DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

AI 생태계 시리즈 5

| Industry In depth | 엔터 | Overweight | 2026. 9. 9 |

AI 홍수 속 살아남기

엔터 산업의 해자 점검

Part Ⅰ Summary 및 투자 전략
Part Ⅱ AI 콘텐츠의 홍수
Part Ⅲ 엔터사의 AI 활용 전략

LS증권

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

AI 생태계 시리즈 5

LS증권 리서치센터에서
'AI 생태계' 시리즈 자료를 발간합니다.
AI가 만드는 세상의 기회는 메모리에만 국한되지 않습니다.
이제 더 많은 산업에서 그 기회가 다가오고 있습니다.
그 기회를 위한 자료가 되기를 바라면서 시리즈를 시작합니다.

LS증권 **박성호**입니다.

엔터테인먼트 업종에 대해 **Overweight** 의견을 유지합니다.
최근 생성형 AI의 고도화로 누구나 콘텐츠를 제작할 수 있는 시대가 열렸습니다. 이에 AI 콘텐츠의 확산이 기존 엔터테인먼트 산업에 미칠 영향과 엔터사의 수혜 요인에 대해 점검했습니다.

AI로 제작된 음악과 영상의 공급은 빠르게 증가하고 있지만, 실제 소비로 이어지는 비중은 제한적입니다. 소비자들은 여전히 아티스트와의 상호작용을 중시하고, 공연과 팝업스토어 등 직접적인 오프라인 경험에 높은 가치를 부여합니다. 이러한 소비 특성은 AI 콘텐츠가 증가하더라도 엔터 업종의 해자로 작용할 전망입니다.

엔터사들은 생성형 AI를 사업에 적극적으로 활용하기 시작했습니다. 아직 성과는 미미하지만 AI 기반 가상 아티스트부터 콘텐츠 제작까지 활용 범위를 넓히고 있습니다. 이를 통해 콘텐츠 제작에 필요한 시간과 비용을 크게 절감할 수 있을 것으로 기대됩니다.

향후 AI 사업은 엔터사가 보유한 IP를 적극적으로 활용하는 방향으로 확대될 전망입니다. AI 사업자와 협업을 통한 IP 라이선스 사업이 성장할 것으로 예상되는 가운데, 활용 범위가 넓고 제약이 상대적으로 적은 캐릭터 IP의 사업적 가치도 높아질 전망입니다.

업종 내 최선호주로 단기 실적 모멘텀과 중장기 성장 동력을 확보한 **하이브(352820)**를 제시합니다.
경쟁력 있는 아티스트 IP를 다수 보유하고 있으며 위버스 플랫폼을 기반으로 사업을 확장할 수 있다는 점이 동사의 가장 큰 경쟁력입니다.

AI가 콘텐츠 산업의 새로운 변화를 이끌고 있는 시점에서,
본 자료가 엔터테인먼트 업종의 새로운 성장 가능성을 점검하는 데 도움이 되기를 바랍니다.
감사합니다.

음식료/엔터
Analyst 박성호
shpark@ls-sec.co.kr

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

자료는 크게 **4 가지 Part** 로 구성했습니다.

[Part I. Summary 및 투자 전략]

엔터테인먼트 업종에 대해 Overweight 의견을 유지합니다.
본 자료에서는 생성형 AI 의 고도화가 엔터테인먼트 업종에 미치는 영향과 수혜 요인을 점검해 보았습니다.
AI 로 제작한 콘텐츠의 공급이 급증하고 있음에도 엔터 산업의 해자는 견조하다는 점에 주목합니다.
엔터 업종의 주가는 BTS 컴백 이후 대형 모멘텀의 부재와 시장 수급 요인으로 저평가된 상황입니다.
펀더멘털과 주가 간 괴리가 지속적으로 확대되고 있어 부담 없는 매수 구간이라고 판단합니다.

[Part II. AI 콘텐츠의 홍수]

생성형 AI 의 발전으로 음악과 영상 등 콘텐츠 제작의 진입장벽이 낮아지고 있습니다.
이에 AI 로 만든 콘텐츠 공급은 빠르게 증가하고 있지만, 실제 소비로 이어지는 비중은 아직 제한적입니다.
AI 콘텐츠의 증가에도 소비자들은 여전히 오프라인 경험도 중시한다는 점에서 엔터 업종의 해자는 유지되고 있습니다.
올해 엔터 4 사의 합산 공연 모객 수는 1,600 만 명을 넘어설 것으로 예상되며, MD 매출도 팝업스토어 확대와 함께 가파른 성장을 이어갈 전망입니다.
최근에는 실제 아티스트가 활동하며 축적한 카탈로그의 가치 또한 더욱 주목받고 있습니다.

[Part III. 엔터사의 AI 활용 전략]

국내 엔터사들은 AI 를 활용하여 다양한 사업을 전개하고 있습니다.
아직 유의미한 실적 기여가 나타나는 단계는 아니지만, AI 활용 범위는 가상 아티스트를 제작에서 최근 뮤직비디오를 비롯한 각종 콘텐츠의 제작 과정으로 확대되고 있습니다. 이를 통해 제작 기간과 비용을 모두 큰 폭으로 절감할 수 있습니다.
K 팝 산업에는 보유한 아티스트와 캐릭터 IP 를 기반으로 다양한 AI 사업을 확장할 수 있는 기회로 열리고 있습니다.
경쟁력 있는 IP 를 다수 확보하고 AI 사업 확장에 용이한 플랫폼을 보유한 기업의 수혜가 가장 클 것으로 기대됩니다.

[기업분석]

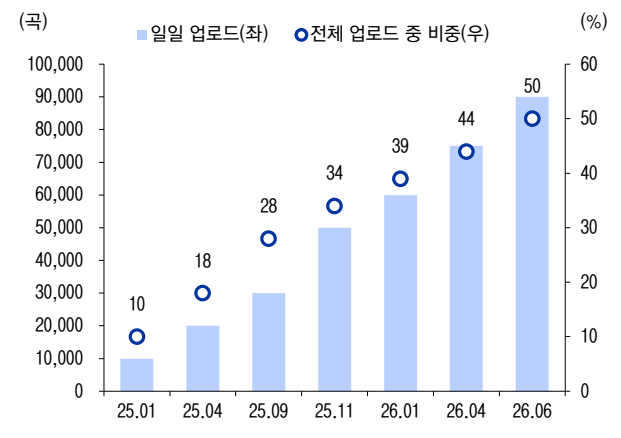
엔터테인먼트 업종 전반의 멀티플 디레이팅이 이어지는 가운데
단기 실적 모멘텀과 중장기 성장 동력을 모두 갖춘 **하이브**을 최선호주로 제시합니다.
AI 사업 측면에서도 경쟁력 있는 글로벌 IP 와 위버스 플랫폼을 보유하고 있어
업종 내 가장 선도적인 위치에 있다고 판단합니다.

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

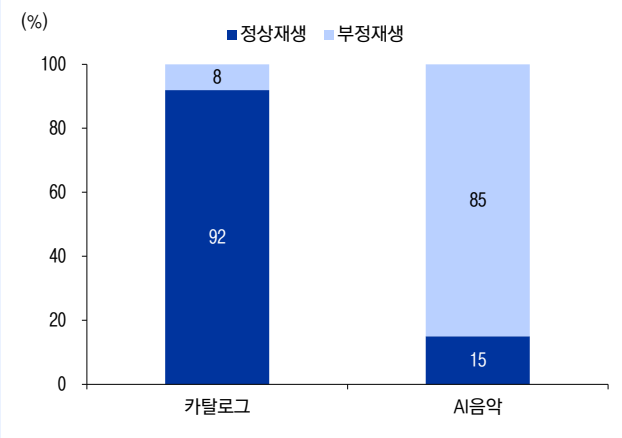
Key Charts

AI 음악 일일 업로드 수



자료: Deezer, LS증권 리서치센터

AI 음악 부정 재생 비중



자료: Deezer, LS증권 리서치센터

- **생성형 AI 의 고도화로 AI 음원의 공급 급증**
- **AI 음악의 공급 증가가 소비의 증가로 이어지지는 않음**

AI 음악에 대한 세대별 소비자 반응

(%)	많이/조금 관심 없음			많이/조금 관심 있음		
	2025.05	2025.11	Chg.(pp.)	2025.05	2025.11	Chg.(pp.)
Gan Pop	40	44	+4	27	24	-3
Gen Alpha + Z	40	46	+6	34	30	-4
Millennials	34	37	+3	33	30	-3
Gen X	40	46	+6	24	22	-2
Boomers	48	48	-	14	10	-4

자료: IFPI, LS증권 리서치센터

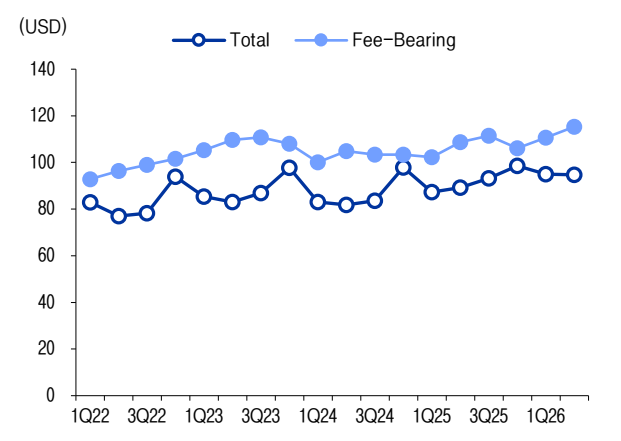
- **AI 음악에 대한 소비자들의 거부감은 오히려 증가하는 추세**
- **AI 콘텐츠에 친숙한 Gen Z 이후 세대에서도 같은 흐름이 관찰되는 중**

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

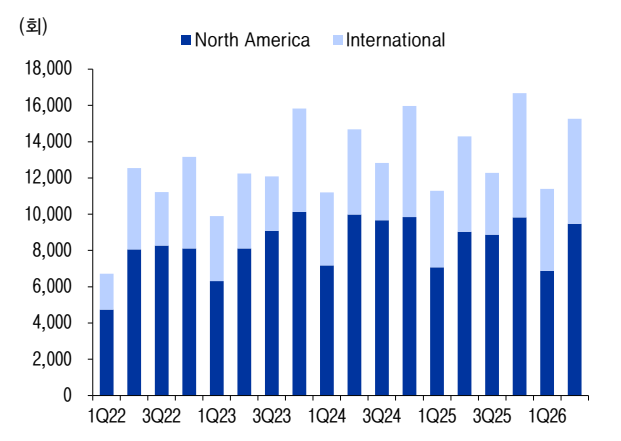
Key Charts

Ticketmaster 평균 티켓 거래금액 추이



자료: Live Nation, LS증권 리서치센터

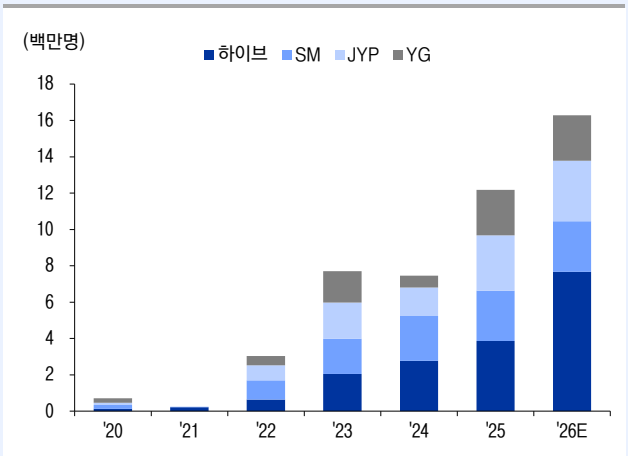
Live Nation 콘서트 횟수 추이



자료: Live Nation, LS증권 리서치센터

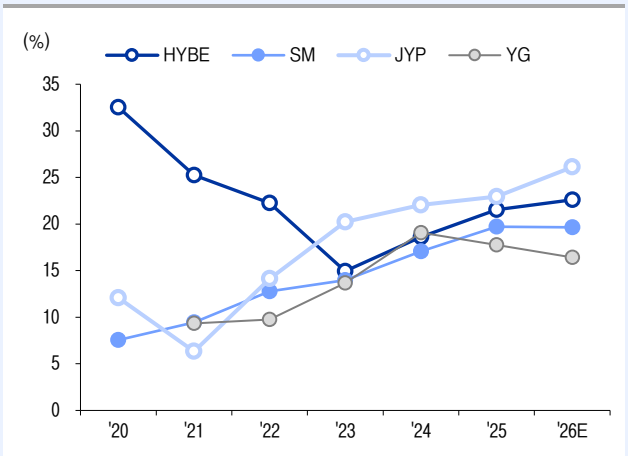
- **AI 콘텐츠 공급이 늘어날수록 오히려 오프라인 경험의 희소성은 높아지고 있음**
- **비싼 티켓 가격에도 불구 글로벌 콘서트 규모는 지속적으로 확대**

