상자산 거래소 등과 리워드 형태로 나누며, 플랫폼 기업들도 **스마트계약 등 혁신 기술을 통해 추가 수익을 획득할 수 있을 것이다.**

따라서 빅테크는 자체 플랫폼에서 스테이블코인의 유통이 가능하므로 반드시 이들 기업이 스테이블코인을 직접 발행해야만 관련 산업이 성장하고 혁신이 촉진된다고 보기는 어렵다.

자료: 한국은행, 하나증권

클래리티 액트 합의안. 활동 기반 보상 허용

1 (A) solely in connection with the holding of
2 such restricted recipient's payment stablecoins;
3 or

4 (B) on a payment stablecoin balance in a
5 manner that is economically or functionally
6 equivalent to the payment of interest or yield on
7 an interest-bearing bank deposit.

8 (2) **ACTIVITY-BASED OR TRANSACTION-BASED** 9 **REWARDS AND INCENTIVES PERMITTED.**—

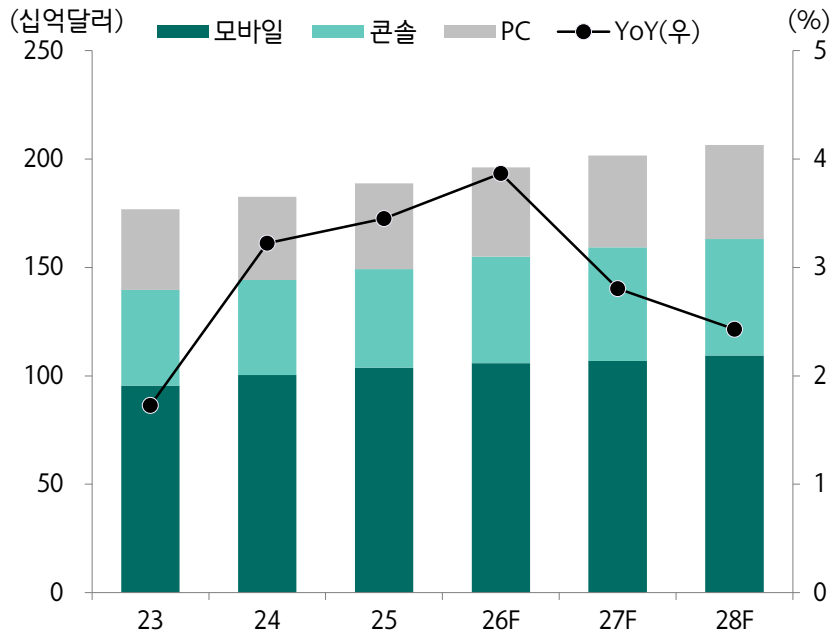
10 (A) **IN GENERAL.**—The prohibition under
11 paragraph (1) shall not apply with respect to
12 rewards or incentives based on bona fide activi-
13 ties or bona fide transactions that are not eco-
14 nomically or functionally equivalent to the pay-
15 ment of interest or yield on an interest-bearing
16 bank deposit pursuant to the regulations pro-
17 mulgated under paragraph (3).

자료: Senate Committee, 하나증권

시장 둔화, 국내는 턴어라운드 시기

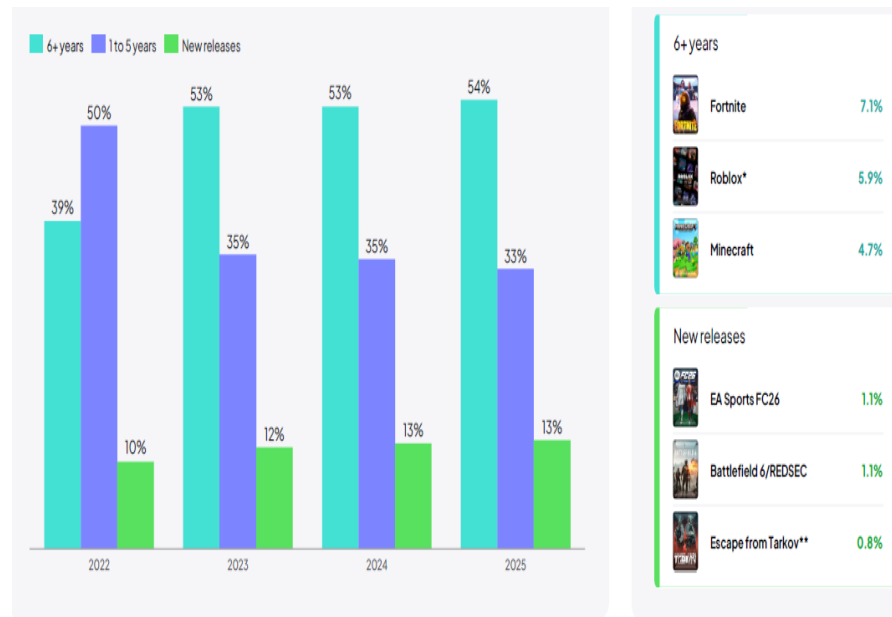
- 글로벌 업황 자체가 좋지 않음. 2027년까지 증익을 기대할 수 있는 게임사에 대해서는 선별적으로 접근이 유효한 시기
- 게임 산업 성질 변화. 게임의 성공은 출시 이후 PLC 관리 역량이 중요. 단순 모멘텀 투자 유효하지 않으며 구조적 성장 가능성이 대두
- 출시 직후가 아니더라도 높은 트래픽이 있다면 매출은 BM 적용에 따라 탄력적으로 성장 가능