엔터 4사 콘서트 모객 수 추이



자료: 각 사, LS증권 리서치센터

엔터 4사 매출액 중 MD/라이선스 비중



자료: 각 사, LS증권 리서치센터

- **올해 엔터 4사 합산 오프라인 공연 모객 수는 1,600만명을 상회할 전망**
- **MD의 경우 아티스트 IP를 현장에서 직접 경험할 수 있는 팝업스토어 중심으로 확대**

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

Key Charts

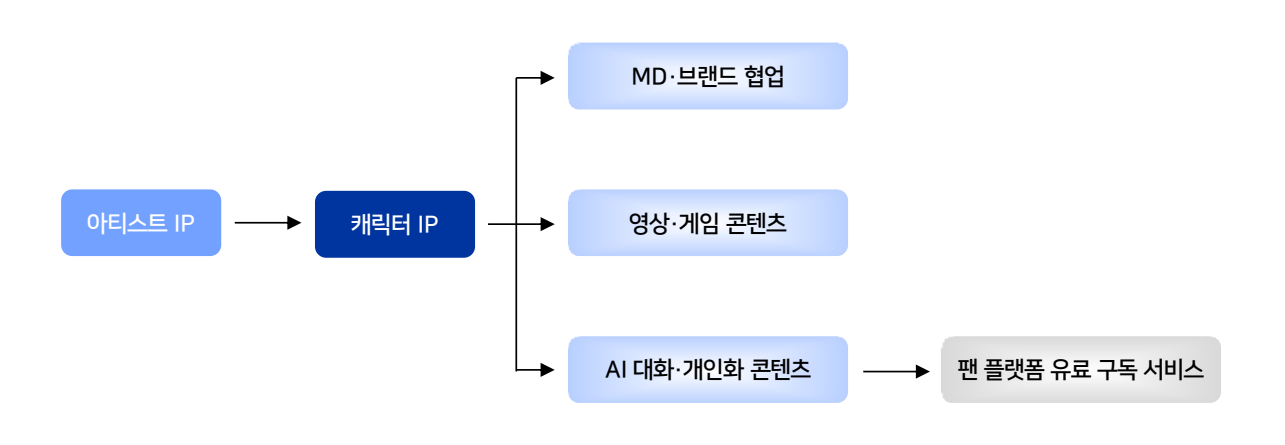
K 팝 내 AI 활용 콘텐츠 제작 사례

아티스트	콘텐츠	시기	제작/협업	내용	비고
세븐틴	<MAESTRO> MV, 티저	2024.04	플레디스 엔터테인먼트	실제 촬영 영상에 AI 생성 장면 일부 삽입	콘셉트 연출 목적의 활용
에스파	<Supernova> MV	2024.05	SM 엔터테인먼트	실제 멤버의 얼굴 중 일부 CG 처리 장면에 AI 활용	일부 시각 효과에 활용
빅오션	<Bucket Hat> MV	2025.07	파라스타 엔터테인먼트,	안무, 수어는 실제 촬영 배경, 조명, 시각 효과 등에 AI	
이창섭	<그 자리에, 그 시간에> 애니메이션 MV	2025.07	노느니특공대 엔터테인먼트, 딥스 스튜디오	생성형 AI 활용하여 일러스트 애니메이션 형식의 MV 제작	제작기간 약 3주 소요 기존 방식 대비 비용 절감 효과 약 70%
에스파	<Rich Man, Yellow Claw Remix>	2025.09	SM 엔터테인먼트, 리얼라이브	구글의 영상 생성 모델 Veo 기반 MV 제작	제작비 효율화 언급
드렁큰타이거	<끄덕이는 노래> MV	2025.10	필굿뮤직, 구글 클라우드	Veo3 활용하여 스토리보드와 영상 장면 구현	제작 기간 기존 수개월 → 2주 단축

자료: 각 사, 언론보도, LS증권 리서치센터

- **국내 엔터사의 AI를 활용한 콘텐츠 제작 사례 증가**
- **제작 기간과 비용 절감 효과를 감안하면 향후 콘텐츠 제작 시 AI 활용 빈도는 증가할 전망**

캐릭터 IP 사업 확장 기회



자료: LS증권 리서치센터

- **K 팝 아티스트의 캐릭터 IP는 국내 엔터사의 AI 사업 확장에 활용될 수 있는 자산**
- **실제 아티스트가 아닌 캐릭터 IP를 활용하여 아티스트의 권리 문제 및 이미지 훼손 위험 감소**

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

AI 생태계 시리즈 5

엔터테인먼트

Overweight

AI 홍수 속 살아남기

엔터 산업의 해자 점검

LS 증권 리서치센터

Contents

Part I Summary 및 투자 전략	8
Part II AI 콘텐츠의 홍수	13
Part III 엔터사의 AI 활용 전략	26

기업분석

하이브 (352820)	36
에스엠 (041510)	42
JYP Ent. (035900)	47
와이지엔터테인먼트 (122870)	53
디어유 (376300)	59

LS 증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

Part I

Summary 및 투자 전략

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

Summary 및 투자 전략

AI 콘텐츠 홍수 속 엔터 산업의 해자 점검

이번 자료에서는 생성형 AI의 고도화에 따른 AI 콘텐츠의 공급 증가에 대해 다루었고, AI의 고도화가 엔터 산업에 미치는 영향에 대해 주목했다. 그리고 AI 활용으로 음악과 콘텐츠 등의 제작비가 감소하여 경쟁 환경은 심화되었으나 엔터사들이 이를 통해 누릴 수 있는 수혜에 대해 파악해 보았다.

생성형 AI 콘텐츠는 수많은 개인들을 중심으로 양산되고 있으나 실제 소비 확대로 이어지는 사례는 제한적이다. 반면, K팝을 비롯한 기존 엔터 산업은 양질의 음악뿐 아니라 아티스트와의 소통, 서사, 오프라인 경험 등이 소비로 이어지는 구조이기 때문에 이는 AI가 쉽게 대체하기 어려운 영역이라고 판단한다. 콘텐츠 공급이 늘어날수록 이미 대규모 팬덤을 확보한 아티스트 IP의 경쟁력은 더욱 부각될 전망이다.

AI는 기존 엔터 산업의 성장 저변도 넓혀줄 것으로 기대된다. 글로벌 음반사의 경우 보유하고 있는 음원 IP를 AI 사업자에게 제공하고, 이용 대가를 받는 방향으로 사업이 확대되고 있다. 국내 엔터사는 아티스트와 캐릭터 IP에 대한 경쟁력을 확보하고 있기 때문에 향후 이를 활용한 AI 라이선싱 사업 확대가 전망된다. 중장기적으로 경쟁력 있는 IP와 이를 확장할 수 있는 플랫폼을 보유한 기업의 가치가 높아질 것으로 판단한다.

업종 의견 Overweight: 반등 재료는 충분

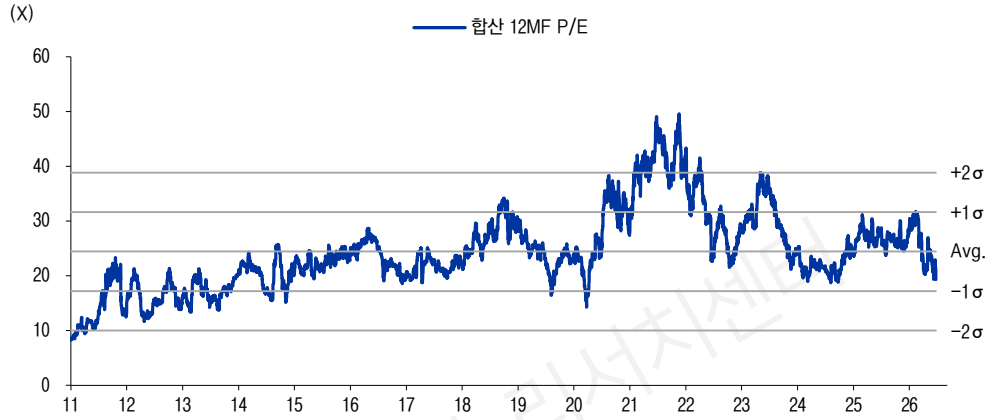
엔터테인먼트 업종에 대해 Overweight 의견을 유지한다. 업종 전반적으로 가지고 있는 펀더멘털과 주가의 괴리가 지속적으로 벌어지고 있으며, 약화된 투자 심리가 과도하게 반영된 현 주가 수준에서 적극적인 매수를 추천한다.

현재 엔터 4사 합산 12MF P/E는 약 18배, 하이브를 제외한 엔터 3사의 경우 약 12배 수준에서 거래 중이다. BTS 컴백 직전 30배 수준까지 상승했던 것과 대비하여 약 -42% 조정 받았는데, 이는 1) BTS 컴백 이후 대형 모멘텀 부재, 2) 26년 하반기 대형 IP 컴백 부재 및 일부 기업들의 실적 부담, 3) 비우호적인 주식 시장 수급 여건에 기인한다. 하지만 하이브를 중심으로 실적 눈높이는 지속적으로 상승하고 있다는 점과 26년 하반기 공백 이후 27년에는 대형 컴백 모멘텀이 돌아온다는 점, 그리고 저연차 IP의 가파른 성장성을 고려한다면 향후 주가 반등을 위한 재료는 충분히 확보하고 있다고 판단한다.

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

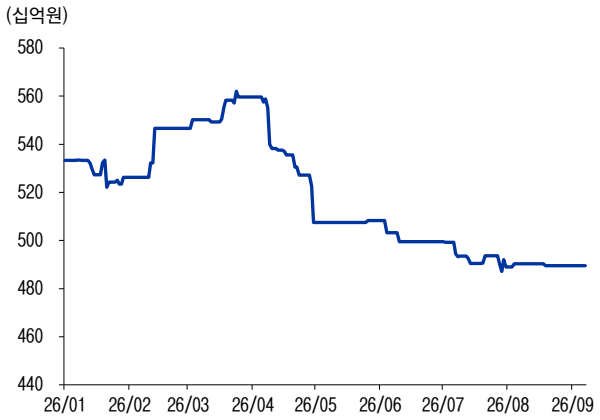
DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