글로벌 게임 시장 추이



자료: Newzoo, 하나증권

PC/콘솔 게임 플레이 타임 비중

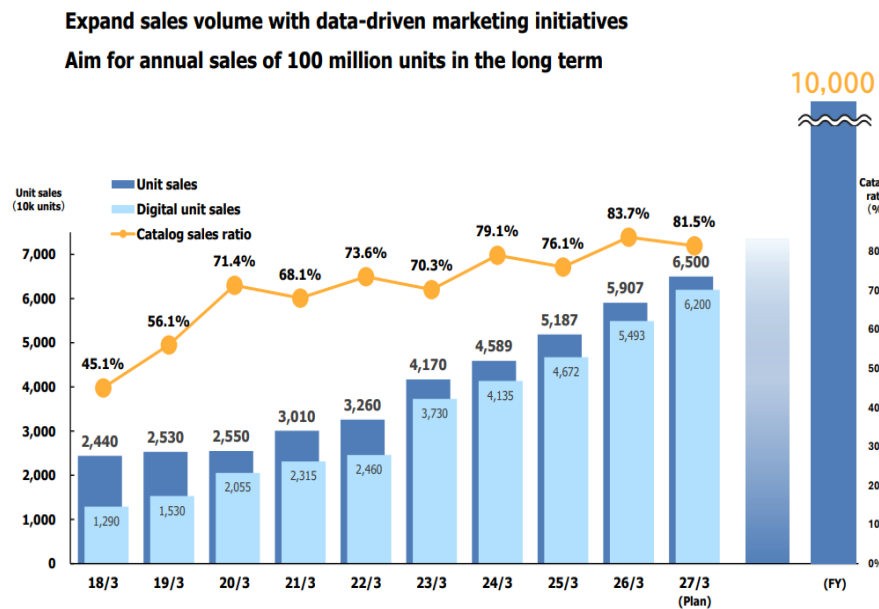


자료: Newzoo, 하나증권

IP의 가치는 여전하다

- IP의 가치는 시장 경쟁 심화에서 더욱 중요. 시리즈화에 성공할 경우 후속작의 일정 성공을 보장하기 때문
- 온전히 개발력을 유지하고 완성도를 높인다면 충분히 시리즈로 흥행 가능. 기업 가치에 반영할 필요 있음
- 캡콤은 2018년부터 매년 총 패키지 판매량 증가. 매년 시리즈 타이틀을 출시했기 때문. IP의 중요성을 보여주는 이상적인 사례

글로벌 게임 시장 추이



자료: Capcom, 하나증권

PC/콘솔 게임 플레이 타임 비중

(10 thousand units)

	17/3	18/3	19/3	20/3	21/3	22/3	23/3	24/3	25/3	26/3	Cummulative unit sales
Resident Evil 7 biohazard	350	160	120	100	150	180	120	130	130	260	1,740
Monster Hunter: World (*1)		790	450	450	230	170	140	280	310	110	2,960
Resident Evil 2			420	240	160	140	220	200	140	290	1,830
Devil May Cry 5			210	130	100	90	210	130	120	270	1,290
Monster Hunter World: Iceborne				520	240	140	100	230	260	80	1,600
Resident Evil 3					390	110	190	170	110	340	1,330
Monster Hunter Rise					480	410	370	190	240	150	1,860
Resident Evil Village						610	180	180	150	360	1,490
Monster Hunter Rise: Sunbreak							540	220	210	140	1,130
Resident Evil 4							370	330	270	360	1,360
Street Fighter 6								330	130	200	670
Dragon's Dogma 2								260	100	50	420
Monster Hunter Wilds									1,010	130	1,140
Resident Evil Requiem										690	690

(*1) Includes sales of Monster Hunter World: Iceborne Master Edition
*Sales numbers rounded down to 10 thousand units.

자료: Capcom, 하나증권

국내 하반기 대형 기대작 부재. PLC 관리가 더욱 중요

- 2026년 하반기 출시 예정 게임 중 규모와 기대감 종합적 고려 시 기대작 분류 신작 부재
- 국내 게임사들의 연간 추정치 상향을 위해서는 보유한 라인업 PLC 관리 역량 필요
- 크래프톤/NC는 PUBG IP/아이온2, 리니지 클래식 바탕으로 추정치 상향 가능성 높음. 6월(SGF), 8월(게임스컴) 신작 공개 가능성 존재

국내 주요 게임사 파이프라인

게임사	게임명	개발사	퍼블리셔	장르	플랫폼	출시 지역	출시 예정일
크래프톤	팰월드 모바일	펍지 스튜디오(산하)	크래프톤	오픈월드 서바이벌 크래프팅	모바일	글로벌	2027-
	서브노티카 2	언노운 윌즈(자회사)	크래프톤	어드벤처	PC/콘솔	글로벌	2Q26(출시)
시프트업	스텔라블레이드 2	시프트업	-	액션 RPG	PC/콘솔	글로벌	2027-
	Project Spirit	시프트업	텐센트(예상)	서브컬처	PC/콘솔/모바일	글로벌	2027-
NC	리니지 클래식	NC	NC	MMORPG	PC	글로벌	1Q26(출시)
	아이온2	NC	NC	MMORPG	PC/모바일	글로벌	2H26
	리밋 제로 브레이커스	빅게임 스튜디오	NC	수집형 서브컬처 RPG	PC/모바일	글로벌	3Q26
	타임 테이커즈	미스탈게임즈	NC	TPS	PC/콘솔	글로벌	3Q26
	신더시티	빅파이어게임즈(자회사)	NC	MMO 택티컬 슈터	PC/콘솔	글로벌	3Q26
	호라이즌 스틸 프론티어즈	NC	NC	MMORPG	PC/모바일	글로벌	1H27
넷마블	스톤에이지키우기	넷마블엔투	넷마블	방치형 RPG	모바일	글로벌	1Q26(출시)
	일곱 개의 대죄: Origin	넷마블에프엔씨(외부IP)	넷마블	오픈월드 액션 RPG	PC/콘솔	글로벌	1Q26(출시)
	문길: STAR DIVE	넷마블몬스터	넷마블	수집형 서브컬처 RPG	PC/모바일	글로벌	2Q26(출시)
	SOL: enchant	알트나인	넷마블	MMORPG	PC/모바일	국내	2Q26
	나 혼자만 레벨업: KARMA	넷마블네오	넷마블	로그라이트	PC/모바일	글로벌	2H26
	프로젝트 옥토퍼스	콩스튜디오	넷마블	로그라이트	모바일	글로벌	2H26
	이블베인	넷마블몬스터	넷마블	3인칭 협동 액션	PC/콘솔	글로벌	2H26
	상그릴라 프론티어: 일곱 최강종	넷마블넥스스(외부IP)	넷마블	수집형 RPG	PC/모바일	글로벌	2H26
	프로젝트 이지스	카밤(자회사)	카밤(자회사)	수집형 RPG	PC/모바일	글로벌	2H26

자료: 각 사, 하나증권

NAVER (035420) | BUY | TP 350,000원 | CP(5월21일) 199,500원

- 6월 AI 탭 전체 사용자 대상 확대, 연결 서비스 확장 예정. AI 브리핑 연계 사용자 경험 개선 예상
- AI 브리핑 광고 3분기, AI 탭 광고 4분기 적용 예정. AI 서비스로 광고/커머스 실적 개선 전망
- 4분기 두나무 인수로 디지털자산 시장 진출 예정. 웹2/3 슈퍼앱 진화. 국내 유통 경쟁력 가장 강하다고 판단

네이버 AI 브리핑-AI 탭. AI 브리핑에서 확장 가능

N ai 탭

무엇을 할 수 있나

AI탭은 사용자의 의도와 맥락을 반영해 답변을 제공하며, 복합 조건(예: 콘서트, 좌석 넓은 등)과 같은 세부 요청도 대화로 정교화해 안내합니다. 통합검색·쇼핑·플레이스·블로그·카페 등 네이버 서비스 간 연결성을 강화해 탐색부터 실행(예: 예약, 구매)까지 한 화면에서 이어지도록 설계했습니다. 1 2 3

출시와 확대 계획

네이버는 2026년 4월 28일 기준으로 네이버플러스 멤버십 사용자에게 AI탭을 베타 출시했고, 상반기 내 전체 사용자와 모바일 메인 검색창으로 적용 범위를 확대할 계획이라고 밝혔습니다. 1 2

출처 3건 전체보기 >

네이버 검색 · 네이버 블로그
무엇이든 물어보세요. 'AI탭'이 답변합니다.