그림1 엔터 4사 합산 12M Fwd P/E



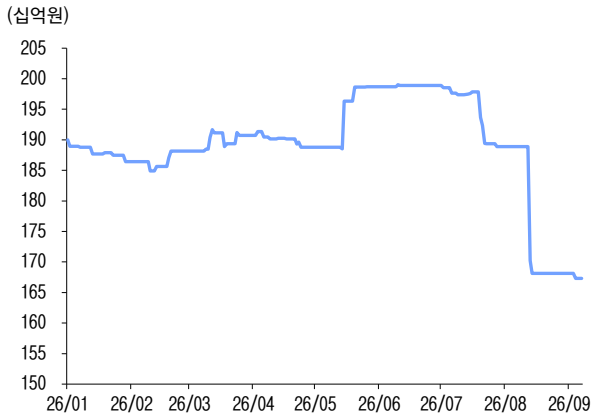
자료: 에프엔가이드 Quantiwise, LS증권 리서치센터

그림2 하이브 2027년 연간 영업이익 컨센서스 추이



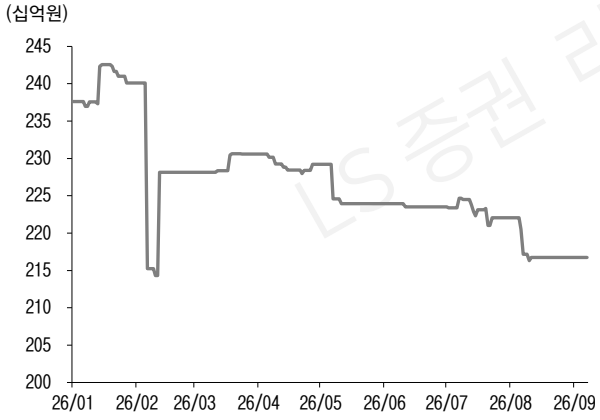
자료: 에프엔가이드 DataGuide, LS증권 리서치센터

그림3 JYP 2027년 연간 영업이익 컨센서스 추이



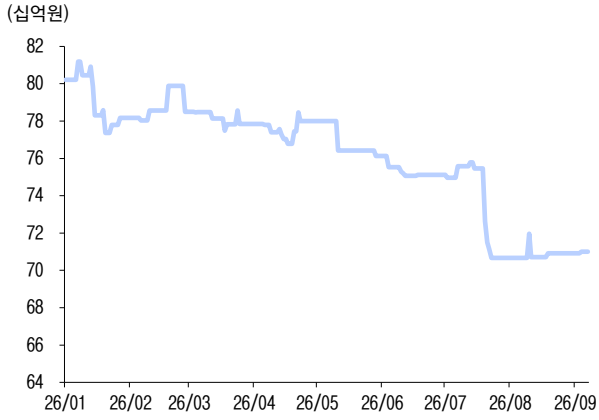
자료: 에프엔가이드 DataGuide, LS증권 리서치센터

그림4 SM 2027년 연간 영업이익 컨센서스 추이



자료: 에프엔가이드 DataGuide, LS증권 리서치센터

그림5 YG 2027년 연간 영업이익 컨센서스 추이

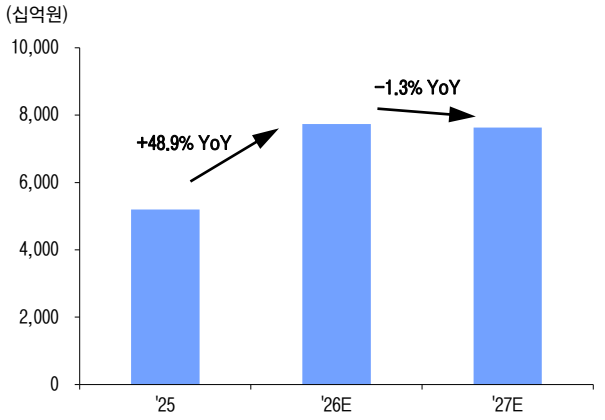


자료: 에프엔가이드 DataGuide, LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

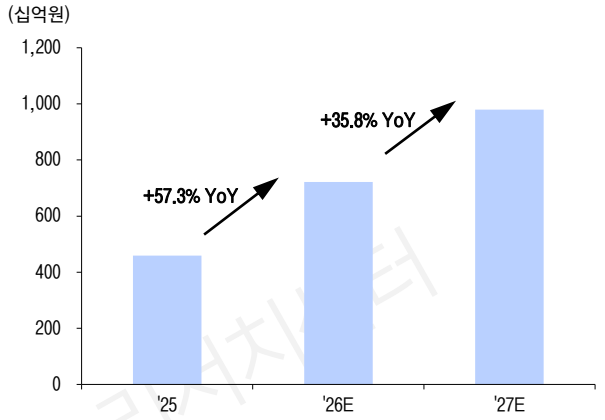
DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

그림6 엔터 4사 합산 매출액 전망



자료: LS증권 리서치센터

그림7 엔터 4사 합산 영업이익 전망



자료: LS증권 리서치센터

하이브: 단기 실적과 중장기 성장 모멘텀

최선호주로 하이브(352820)를 제시한다. 강한 실적 모멘텀을 2분기 실적 발표를 통해 확인했으며, 26년 연간 이익 추정치 상향 사이클이 이어지고 있다. BTS 활동 이후 추가 성장 가능성에 대한 우려는 코르티스와 캣츠아이 등 가파르게 성장하는 저연차 IP를 통해 해소될 수 있다고 판단한다. 26년에는 BTS의 활동에 집중되었다면, 27년에는 세븐틴의 컴백과 더불어 저연차 IP들의 실적 기여 확대에 따른 BTS 공백 상쇄에 주목한다.

AI 활용에 따른 실질적인 이익 기여는 아직 미미한 수준이나, 활용 가능한 IP가 많다는 점과 독자적인 팬 플랫폼을 보유하고 있다는 점에서 업종 내 가장 선두적인 위치에 있다고 판단한다. 아티스트 직접 참여 매출 비중이 상대적으로 커 수익성이 낮은 만큼, 향후 AI 사업 확대를 통한 간접 참여 매출 비중 확대, 그리고 AI를 활용한 콘텐츠 제작비 절감의 필요성은 크다. 동사는 실적 모멘텀과 중장기 성장 모멘텀 모두 업종 내 우위에 있어, 이에 향후 엔터테인먼트 업종의 투자 심리가 반등할 시 가장 먼저 주목받을 수 있는 여건을 갖추었다고 판단한다.

LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

표1 **커버리지 밸류에이션 Table**

(단위: 십억원)		하이브(352820)	에스엠(041510)	JYP Ent.(035900)	와이지엔터(122870)	디어유(376300)
TP (원)		300,000	110,000	62,000	62,000	29,000
현재주가 (원)		181,400	82,700	39,550	43,450	18,360
상승여력 (%)		65.4	33.0	56.8	42.7	58.0
매출액	2025	2,650	1,175	822	549	84
	2026E	5,048	1,234	826	627	94
	2027E	4,754	1,297	939	642	96
영업이익	2025	49	183	155	71	31
	2026E	309	185	149	79	39
	2027E	525	196	173	85	42
순이익	2025	-237	347	161	37	19
	2026E	168	119	115	44	31
	2027E	350	132	125	64	37
EPS (원)	2025	-5,589	15,166	4,846	1,990	785
	2026E	3,940	5,219	3,473	2,353	1,310
	2027E	8,218	5,776	3,784	3,440	1,552
P/E (X)	2025	-32.5	8.9	15.0	34.9	51.1
	2026E	46.0	15.8	11.4	18.5	14.0
	2027E	22.1	14.3	10.5	12.6	11.8
P/B (X)	2025	2.4	3.1	4.2	2.5	4.5
	2026E	2.3	1.7	1.9	1.4	1.8
	2027E	2.1	1.6	1.6	1.2	1.6
ROE (%)	2025	-7.3	41.6	29.2	7.4	9.2
	2026E	5.0	11.4	17.1	8.0	13.6
	2027E	9.8	11.7	15.8	10.3	14.0

자료: LS증권 리서치센터

LS증권 리서치센터

LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

Part II

AI 콘텐츠의 홍수

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

AI 콘텐츠의 홍수

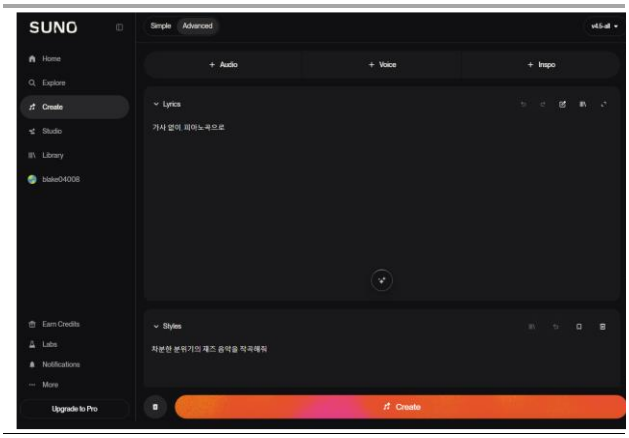
낮아진 음악 제작의 진입장벽

생성형 AI의 급격한 발달로 글로벌 엔터테인먼트 생태계 내 큰 변화가 나타나고 있다. 가장 눈에 띄는 변화는 제작 장비가 없어도 누구나 손쉽게 음악을 만들 수 있게 되었다는 점이다. 이제는 생성형 AI를 잘 활용한다면 해외 유명 프로듀서의 작업물과 유사한 퀄리티의 곡을 생산해낼 수 있다. 유튜브와 틱톡 등 각종 SNS 플랫폼에는 AI를 활용한 높은 퀄리티의 작업물들이 무수히 쏟아져 나오고 있다. AI 목소리까지 활용한 새로운 곡, 기존의 곡의 리믹스 버전, 기존 아티스트의 목소리를 입힌 2차 창작물 등 종류도 다양하다. 이 중 일부 곡들은 소비자들의 큰 관심을 이끌어내고 있으며, 간혹 AI 리믹스 버전이 원곡보다 더 큰 인기를 누리는 경우도 나타나고 있다.

AI 음악에 대한 관심이 높아짐에 따라 음악을 제작하는 AI 플랫폼의 규모도 빠르게 성장하고 있다. 음악 제작 분야에서 가장 인지도가 높은 서비스는 Suno와 Udio가 있다. Suno의 경우 2025년 3분기 매출액 3,000만달러를 상회했으며 분기 사용자수도 200만 명을 기록했다. 이를 바탕으로 지난 6월 Suno는 약 54억달러의 기업가치를 인정받아 4억달러의 투자금을 유치하는 데에 성공했다.

AI 플랫폼을 활용하면 간단한 프롬프트 입력만으로 하나의 곡을 완성할 수 있다. 사용자가 직접 작성한 가사나 메모를 입력하고 원하는 분위기와 장르를 지정하면 AI가 멜로디와 반주를 생성해 완성된 음원으로 제작하는 방식이다. 최근에는 일반인뿐 아니라 실제 작곡가와 프로듀서들도 편곡과 후보정 등 일부 제작 과정에 AI를 활용하면서 이용자 층이 확대되고 있다. 이렇게 작곡한 곡은 상업적인 라이선스까지 확보할 수 있어, AI 음악 플랫폼은 개인의 취미를 넘어 실제 콘텐츠 제작 도구로 활용 범위를 넓히고 있다.

그림8 Suno AI 플랫폼 화면



자료: Suno, LS증권 리서치센터

그림9 Udio AI 플랫폼

자료: Udio, LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

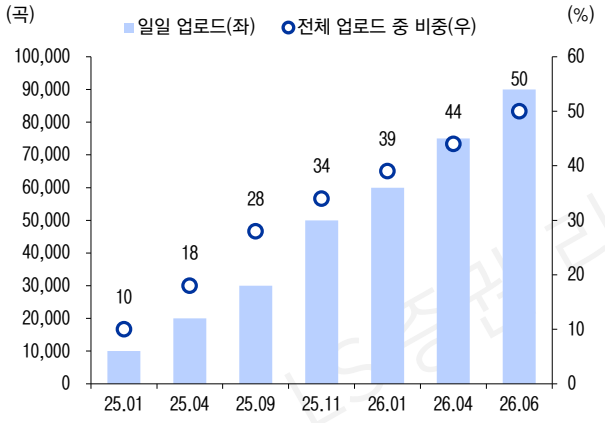
AI 음악 공급 폭증

음악 제작의 진입장벽이 낮아지면서 글로벌 음악 시장에는 AI로 만든 음원이 빠르게 늘어나고 있다. 프랑스의 음원 스트리밍 플랫폼 Deezer에 따르면 AI 음악의 일일 업로드 수는 올해 6월 평균 9만 곡을 넘어섰다. 25년 1월 전체 업로드에서 AI 음악이 차지하는 비중은 10%에 불과했지만, 약 1년 반 만에 50%를 돌파했다. 생성형 AI가 음악 제작에 필요한 시간과 비용을 크게 낮춰 음악 공급량이 폭발적으로 증가한 결과다.

AI 음악이 빠르게 늘어나면서 일부 아티스트는 기존 메인스트림 음악 시장에서도 성과를 내기 시작했다. 인간 연주자 없이 AI를 활용해 제작된 아티스트인 Breaking Rust의 데뷔곡 'Walk My Walk'는 빌보드 컨트리 차트 1위에 오르며 대표적인 AI 음악의 상업적 성공 사례로 주목받았다. Suno AI를 활용하여 만든 가상 아티스트인 Xania Monet 역시 다수의 곡을 빌보드에 진입시켰다. 아직 일부 사례에 불과하지만, AI로 제작한 음악도 기존 유통망과 차트를 통해 소비자에게 도달할 수 있음을 보여줬다.

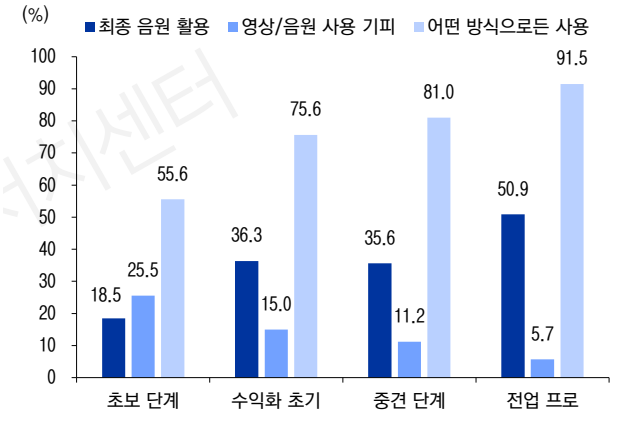
기존 유명 아티스트가 AI를 제작 도구로 활용하는 사례도 늘어나고 있다. 영국의 프로듀서 Imogen Heap은 자신을 기반으로 만든 AI 음성 모델 'ai.mogen'과 협업한 음반을 발매했다. AI가 창작자를 대체한 것이 아니라 아티스트의 통제 아래 새로운 표현 수단으로 활용된 사례다. 미국의 래퍼 Tyga는 가사와 보컬을 제외한 앨범 제작 과정에 Suno를 활용하여 앨범 〈Starface〉를 발매했다. 다만 음악의 완성도와 기존 작품 모방에 대한 비판이 이어지면서 유의미한 상업적 성과로 연결되지는 못했다. AI의 활용 범위는 메인스트림까지 넓어지고 있지만, 기술의 활용만으로 소비자의 선택을 받을 수 있는 것은 아니라는 점도 함께 확인됐다.