핀포인트뉴스
"검색부터 실행까지, AI 검색 'AI탭'"

AI로 더 알아보기

ai 탭

네이버 AI 탭(네이버AI)은 네이버의 기술을 기반으로 개발된 에이전트로, 사용자가 일상의 고민을 더 쉽게 해결하고 더 나은 결정을 내릴 수 있도록 돕는 조력자예요. 단순히 정보를 찾는 것을 넘어, 사용자의 의도를 파악해 실질적인 도움을 드리는 것이 목적이에요.

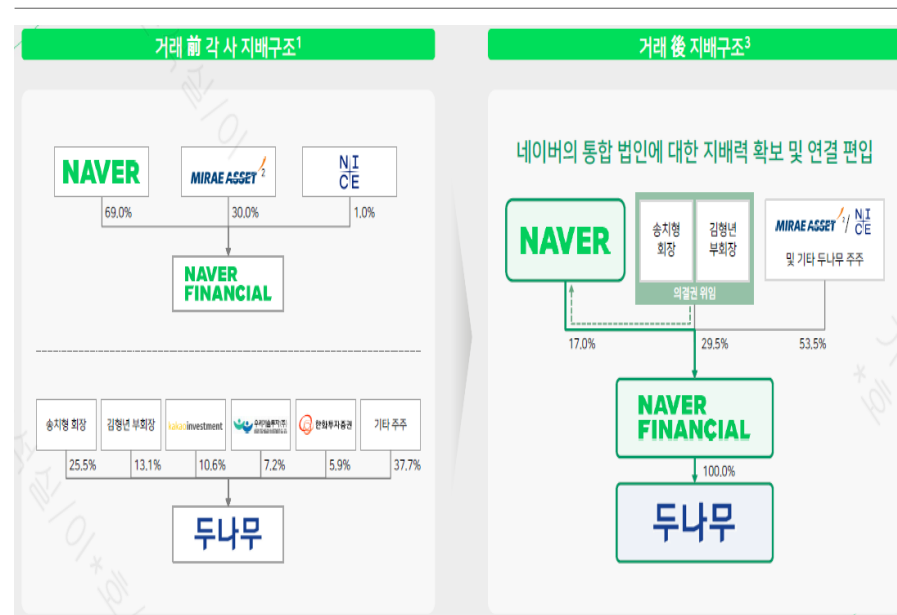
제가 도와드릴 수 있는 주요 기능은 다음과 같아요.

- 일상 정보 및 경험 기반 검색: 날씨, 뉴스, 주가 같은 최신 정보는 물론이고, 블로그나 카페의 실제 사용자 리뷰를 참고하여 실질적인 의사결정을 지원해요.
- 스마트한 쇼핑 지원: 원하는 조건에 맞는 상품을 찾아드리거나, 선물 추천, 상품 간의 장단점 비교 및 상세 요약까지 구매에 필요한 과정을 도와드려요.

무엇이든 물어보세요

자료: NAVER, 하나증권

네이버파이낸셜 - 두나무 합병 후 지배 구조(9/30 예정)



자료: NAVER, 하나증권

4. Top Picks

NAVER (035420) | BUY | TP 350,000원 | CP(5월21일) 199,500원

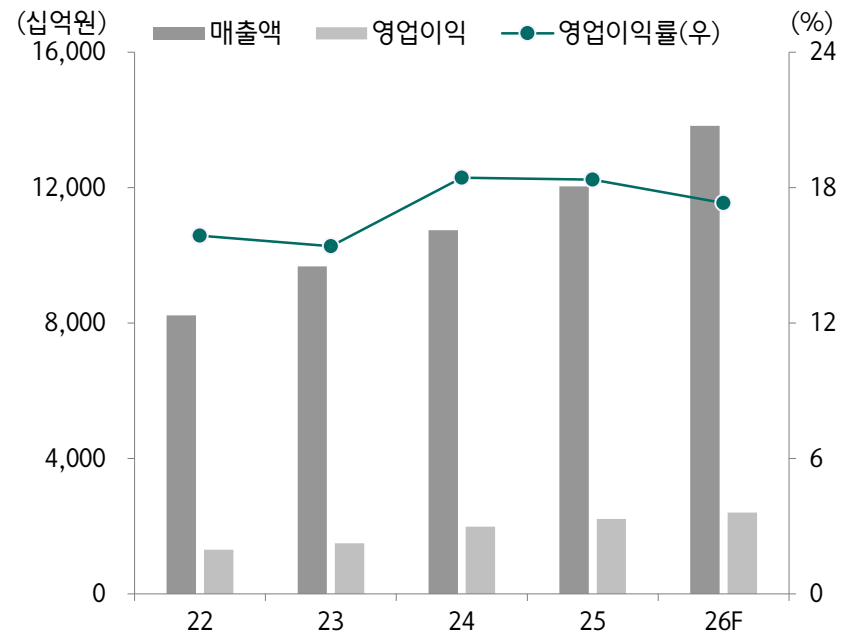
- 2026년 영업수익 13조 8,264억원(YoY 14.9%), 영업이익 2조 3,942억원(YoY 8.4%, OPM 17.4%) 전망
- AI 에이전트 서비스로 국내 온라인 광고/커머스 시장 지배력 확대 예상
- 디지털자산 신사업은 2027년부터 멀티플 상향 요인으로 작동할 것

Financial Data (단위: 십억원, %, 배, 원)

투자지표	2024	2025	2026F	2027F
매출액	10,737.7	12,035.0	13,826.4	15,363.7
영업이익	1,979.3	2,208.1	2,394.2	2,771.1
순이익	1,923.2	1,953.2	1,876.5	2,471.1
증감률	92.8	3.9	(3.3)	31.7
PER	16.70	19.59	16.72	12.70
PBR	1.20	1.35	1.06	0.99
ROE	7.90	7.36	6.63	8.21
DPS	1,130	2,630	2,630	2,630

자료: 하나증권

NAVER 매출액, 영업이익, 영업이익률 추이



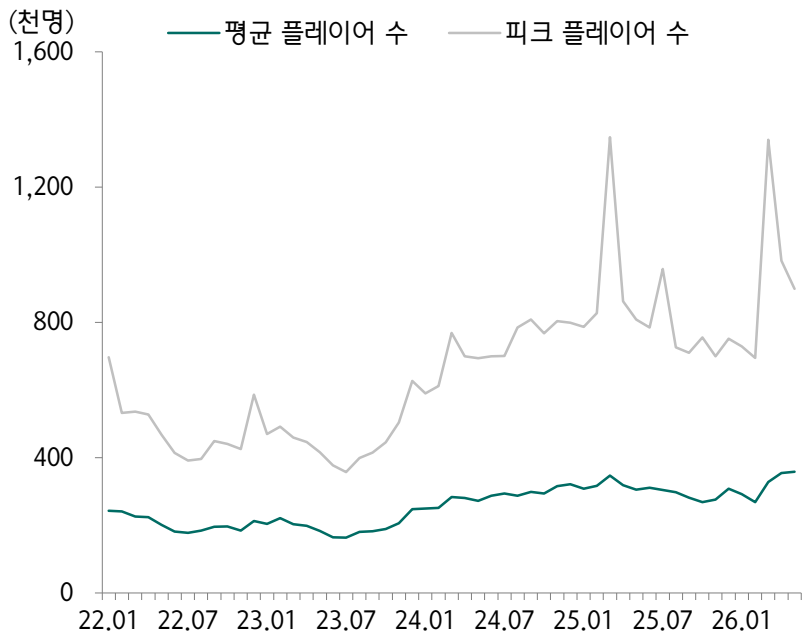
자료: 하나증권

4. Top Picks

크라프트온 (259960) | BUY | TP 460,000원 | CP(5월21일) 258,000원

- PUBG IP의 트래픽, 1분기 실적으로 의구심은 해소. 트래픽의 성장이 뚜렷하게 확인되는 상황에서 실적을 의심할 이유는 없음
- 연간 PUBG IP 두 자릿수 성장 목표는 충분히 달성 가능. 약 +20%에 가까운 성장 이뤄낼 가능성이 높다고 평가
- 하반기 후속 파이프라인들에 대한 정보 공개 기대

배틀그라운드 스티م 무료화 이후 트래픽 추이



자료: Steamchart, 하나증권

화평정영 DAU 9,000만명 달성(전년 8,000만명)

2026년 2월 16일, 한 해를 마무리하고 새해를 맞이 하는 이 시점에 * 피스메이커 엘리트*의 일일 활성 사용자 수가 9천만 명을 돌파했습니다!