그림10 **AI 음악 일일 업로드 수**



자료: Deezer, LS증권 리서치센터

그림11 **크리에이터 성장 단계별 AI 음악 활용 양상**

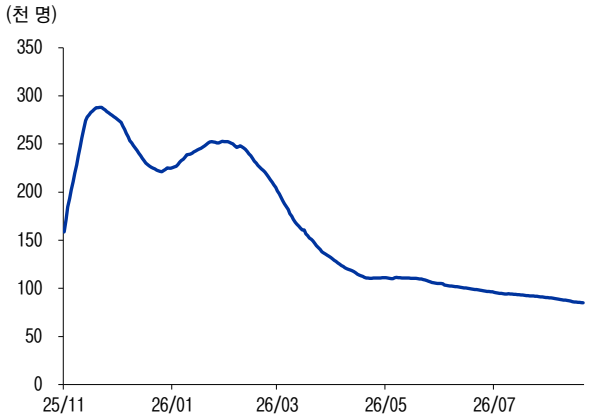


자료: Berklee, LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

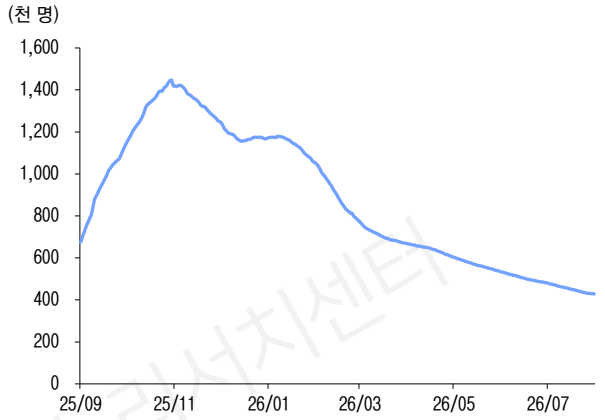
DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

그림12 **Breaking Rust 스포티파이 월간 청취자 수 추이**



자료: Spotify, LS증권 리서치센터

그림13 **Xania Monet 스포티파이 월간 청취자 수 추이**



자료: Spotify, LS증권 리서치센터

따라서 일부 성공 사례를 AI 음악의 전반의 수요 확대로 해석하는 것은 경계할 필요가 있다. AI 음악의 공급은 빠르게 증가했지만 실제 소비는 이를 따라가지 못하고 있기 때문이다. Deezer 에 따르면 전체 음원(카탈로그) 스트리밍에서 AI 음악이 차지하는 비중은 2026 년 7 월 기준 약 1~3%로 추산된다. 1 년 전 0.5%에서 크게 상승했지만, 신규 업로드의 절반 이상이 AI 음악이라는 점을 고려하면 실제 소비 비중은 여전히 낮은 수준이다.

AI 음악의 무분별한 증가와 함께 부정 재생 문제도 확대되고 있다. Deezer 플랫폼에서 탐지한 AI 음원 중 부정 재생 비중은 85%로, 일반 카탈로그 음원의 부정 재생 비중인 8%보다 10 배 이상 높은 수준이다. AI 음원의 스트리밍 비중을 1~3%라고 가정하고 그 중 부정 재생을 제외한다면 정상적인 소비를 통해 발생한 스트리밍 비중은 약 0.15~0.45%에 그친다. 현재 AI 음악의 성과 중 상당 부분이 실제 청취 수요가 아니라 인위적인 재생에서 발생하고 있을 가능성을 보여준다.

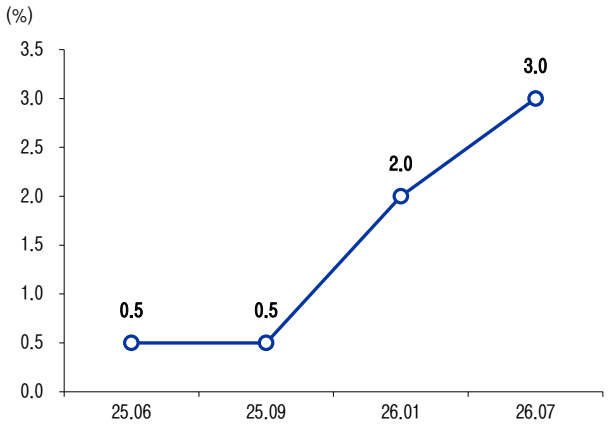
AI 음악은 제작비가 0 에 가까우며, 짧은 시간에 대량으로 생성할 수 있어 스트리밍 조작에 활용되기 쉽다. 다수의 음원과 아티스트 계정을 반복적으로 생성해 봇 재생을 분산시킬 수 있고 적발되더라도 제작자가 부담하는 손실이 크지 않기 때문이다. 이에 따라 각 음원 플랫폼은 AI 음원에 대한 규제를 강화하고 있다. AI 음악의 업로드 자체를 일괄적으로 제한하기보다 저작권 침해와 부정 행위를 방지하기 위해 추천과 음원 수익화를 제한하는 방식이 주를 이룬다.

결국 생성형 AI 의 고도화는 새로운 음악의 소비를 창출하기보다, 음원을 대량 생산할 수 있는 환경을 만들었다는 점에 초점을 맞출 필요가 있다. 즉, AI 음악의 공급은 증가했으나 기존 카탈로그 음악이 대체되는 데까지 이르지 못했고, 오히려 음악 제작비를 크게 절감할 수 있다는 가능성을 보여줬다는 점에서 의미가 있다.

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

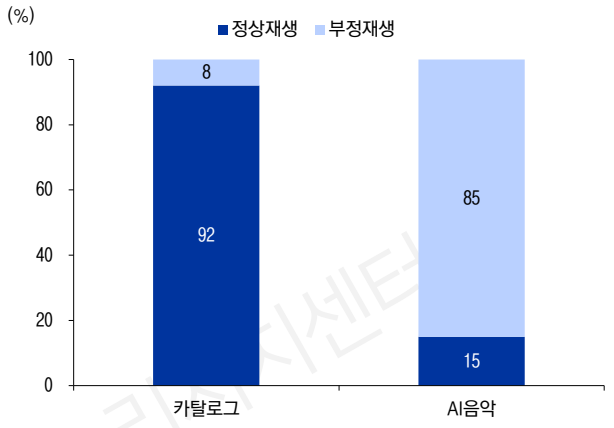
DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

그림14 **AI 업로드 음악 스트리밍 비중**



자료: Deezer, LS증권 리서치센터

그림15 **AI 음악 부정 재생 비중**



자료: Deezer, LS증권 리서치센터

표2 **음원 플랫폼별 AI 음원 관련 규제**

플랫폼	음악 추천/노출	수익화/로열티	삭제/업로드 제한
Spotify	- AI 음악 전체 추천 가능 - 대량 업로드, 스트리밍 조작 등 '부정 음악' 추천 제외	- AI 여부 무관하게 인위적 스트리밍은 로열티 미지급	- 무단 음성 복제, 아티스트 사칭, 스팸 트랙 삭제
Youtube Music	- AI 콘텐츠 추천 가능 - AI 합성 콘텐츠 표시 요구	- 대량 생산, 반복적 콘텐츠는 광고 수익화 제한	- 미표시 합성 콘텐츠, 사칭, 저작권 침해, 스팸은 삭제 가능
Bandcamp	- AI 음원 유통 불가	- AI 음원 판매 및 수익화 불가	- AI 음원 상당수 삭제
SoundCloud	- AI 음원 추천 관련 정책 없음	- 독점적 권리 입증이 어려운 AI 음원은 수익화 제한	- 권리 입증 실패, 사칭, 저작권 침해 시 유통 거절 또는 삭제
Deezer	- 탐지된 AI 음원은 알고리즘 추천 및 에디토리얼 플레이리스트 완전 제외	- 부정재생 AI 음원에 한에 로열티 지급 제외	- 부정 재생 AI 음원 삭제 '- 장기간 미청취 AI 음원 삭제
Apple Music	- AI 음원 관련 추천 제외 정책 없음	- AI 여부 아닌 부정 재생, 권리 침해 기준 적용	- 사칭, 저작권 침해, 메타데이터 조작 등에 일반 정책 적용
Amazon Music	- AI 음원 관련 추천 제외 정책 없음	- AI 여부 아닌 부정 재생, 권리 침해 기준 적용	- 사칭, 저작권 침해, 메타데이터 조작 등에 일반 정책 적용

자료: 각 사, LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

희소해지는 가치

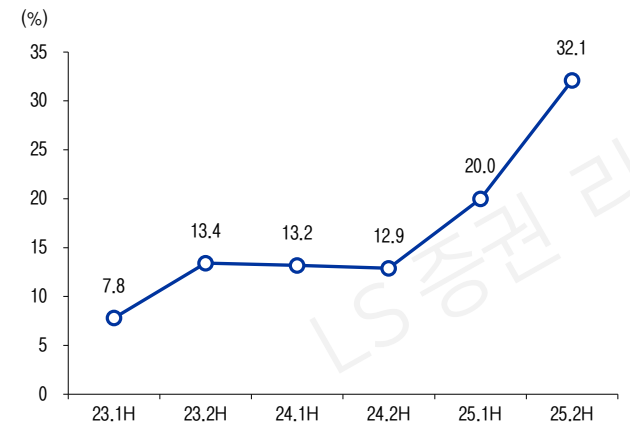
소비 확산이 저조한 AI 콘텐츠

콘텐츠 제작 현장에서 생성형 AI의 도입은 빠르게 확대되고 있다. 한국콘텐츠진흥원에 따르면 국내 콘텐츠 기업의 생성형 AI 도입률은 32%까지 상승했으며, 2025년 이후 증가세는 더욱 가팔라졌다. 세부 산업별로는 게임과 애니메이션, 광고의 도입률이 가장 높게 나타났다. 그래픽 등 영상 제작 공정이 많은 산업을 중심으로 AI 활용이 늘어나면서, 향후 AI 기반 콘텐츠의 공급은 더욱 빠르게 증가할 전망이다.

다만 콘텐츠 산업의 높은 AI 도입률이 AI 콘텐츠에 대한 소비자의 수요 증가를 의미하지는 않는다. 앞서 AI 음악에서 확인했듯이 제작 비용과 시간이 줄어들면서 공급은 증가했지만, 실제 스트리밍에서 AI 음악이 차지하는 비중은 여전히 제한적이다. 즉, 현재 생성형 AI의 확산은 새로운 소비 시장의 형성보다는 콘텐츠 공급을 늘리는 방향에 더 가깝다.

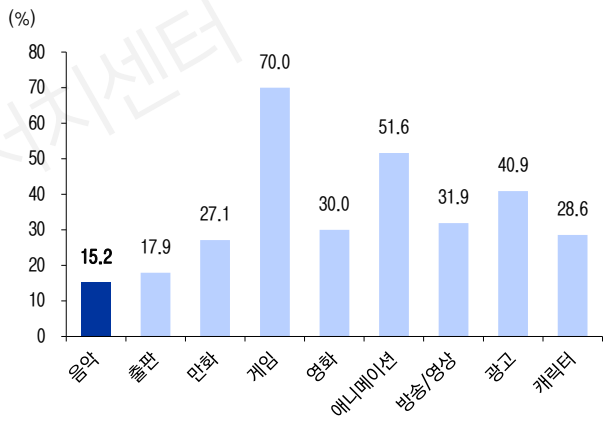
특히 실제 아티스트와 창작자의 아이덴티티가 중요한 음악 산업에서는 AI 콘텐츠에 대한 소비자의 수용도가 상대적으로 낮다. IFPI의 글로벌 음악 소비자 조사에 따르면 응답자의 79%가 음악 제작에 인간의 창의성이 필수적이라고 답했다. 특정 가수의 스타일을 모방한 음악과 AI 음성으로 부른 신곡, AI가 직접 작곡한 음악에 대해서도 높은 불편함을 나타냈다. AI 기술과 콘텐츠에 익숙한 Gen Alpha, Gen Z 세대에서도 같은 흐름이 관찰됐다. 결국 AI는 콘텐츠의 생산 능력을 큰 폭으로 증가시켰지만, 소비자의 선택과 팬덤 형성으로 이어지지는 못했다.