9천만 명이 넘는 플레이어들이 Peacekeeper Elite에서 설날 전야를 보냈습니다. 함께 설날 저녁 식사를 하거나, 니안 비스트와 싸우거나, 새로운 설날 버전을 경험하거나, 새 차를 타거나, 새 옷을 입는 등, 이 모든 것들이 말없이 우리를 하나로 묶어주었습니다.

자료: Tencent, 하나증권

4. Top Picks

크라프트온 (259960) | BUY | TP 460,000원 | CP(5월21일) 258,000원

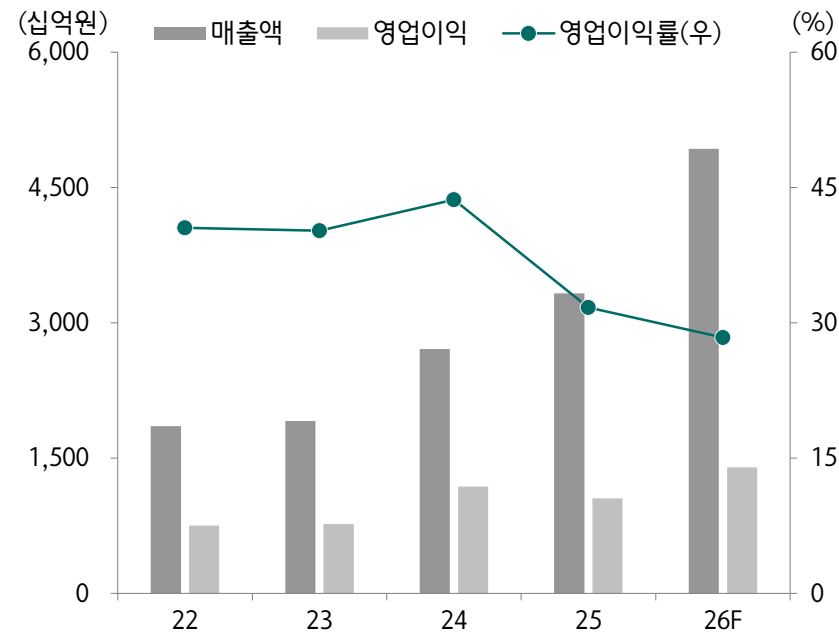
- 2026년 영업수익 4조 9,276억원(YoY 48.1%), 영업이익 1조 3,979억원(YoY 32.6%, OPM 28.4%) 전망
- PUBG IP의 PC/모바일 트래픽 모두 구조적 성장기 재진입, 웰메이드 모드, UGC 모드의 성과로 2024년 이상의 그림을 그릴 것으로 전망
- 게임 엔진, AI 역량을 바탕으로 피지컬 AI 전반의 생태계를 확보. 기술 개발에 따른 기대감을 받을 수 있는 영역으로의 확장 진행

Financial Data (단위: 십억원, %, 배, 원)

투자지표	2024	2025	2026F	2027F
매출액	2,709.8	3,326.6	4,927.6	5,563.5
영업이익	1,182.5	1,054.4	1,397.9	1,692.8
순이익	1,306.1	734.8	981.0	1,355.9
증감률	122.3	(43.2)	34.1	38.2
PER	11.51	15.93	13.63	9.86
PBR	2.17	1.57	1.61	1.40
ROE	21.10	10.60	13.11	15.86
DPS	0	2,240	2,240	2,240