그림16 **콘텐츠 제작사 생성형 AI 도입 비율**



자료: 한국콘텐츠진흥원, LS증권 리서치센터

그림17 **세부 산업별 생성형 AI 도입 비율**



자료: 한국콘텐츠진흥원, LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

표3 AI 음악에 대한 소비자 반응

(%)	매우 불편	약간 불편	상관 없음	약간 편안	매우 편안
특정 가수 스타일의 자작곡	35	15	27	14	9
AI 목소리로 부른 신곡	34	15	27	15	9
AI가 작곡한 신곡	32	14	30	15	9
노래 가사	29	16	29	16	10
노래 반주	28	14	30	19	10

자료: IFPI, LS증권 리서치센터

표4 AI 음악에 대한 세대별 소비자 반응

(%)	많이/조금 관심 없음			많이/조금 관심 있음		
	2025.05	2025.11	Chg.(pp.)	2025.05	2025.11	Chg.(pp.)
Gan Pop	40	44	+4	27	24	-3
Gen Alpha + Z	40	46	+6	34	30	-4
Millennials	34	37	+3	33	30	-3
Gen X	40	46	+6	24	22	-2
Boomers	48	48	-	14	10	-4

자료: IFPI, LS증권 리서치센터

직접 경험의 가치는 상승

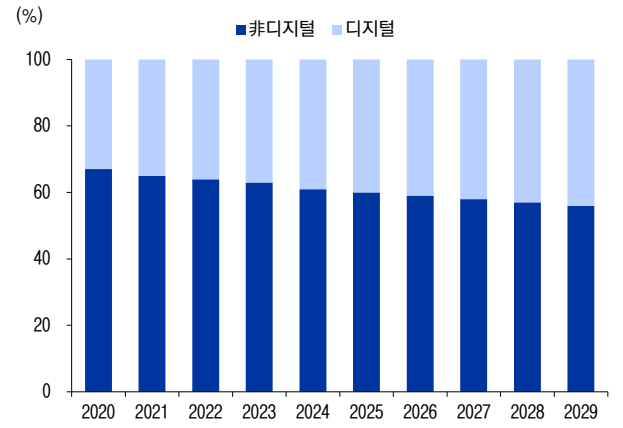
AI와 디지털 콘텐츠의 공급이 빠르게 늘어날수록 오프라인 현장에서 얻을 수 있는 직접 경험의 희소성은 높아지고 있다. 글로벌 미디어 시장에서 디지털 소비 비중이 꾸준히 상승하고 있음에도 非디지털 미디어 시장이 견조하게 유지되는 배경에는 라이브 공연의 성장이 있다. Live Nation의 소비자 조사에 따르면 음악 소비자의 98%가 디지털보다 실제 경험을 선호했으며, 84%는 라이브 공연을 통해 강한 생동감을 느낀다고 답변했다. 음악을 듣는 행위는 디지털로 대체될 수 있지만, 아티스트와 같은 공간에서 공연을 관람하고 팬들과 상호작용하는 경험은 동일하게 구현하기 어렵기 때문이다. 이는 실제 아티스트를 중심으로 팬덤이 형성되는 엔터테인먼트 산업에서 오프라인 사업의 가치가 더욱 높아지고 있다.

코로나10 이후 글로벌 콘서트 시장은 가격이 상승함과 동시에 수요가 성장하는 추세를 이어가고 있다. Live Nation Ticketmaster의 평균 티켓당 거래금액은 2021년 2분기 77달러에서 2026년 2분기 95달러로 약 +23% 상승했다. 같은 기간 콘서트 횟수는 2,710회 증가하여 +22% 증가했으며, 총 관객 수는 +44% 증가하여 티켓 평균 거래금액 증가율을 상회했다. 티켓 가격 상승에도 더 많은 공연에 더 많은 관객이 유입되고 있다는 점에서 라이브 경험에 대한 소비자 수요는 여전히 견조한 것으로 판단된다. 결국 AI 콘텐츠의 증가는 실제 아티스트와 팬이 공유하는 경험을 대체하지는 못한다. 오히려 콘텐츠 공급이 많아질수록 아티스트와 팬덤의 상호작용의 가치는 더욱 부각될 수 있다고 판단한다.

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

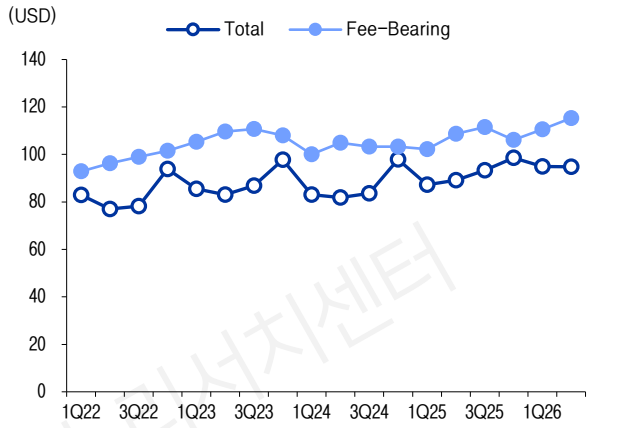
DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

그림18 글로벌 디지털 미디어 시장 점유율



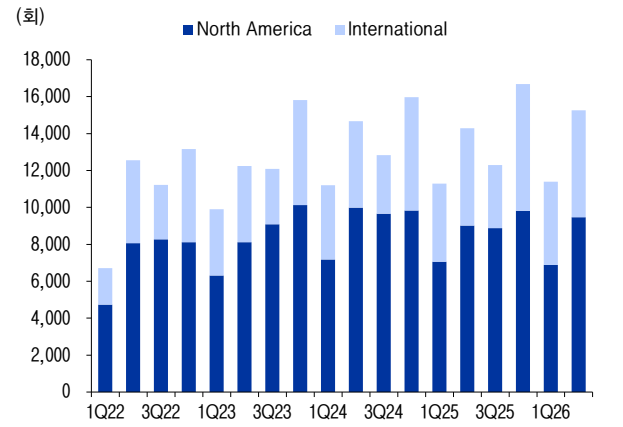
자료: Omdia, PwC, LS증권 리서치센터

그림19 Ticketmaster 평균 티켓 거래금액 추이



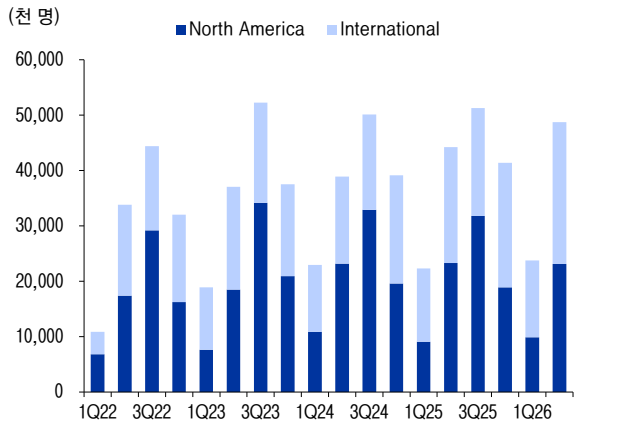
자료: Live Nation, LS증권 리서치센터

그림20 Live Nation 콘서트 횟수



자료: Live Nation, LS증권 리서치센터

그림21 Live Nation 콘서트 관객 수



자료: Live Nation, LS증권 리서치센터

K엔터: 오프라인 중심의 견조한 성장

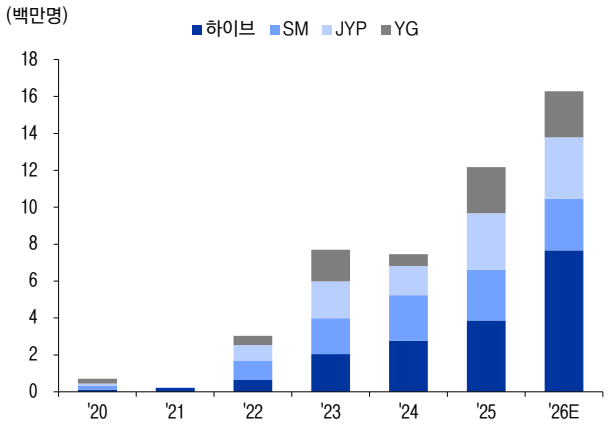
글로벌 콘서트 시장의 성장과 함께 국내 엔터 4사도 오프라인 사업을 중심으로 견조한 성장을 이어가고 있다. 올해 엔터 4사의 합산 공연 횟수는 지난해 수준을 상회하고, 합산 모객 수는 1,600만 명을 넘어설 것으로 전망한다. BTS의 활동 재개와 함께 엔터 4사 모두 공연 횟수와 투어 규모가 확대되면서 성장이 이어질 전망이다.

공연 횟수뿐 아니라 공연의 질적 성장에도 주목할 필요가 있다. 2025년에는 블랙핑크와 스트레이 키즈 등 대형 IP의 컴백과 스타디움 투어가 공연 성장을 견인했다. 올해는 높은 기저에도 불구하고 BTS와 빅뱅 등 레거시 IP가 대규모 투어에 나서는 한편, 저연차 IP도 공연 규모를 빠르게 넓히고 있다. 이에 따라 엔터 4사의 회당 모객 수는 견조한 수준을 유지할 전망이다.

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

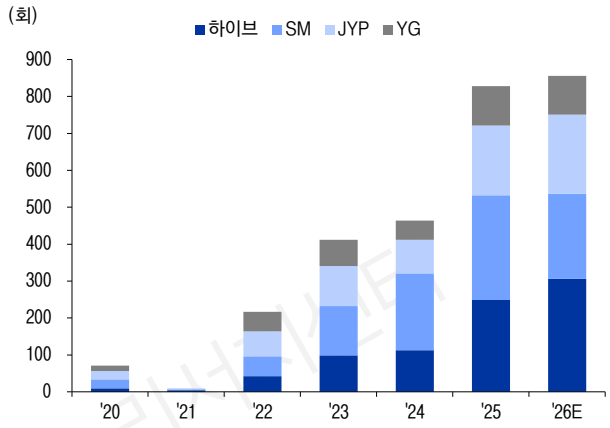
DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

그림22 엔터 4사 콘서트 횟수 추이



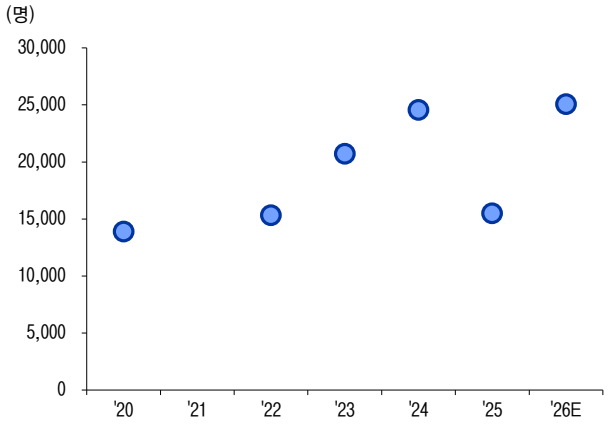
자료: LS증권 리서치센터

그림23 엔터 4사 콘서트 모객 수 추이



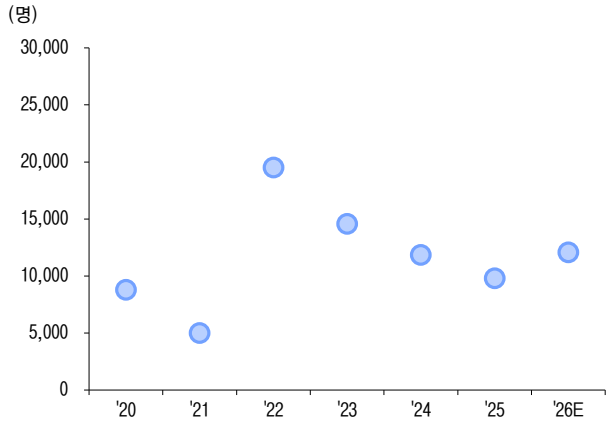
자료: LS증권 리서치센터

그림24 하이브 공연 회당 모객 수



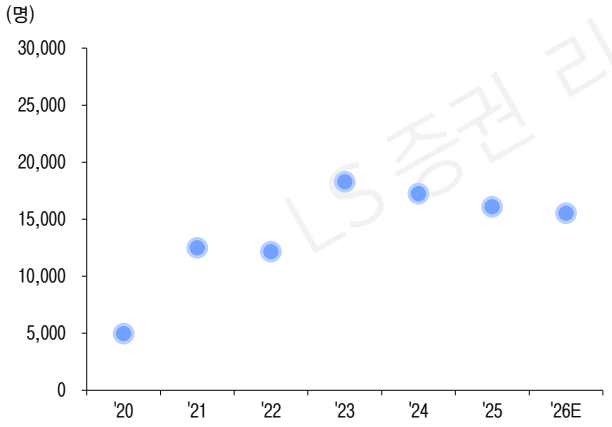
자료: LS증권 리서치센터

그림25 SM 공연 회당 모객 수



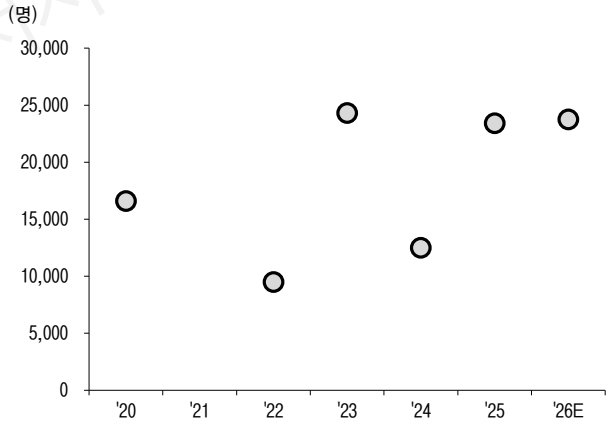
자료: LS증권 리서치센터

그림26 JYP 공연 회당 모객 수



자료: LS증권 리서치센터

그림27 YG 공연 회당 모객 수



자료: LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

저연차 아티스트의 빠른 성장을 위해 오프라인 공연의 중요성이 높아지고 있다. 과거에는 데뷔 후 충분한 팬덤을 확보한 뒤 단독 투어를 시작하는 방식이 일반적이었으나, 최근에는 데뷔 초부터 팬과의 접점 확대를 위해 빠르게 투어에 나서는 사례가 증가하고 있다. 저연차 아티스트의 콘서트는 수익성 기여가 크지 않지만, 글로벌 팬 수요를 직접 파악하기에 용이하며, 충분한 코어 팬덤을 빠르게 확대할 수 있다는 장점이 있다. 팬 역시 오프라인 공연을 통해 아티스트의 성장 과정을 함께 경험하며 접점을 강화할 수 있다, 초기 투어에서 축적한 팬덤은 향후 공연장 규모 확대와 MD, 음반 소비로 이어진다는 점에서 오프라인 활동은 저연차 IP를 대형 IP로 성장시키는 핵심 과정으로 판단한다.