자료: 하나증권

크라프트온 매출액, 영업이익, 영업이익률 추이



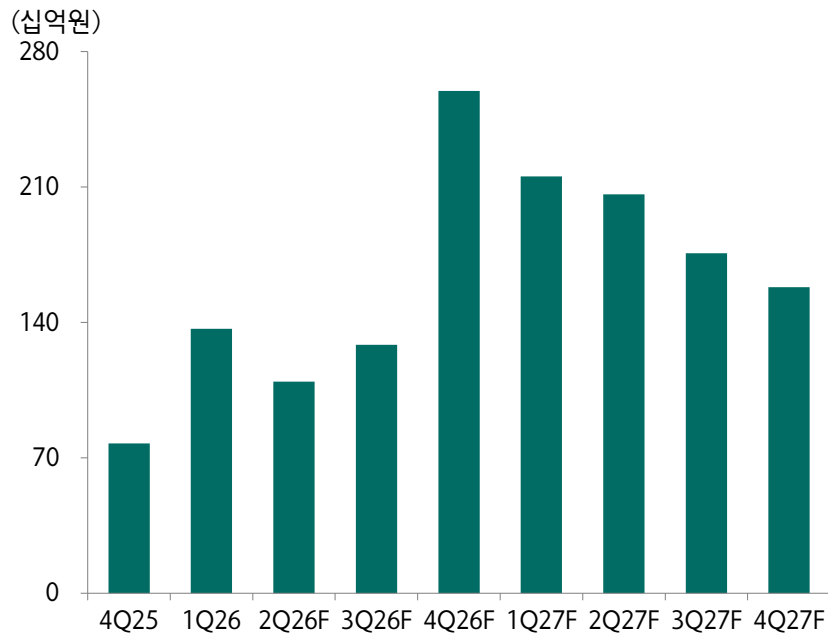
자료: 하나증권

4. Top Picks

NC (036570) | BUY | TP 420,000원 | CP(5월21일) 263,000원

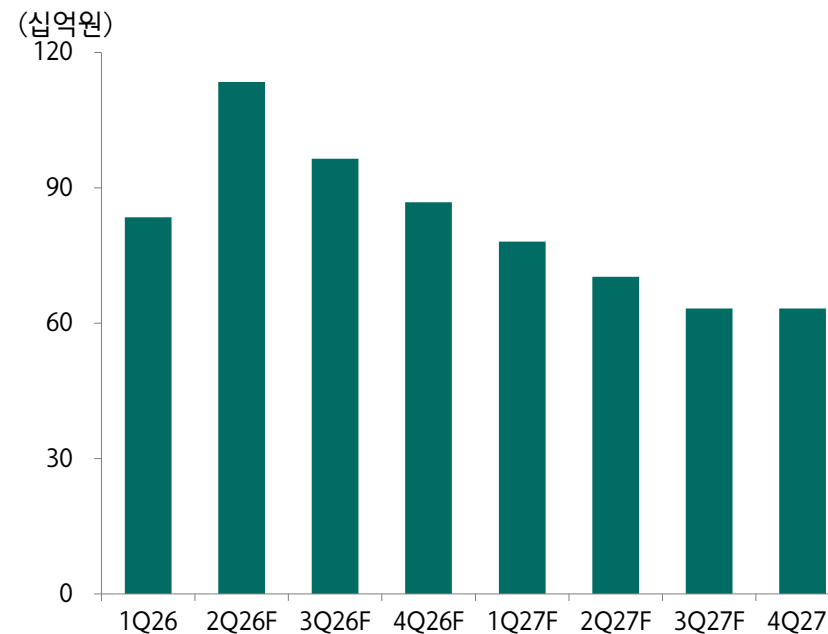
- 단순 모멘텀 구간이 아닌 구조적 성장 구간에 진입. [아이온2]와 [리니지 클래식] 기대 이상 성과로 올해 확실한 턴어라운드 가시화
- [리니지 클래식]은 2분기 [아이온2]를 뛰어 넘는 성과를 기록할 것으로 전망. 연간 매출 3,801억원 추정
- [아이온2]의 글로벌 버전 출시는 9월로 추정. 8월 [호라이즌 스틸 프론티어즈]와 함께 게임스컴 출품 예상

아이온2 매출 추정



자료: NC, 하나증권

리니지 클래식 매출 추정



자료: NC, 하나증권

4. Top Picks

NC (036570) | BUY | TP 420,000원 | CP(5월21일) 263,000원

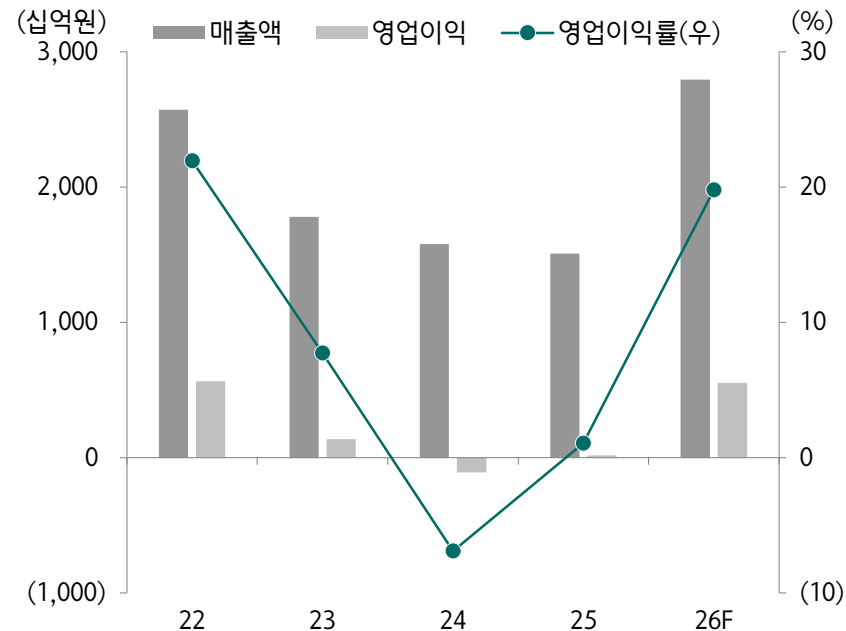
- 2026년 영업수익 2조 7,941억원(YoY 85.3%), 영업이익 5,526억원(YoY 3,336.6%, OPM 19.8%) 전망
- 2026년 말 구글 스토어 수수료 인하까지 진행된다면 레거시 IP의 수익성도 추가 개선
- 2027년 말 목표 스피ن 오프 포함 10여종의 라인업 준비. 기대작인 [호라이즌 스틸 프론티어즈] 외 라인업 반영하지 않더라도 증익 전망