표5 **중/저연차 아티스트 최근 투어 내역**

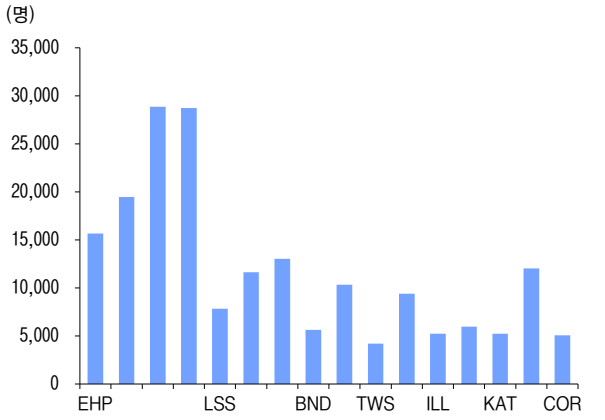
소속사	아티스트	투어	시기	공연 횟수(회)	모객 수(만 명)	회당 모객(명)
HYBE	ENHYPEN	MANIFESTO	22.09~23.02	22	34.5	15,682
		FATE	23.07~24.09	42	81.7	19,452
		WALK THE LINE	24.10~25.10	32	92.4	28,875
		BLOOD SAGA	26.05~27.03	35	100.5	28,714
	LE SSERAFIM	FLAME RISES	23.08~23.10	11	8.6	7,818
		EASY CRAZY HOT	25.04~26.01	31	36.1	11,633
		PUREFLOW	26.07~26.12	34	44.3	13,029
	BOYNEXTDOOR	KNOCK ON Vol.1	24.12~25.07	25	14.1	5,640
		KNOCK ON Vol.2	26.07~27.01	36	37.2	10,333
	TWS	24/7:WITH:US	25.06~26.02	20	8.4	4,219
		24/7:FOR:YOU	26.01~26.10	15	14.1	9,400
	ILLIT	2025 ILLIT GLITTER DAY	25.06~25.11	8	4.2	5,250
		PRESS START	26.03~26.08	21	12.5	5,952
	KATSEYE	THE BEAUTIFUL CHAOS TOUR	25.11~25.12	16	8.39	5,244
		THE WILDWORLD TOUR	26.09~26.11	31	37.3	12,032
	CORTIS	PUT YOUR PHONE DOWN	26.07~26.09	14	7.1	5,071
SM	aespa	SYNK : HYPER LINE	23.02~23.09	31	31.0	10,000
		SYNK : PARALLEL LINE	24.06~25.03	43	47.3	11,010
		SYNK : aeXIX LINE	25.08~26.04	25	40.5	16,200
		SYNK: COMPLaeXITY	26.08~27.02	26	47.0	18,077
	RIIZE	RIIZING DAY	24.05~25.07	32	13.3	4,156
		RIIZING LOUD	25.07~26.03	38	45.1	11,868
	NCT WISH	LOG in	24.11~25.06	25	7.6	3,040
		INTO THE WISH: Our WISH	25.10~26.04	33	25.6	7,755
JYP	NMIXX	NMIXX CHANGE UP : MIXX LAB	25.01~25.06	18	10.0	5,556
		EPISODE 1: ZERO FRONTIER	25.11~26.04	24	18.2	7,583
YG	TREASURE	HELLO	22.11~23.05	40	30.3	7,575
		REBOOT	23.12~24.08	30	40.4	13,467
		PULSE ON	25.10~26.09	45	60.7	13,489
	BABYMONSTER	HELLO MONSTERS	25.01~25.09	33	36.0	10,909
		CHOOM	26.06~27.01	29	39.6	13,655

자료: LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

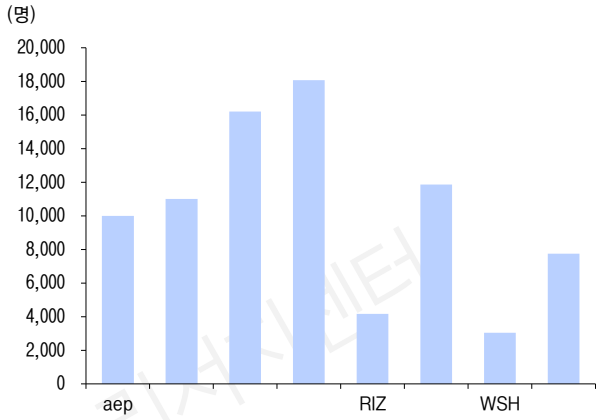
DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

그림28 하이브 저연차 아티스트 투어 회당 모객 수 변화



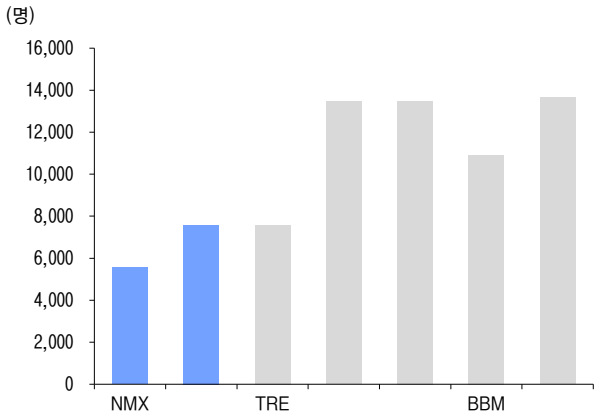
자료: LS증권 리서치센터

그림29 SM 저연차 아티스트 투어 회당 모객 수 변화



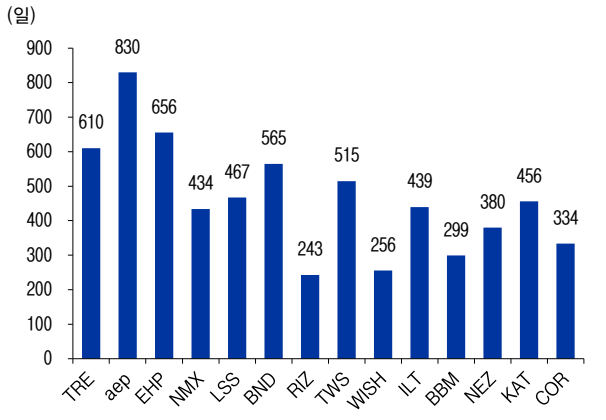
자료: LS증권 리서치센터

그림30 JYP/YG 저연차 아티스트 투어 회당 모객 수 변화



자료: LS증권 리서치센터

그림31 저연차 아티스트 데뷔 후 첫 투어까지 기간



자료: LS증권 리서치센터

MD: 팝업스토어 확대

공연에서 확인된 오프라인 수요는 MD와 팝업스토어로 확산되고 있다. K팝 이커머스 플랫폼이 체계화되면서 온라인에서도 손쉽게 MD를 구할 수 있지만, 아티스트 IP를 직접 경험하려는 팬들의 오프라인 구매 수요도 함께 증가하고 있다. 26년 상반기 국내 전체 팝업스토어 개최 건수는 전년동기대비 +45% 증가했으며, 그 중 엔터테인먼트의 비중도 7.3%로 확대됐다. 이를 기준으로 상반기에만 약 150여개의 엔터테인먼트 팝업스토어가 운영된 것으로 파악된다.

팝업스토어 확대와 함께 엔터 4사의 MD 매출도 꾸준히 증가하고 있다. 2026년 엔터 4사의 전체 매출에서 MD/라이선스 매출이 차지하는 비중은 평균 20%를 상회할 것으로 추정한다. 공연 규모가 확대에 따라 투어 MD를 판매가 증가하는 가운데, 팝업스토어와 기획상품, 외부 브랜드와의 콜라보 상품으로 수익원도 다변화되고 있다.

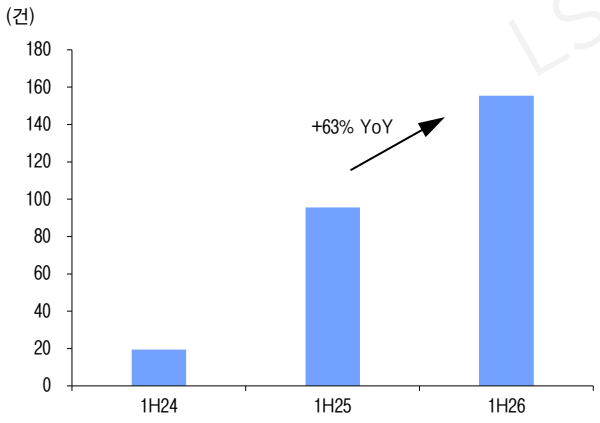
DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

팝업스토어는 공연장을 방문하지 못한 팬에게도 구매 기회를 제공할 수 있어 MD 수요를 더 넓은 지역으로 확장시키는 효과가 있다.

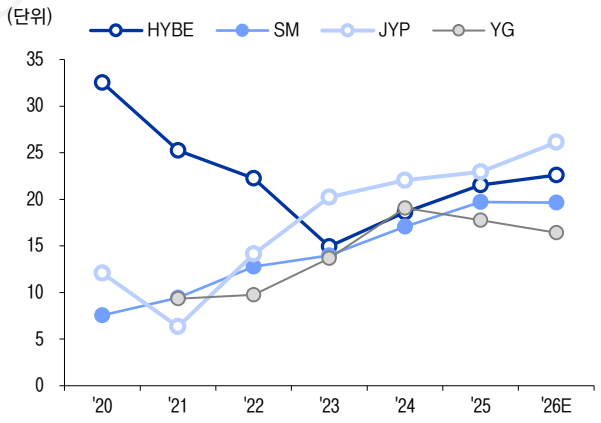
최근 K팝의 팝업스토어는 단순히 상품을 진열하고 판매하는 공간에서 벗어나 아티스트 IP를 직접 체험하는 공간으로 진화하고 있다. 팬들은 팝업스토어에서 음악을 감상하거나, 게임과 이벤트에 참여하고, 직접 상품을 제작하면서 더 오랜 시간 팝업스토어에 체류하게 된다. 최근 엔시티 위시는 성수동에 베이커리 컨셉의 팝업스토어를 개최 커스텀 굿즈를 제작하거나, 상품 추첨에 참여하는 등 체험형 콘텐츠를 다수 배치했다. 그 결과 16일의 운영기간동안 약 1만 2천 명, 일평균 750명이 방문한 것으로 파악된다. 디지털 콘텐츠의 공급이 늘어날수록 아티스트 IP를 직접 경험할 수 있는 공간의 희소성은 높아지며, 이는 MD 매출 확대로 이어질 전망이다.

그림32 **엔터테인먼트 팝업스토어 개최 수**



자료: Sweetspot, 언론보도, LS증권 리서치센터

그림33 **엔터 4사 매출액 대비 MD/라이선스 비중**



자료: 각 사, LS증권 리서치센터

그림34 **Spotify X BTS SWIMSIDE 이벤트**

자료: Spotify, LS증권 리서치센터

그림35 **NCT WISH <Wish Bakery>**

자료: SM엔터테인먼트, LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

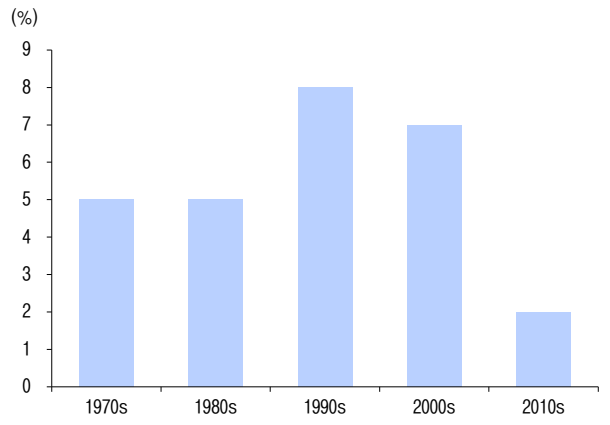
DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

카탈로그가 쌓이는 중

생성형 AI의 확산으로 음악의 제작비와 진입장벽을 낮추더라도 기존의 엔터 산업 수요가 견조하게 유지되는 배경에는 오프라인뿐 아니라 실제 아티스트가 활동하며 축적한 카탈로그의 가치가 큰 부분을 차지하기 때문이다. 반면, AI는 아티스트가 오랜 기간 쌓아온 이력을 단기간에 만들어내기는 어렵다. Luminate에 따르면 글로벌 음악 시장에서는 신곡보다 발매 후 장기간이 지난 카탈로그 음원의 스트리밍 증가세가 상대적으로 높게 나타나고 있다. 과거에는 카탈로그 음악에 대한 선호가 주로 40세 이상 시니어층에서 확인되었다면, 최근에는 13-24세 소비자까지 과거 음악에 대한 관심이 확산되고 있다.

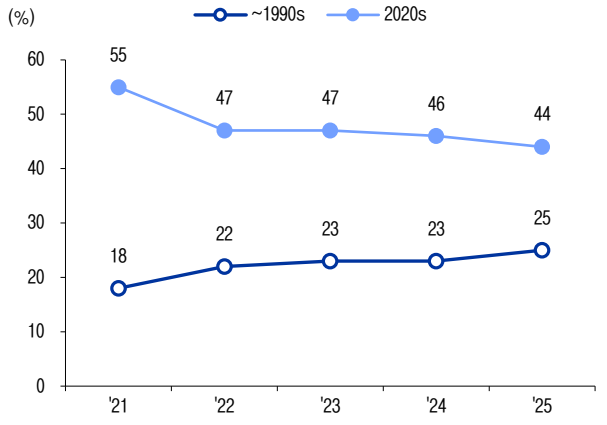
K팝에서도 구보 판매 증가와 레거시 IP의 활동 재개로 견조한 카탈로그 수요가 확인된다. 스트레이 키즈는 글로벌 팬덤이 확대되는 과정에서 꾸준한 구보 판매량을 기록하고 있다. 빅뱅은 8월 컴백 전후로 과거의 음원과 함께 Spotify 스트리밍 지표가 개선되었으며, 대규모 월드 투어를 통해 견조한 팬덤 지속력을 증명했다.

그림36 **발매 기간 별 음원 스트리밍 증가율**



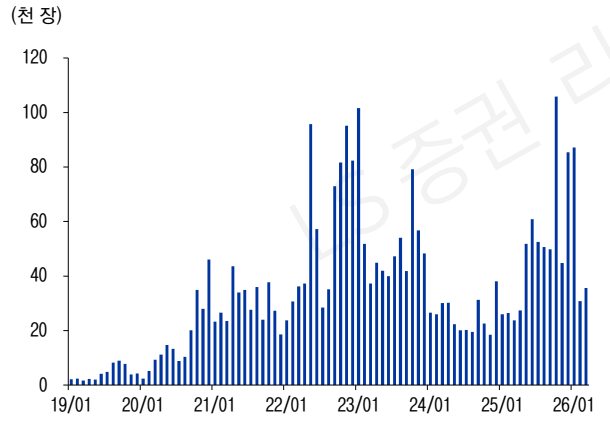
자료: Luminate, LS증권 리서치센터

그림37 **13-24세 발매 기간별 음악 선호도 변화**



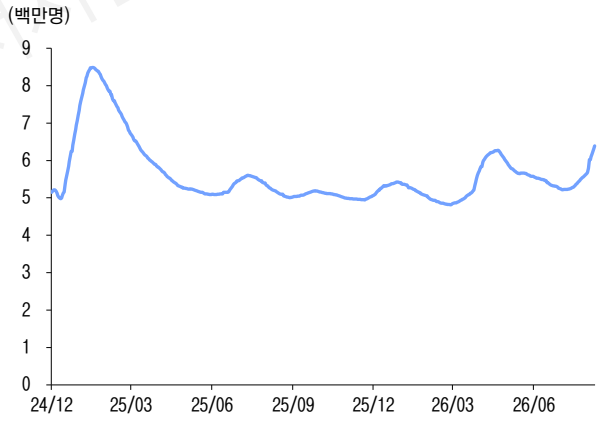
자료: Luminate, LS증권 리서치센터

그림38 **스트레이 키즈의 구보 판매량**



자료: 써클차트, LS증권 리서치센터
주: 발매 후 1년 이상 지난 앨범 판매량 합산

그림39 **빅뱅 컴백 후 Spotify 월간 청취자 수 추이 변화**



자료: Spotify, LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

Part III

엔터사의 AI 활용 전략

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

엔터사의 AI 활용 방향

AI를 활용한 콘텐츠 제작

AI 아티스트 데뷔

엔터사의 초기 AI 활용은 가상 아티스트 제작과 AI 보이스 등 콘텐츠 제작 영역에 집중되었다. 제작비와 제작 기간을 줄일 수 있다는 점 때문에 중소형 엔터사뿐 아니라 AI 기술을 보유한 다양한 사업자도 시장에 진입했다. 펄스나인은 AI로 생성한 얼굴을 적용한 걸그룹 ETERNITY를 선보인 바 있고, 하이브는 AI 사업자 수퍼톤의 AI 음성 기술을 활용하여 MIDNATT의 음원을 6개의 언어로 동시 발매했다. SM의 naevis는 AI 보이스와 생성형 이미지, 영상을 결합하고, 이해 더해 실제 아티스트처럼 각종 서사와 스토리를 부여한 사례다. 이를 통해 AI가 아티스트의 외형과 음성, 콘텐츠를 직접 제작하여 실제 아티스트의 역할을 그대로 수행할 수 있음을 보여줬지만, 장기적인 팬덤 확장과 유의미한 수익 기여로 이어졌다고 판단하기에는 아직 이르다.

반면, 가상의 외형을 가졌으나 실제 멤버의 모션 캡처를 기반으로 하는 플레이브의 경우 음반과 공연에서 유의미한 성과를 기록했다. 지난 4월에 발매된 앨범은 초동 판매량 125만 장을 기록하며 직전 앨범 대비 성장했고, 이를 기반으로 빌보드 200 차트 진입에도 성공했다. 플레이브의 성과는 팬덤 형성에 있어서 여전히 아티스트와의 소통과 성장 서사, 경험의 공유 등이 중요한 요소로 작용한다는 것을 보여준다. AI 아티스트 역시 독자적인 서사와 콘텐츠를 기반으로 새로운 IP로 성장할 가능성은 존재하지만, 장기적인 팬덤과 수익성 측면에서는 아직 검증이 필요하다. 현재까지 AI의 활용 가치는 사람을 대체하는 아티스트보다 기존 아티스트의 표현 방식과 콘텐츠의 제작 범위를 넓히는 영역에서 더 뚜렷하게 나타나고 있다.

표6 엔터사들의 AI 아티스트 제작 초기 사례

아티스트	제작시기	제작자	적용 기술	비고
ETERNITY	2021	펄스나인	AI 얼굴 합성	AI로 생성한 11명의 가상 걸그룹
한유아	2022	스마일게이트, 자이언트스텝	디지털 휴먼, CG	가상 인간을 실제 음원/광고 IP로 확장
MIDNATT	2023	HYBE, 수퍼톤	AI 보이스, 다국어 발음	가수 이현의 곡을 6개 언어로 동시
MAVE:	2023	메타버스엔터테인먼트	MetaHuman, Unreal Engine	3D 가상 걸그룹 제작
SYNDI8	2024	수퍼톤	AI 보이스, 가상 캐릭터	AI 음성 기술 기반 걸그룹 제작
naevis	2024	SM, LG유플러스	AI 합성 음성, 생성형 AI	AI 보이스와 생성형 이미지, 영상 결합

자료: 언론보도, LS증권 리서치센터

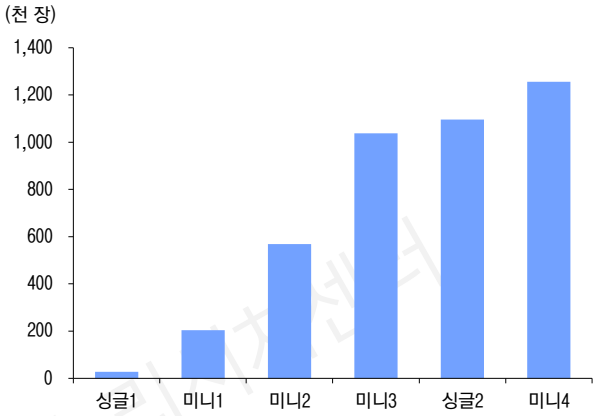
DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

그림40 SM 엔터테인먼트 가상 아티스트 <naevis>

자료: SM엔터테인먼트, LS증권 리서치센터

그림41 PLAVE 초동 판매량 추이



자료: 한터차트, LS증권 리서치센터

AI를 활용한 콘텐츠 제작

AI는 새로운 아티스트를 만드는 데 그치지 않고, 기존 IP의 콘텐츠 제작을 보조하는 도구로 활용 범위를 넓히고 있다. 실제 아티스트의 퍼포먼스가 핵심인 K팝에서는 배경과 시각효과, 애니메이션 등 제작 과정의 일부에 AI를 활용하는 방식이 주로 나타난다. 에스파는 〈Rich Man〉의 리믹스 뮤직비디오를 구글의 AI 영상 제작 도구를 활용하여 구현했으며, Big Ocean의 〈Bucket Hat〉 뮤직비디오에서는 아티스트의 안무와 수어 장면에 AI로 구현한 배경과 시각효과를 결합했다. 이는 아티스트의 퍼포먼스는 유지하면서 높은 제작비가 요구되는 CG, 혹은 실제로 구현하기 어려운 장면을 AI로 제작한 사례다.

일부 프로젝트에서는 제작 기간과 비용 절감 효과가 확인됐다. 이창섭의 〈그 자리에, 그 시간에〉 애니메이션 뮤직비디오는 생성형 AI를 활용해 약 3주만에 완성됐다. 제작사에 따르면 기존 방식 대비 제작 기간을 약 70%, 제작비는 50% 이상 감소했다. 영상 제작 비중이 높은 미디어 산업에서는 더욱 구체적인 절감 효과가 확인된다. CJ ENM의 영화 〈아파트〉는 실제 배우의 연기에 AI를 활용한 배경과 시각효과를 결합하여 약 5억원의 제작비로 완성됐으며, 이는 기존 제작 방식 대비 80% 이상 낮은 수준이다. 애니메이션 〈캣 비기〉도 AI를 활용하여 인건비와 제작비, 제작 기간 모두 큰 폭으로 단축시켰다.

엔터사의 AI 기반 콘텐츠 제작은 아직 초기 단계 수준으로, 본격적인 수익화로 이어지는 수준은 아니다. 다만 콘텐츠당 제작 부담이 낮아지면서 동일한 예산으로 더 많은 콘텐츠를 공급하거나 더욱 고도화된 시각 효과를 구현할 수 있다. AI 콘텐츠의 증가는 자본과 제작 역량, 팬덤을 보유한 엔터사가 기존 IP의 콘텐츠 생산성을 높이는 기회로 작용한다. 향후에는 아티스트를 대체하는 방식보다 기존 아티스트의 콘텐츠를 더욱 다양하고 효율적으로 제작하는 데 활용될 전망이다.

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

표7 **K 팝 내 AI 활용 콘텐츠 제작 사례**

아티스트	콘텐츠	시기	제작/협업	내용	비고
세븐틴	<MAESTRO> MV, 티저	2024.04	플레디스 엔터테인먼트	실제 촬영 영상에 AI 생성 장면 일부 삽입	콘셉트 연출 목적의 활용
에스파	<Supernova> MV	2024.05	SM 엔터테인먼트	실제 멤버의 얼굴 중 일부 CG 처리 장면에 AI 활용	일부 시각 효과에 활용
빅오션	<Bucket Hat> MV	2025.07	파라스타 엔터테인먼트,	안무, 수어는 실제 촬영 배경, 조명, 시각 효과 등에 AI	
이창섭	<그 자리에, 그 시간에> 애니메이션 MV	2025.07	노느니특공대 엔터테인먼트, 딥스 스튜디오	생성형 AI 활용하여 일러스트 애니메이션 형식의 MV 제작	제작기간 약 3주 소요 기존 방식 대비 비용 절감 효과 약 70%
에스파	<Rich Man, Yellow Claw Remix>	2025.09	SM 엔터테인먼트, 리얼라이브	구글의 영상 생성 모델 Veo 기반 MV 제작	제작비 효율화 언급
드렁큰타이거	<끄덕이는 노래> MV	2025.10	필굿뮤직, 구글 클라우드	Veo3 활용하여 스토리보드와 영상 장면 구현	제작 기간 기존 수개월 → 2주 단축

자료: 각 사, 언론보도, LS증권 리서치센터

그림42 **제작 과정에서 AI를 활용한 세븐틴 <Maestro> MV**

자료: 하이브, LS증권 리서치센터

그림43 **AI를 활용하여 제작한 CJ ENM 영화 <아파트>**

자료: CJ ENM, LS증권 리서치센터

LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

AI 제작에서 IP 라이선싱으로 확장

보유 IP의 수익화

엔터사의 AI 활용은 콘텐츠 제작비 절감을 넘어 보유 IP의 수익화로 확장되고 있다. AI 사업자에게 음원과 아티스트 IP에 대한 사용을 허가한 후 그 대가로 라이선스 수수료를 받는 방식이 주를 이룬다. 이용자는 허가된 음악이나 아티스트의 목소리를 활용해 새로운 콘텐츠를 제작하고, 권리자는 학습, 생성, 공유 과정에서 발생한 수익을 배분 받을 수 있다. 다만 AI 활용이 늘어난다고 모든 IP의 가치가 함께 상승하는 것은 아니다. 이용자의 수요가 검증된 IP를 확보하고, 이를 기반으로 권리 관계 및 활용 범위를 설정할 수 있는 기업에게 유리한 환경으로 변화할 가능성이 높다. 따라서 AI는 콘텐츠 공급 경쟁을 심화시키는 동시에, 경쟁력 있는 IP를 보유한 엔터사에게 새로운 라이선스 수익의 기회를 제공해준다.