Financial Data (단위: 십억원, %, 배, 원)

투자지표	2024	2025	2026F	2027F
매출액	1,578.1	1,506.9	2,794.1	3,230.4
영업이익	(109.2)	16.1	552.6	679.7
순이익	94.2	346.7	502.2	563.7
증감률	(55.6)	273.4	45.5	12.2
PER	42.67	12.58	11.09	9.88
PBR	1.04	1.08	1.23	1.12
ROE	2.99	10.79	13.93	13.85
DPS	1,460	1,150	6,000	6,500

자료: 하나증권

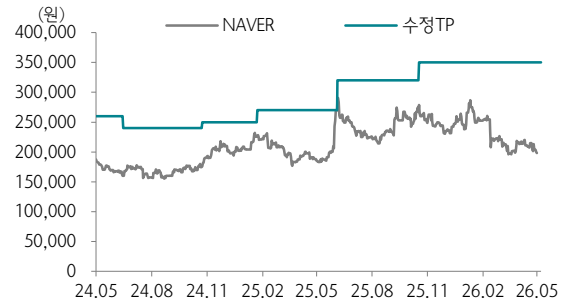
NC 매출액, 영업이익, 영업이익률 추이



자료: 하나증권

투자의견 변동 내역 및 목표주가 괴리율

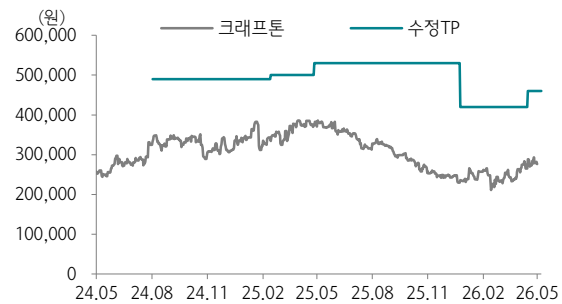
NAVER



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%

투자의견 변동 내역 및 목표주가 괴리율

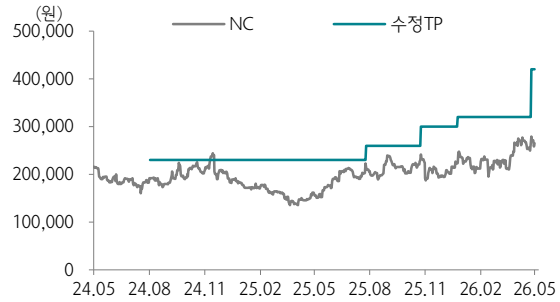
크래프톤



날짜	투자의견	목표주가	괴리율	
			평균	최고/최저
26.5.4	BUY	460,000		
26.1.12	BUY	420,000	-41.36%	-32.50%
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%

투자의견 변동 내역 및 목표주가 괴리율

NC



날짜	투자의견	목표주가	괴리율	
			평균	최고/최저
26.5.14	BUY	420,000		
26.1.12	BUY	320,000	-27.11%	-13.28%
25.11.12	BUY	300,000	-30.85%	-22.33%
25.8.13	BUY	260,000	-18.35%	-7.69%
24.8.20	BUY	230,000	-19.96%	6.30%

Compliance Notice

- 당사는 2026년 5월 26일 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 기관투자자 등 제 3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다
- 본 자료를 작성한 애널리스트(이준호)는 2026년 5월 26일 현재 해당회사의 유가증권권을 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 신뢰 할 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	97.26%	2.74%	0.00%	100%

* 기준일: 2026년 05월 22일