글로벌 산업: 권리 보호와 라이선스 협상 병행

글로벌 음반사의 AI 대응은 무단 이용에 대한 권리 보호와 합법적인 라이선스 시장 구축을 병행하는 방향으로 변화하고 있다. 초기에는 생성형 AI 사업자의 무단 학습과 저작권 침해에 대한 소송이 중심이었으나, 최근에는 AI 사업자와 함께 음원, 음악 저작물에 대한 이용 조건을 설정하고, AI 서비스에서 발생한 수익을 권리자에게 배분하는 계약이 주를 이루고 있다. AI 기술을 차단하는 데 그치지 않고 보유 IP의 신규 수익원으로 활용하기 위한 인프라를 구축하는 것이다.

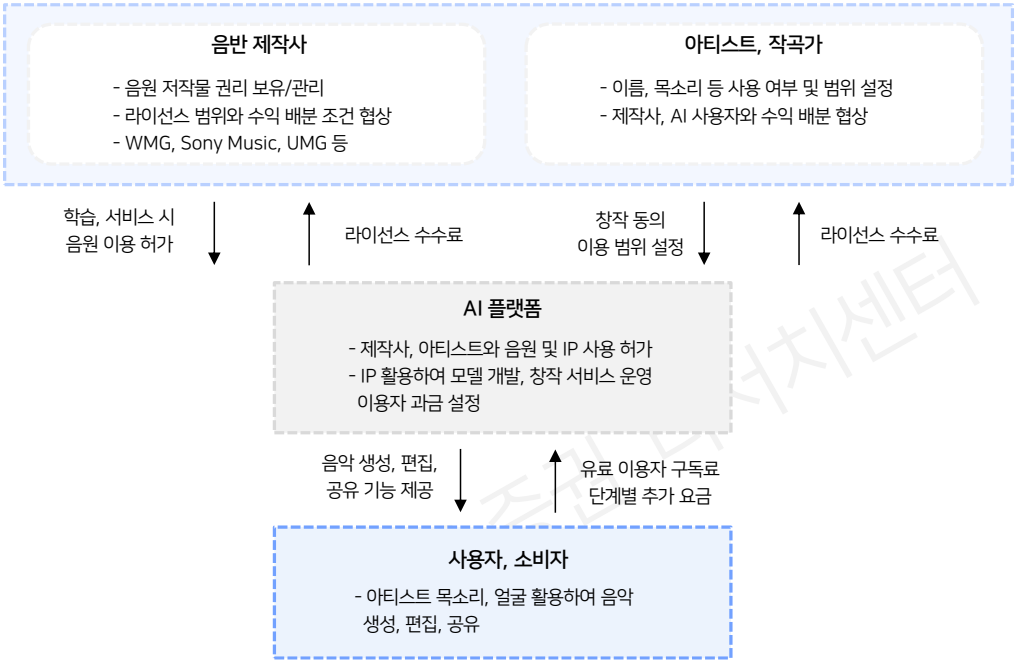
UMG는 2025년 10월 AI 음악 제작 플랫폼 Udio와 저작권 소송에 합의하는 동시에 음원 및 음악 출판 라이선스 계약을 체결했다. 이에 UMG는 자사의 음원으로 학습한 AI 모델을 기반으로 이용자가 음악을 변형 및 공유할 수 있는 구독 서비스를 추진하고 있다. WMG 역시 Udio 및 Suno와 각각 파트너십에 합의했다. 특히 Suno와의 파트너십에서는 통해 자사 아티스트의 이름, 목소리, 작품 등을 AI 생성물에 활용할 경우 아티스트가 참여 여부와 활용 범위를 직접 설정할 수 있도록 했다. 권리자의 동의를 전제로 AI 서비스에 IP를 제공하고 이용 대가를 받는 구조다. 글로벌 음반사와 AI 사업자의 파트너십 협력은 기존 소송 상대에 국한되지 않고 KLAY 등 신규 AI 사업자로 확대되고 있다. AI 사업자는 검증된 음악과 아티스트 IP를 활용해 서비스의 경쟁력을 높이고, 음반사와 아티스트는 새로운 수익원을 확보할 수 있다.

AI 라이선스 사업은 시장 형성 초기 단계이기 때문에 실적 기여는 제한적이다. 다만 WMG는 관련 파트너십을 통해 2027년부터 유의미한 매출 기여를 기대하고 있다. 향후 유료 서비스가 실제로 출시되고 이용자가 확대된다면, 중장기적으로 보유 IP의 활용 범위를 넓히고 수익원을 다변화하는 추가 성장 동력으로 작용할 전망이다.

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

그림44 **AI 활용한 IP 수익화 구조 예시**



자료: LS증권 리서치센터

표8 **글로벌 음반사의 AI 사업자 협력 현황**

제작사	파트너사	협력 유형	시기	내용
UMG	SoundLabs	제작 도구	2024.06	- 아티스트 본인의 음성으로 AI 보컬 모델 제작 - 아티스트의 소유권, IP 승인 권한 유지
Sony Music	Vermillio	권리 보호	2025.03	- 1,600만달러 규모 투자 유치 공동 주도 - IP 이용 모니터링, 삭제 요청, 라이선스 결제 관리 지원
UMG Sony Music	SoundPatrol	권리 보호	2025.09	- AI 생성 음악을 포함한 콘텐츠 저작권 침해 탐지 기술 개발
UMG	Udio	IP 라이선싱	2025.10	- 저작권 소송 합의 및 음원/음반 출판 라이선스 계약 - 자사 음원 변형, 공유가 가능한 구독 서비스 추진
WMG	Stability AI	제작 도구	2025.11	- 허가된 IP로 학습한 모델 활용하여 작곡, 제작 등 전문가용 AI 도구 개발 추진
WMG	Udio	IP 라이선싱	2025.11	- 소송 합의 및 라이선스 계약 - 참여에 동의한 아티스트의 목소리, 스타일 활용한
WMG	Suno	IP 라이선싱	2025.11	- 소송 합의 및 라이선스 기반 모델 전환 추진 - 아티스트 동의에 기반한 IP 활용과 보상 구조 구축
UMG Sony Music WMG	KLAY	IP 라이선싱	2025.11	- 각 사별 AI 라이선스 계약 체결 - IP 활용 허가된 음원 기반의 상호작용형 음악 구독 서비스 개발
UMG	MIH Liquidax	라이선싱 인프라	2026.08	- AI 콘텐츠 생성, 허가, 식별, 유통 관련 특허 체계 구축
UMG Sony Music WMG	Stability AI	지분 투자	2026.08	- 7,600만달러 규모 시리즈 B 투자 참여 - 기술 제휴에서 지분 참여로 협력 확대

자료: 언론보도, LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

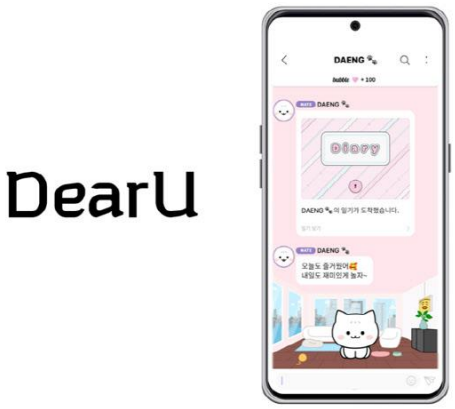
국내 AI: 사업화 초기, IP 기반 서비스부터 시작

국내 엔터사의 AI 기반 IP 수익화는 아직 초기 단계로, 글로벌 음반사와 같은 대규모 라이선스 계약 관련 공개된 사례가 거의 없다. 글로벌 음반사는 대규모 음원 카탈로그를 보유하고 있어 AI 플랫폼에 음악을 제공하기 용이하다. 반면 국내 엔터사의 경우 소속 아티스트와 팬덤을 중심으로 사업을 전개해온 만큼, 현재는 개별 아티스트와 캐릭터 IP에 AI를 결합한 서비스가 먼저 나타나고 있다.

대표적인 사례는 디어유의 'AI 펫 버블'이다. 디어유는 아이즈엔터테인먼트와 공동 개발한 AI 펫 버블을 통해 아티스트와 연관된 캐릭터에 AI 대화 기능을 결합하여 별도의 이용권을 판매했다. 이는 AI 사업자에게 IP 사용권을 제공하는 전통적인 라이선스 계약과는 차이점을 보이지만, 기존 아티스트 IP를 AI 기반 유료 서비스로 확장한 사례로 볼 수 있다. 음악 분야에서는 블렌딩과 한국음악저작권협회가 협업하여 AI 악보 제작 서비스에 대한 음악 저작물 이용 계약을 체결한 사례도 확인된다.

국내 엔터사의 AI 사업은 아직 개별 서비스를 시험하는 초기 단계다. 다만 글로벌 팬덤을 보유한 경쟁력 있는 아티스트와 음악, 캐릭터 IP를 확보하고 있어, 이를 AI 콘텐츠와 팬 서비스에 활용할 수 있다. 현재 관련 매출은 크지 않지만 기존 IP로 새로운 상품을 만들고 추가 수익을 확보할 수 있다는 점은 긍정적이다. 향후 유료 서비스 이용자가 증가하거나 외부 AI 사업자와의 계약이 확대되면 새로운 성장 동력으로 자리 잡을 수 있을 전망이다.

그림45 디어유 AI 펫 버블 서비스



자료: 디어유, LS증권 리서치센터

그림46 AI 악보 생성 플랫폼 LaLaNote

자료: LaLaNote, LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

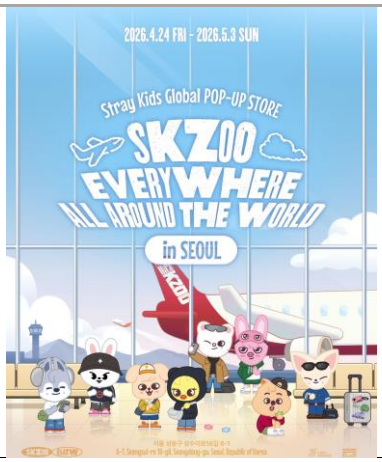
DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

캐릭터: IP 활용한 수익 영역 확대

아티스트의 캐릭터 IP는 국내 엔터사의 AI 사업 확장에 활용될 수 있는 자산이다. 기존에는 인형과 MD 등 상품 판매가 중심이었다면, AI를 기반으로 팬과 대화하거나 팬 또는 AI 사업자가 직접 콘텐츠를 창작하는 등의 서비스로 활용 범위를 넓힐 수 있다. 캐릭터를 활용하면 실제 아티스트의 얼굴이나 목소리를 AI로 재현할 때 발생할 수 있는 권리 문제와 이미지 훼손 위험도 상대적으로 줄일 수 있다는 장점이 존재한다. 엔터사는 아티스트의 직접 참여를 늘리지 않고도 캐릭터를 활용하여 콘텐츠를 지속적으로 제공할 수 있다.

팬 플랫폼을 보유한 기업은 캐릭터 IP를 유료 서비스로 연결하기에 용이하다. 기존 플랫폼에 AI 캐릭터 DM 등의 기능을 추가하면 구독료와 별개로 별도 결제를 통한 매출도 기대할 수 있다. 앞서 디어유의 'AI 펫 버블' 서비스 역시 캐릭터 IP를 활용하여 별도의 이용권을 판매한 사례다. 결국 캐릭터 IP를 활용한 AI 서비스는 경쟁력 있는 IP와 팬 플랫폼을 보유한 엔터사의 중장기 성장 동력으로 작용할 것으로 전망한다.

그림47 **스트레이 키즈 <SKZOO> 글로벌 팝업스토어**

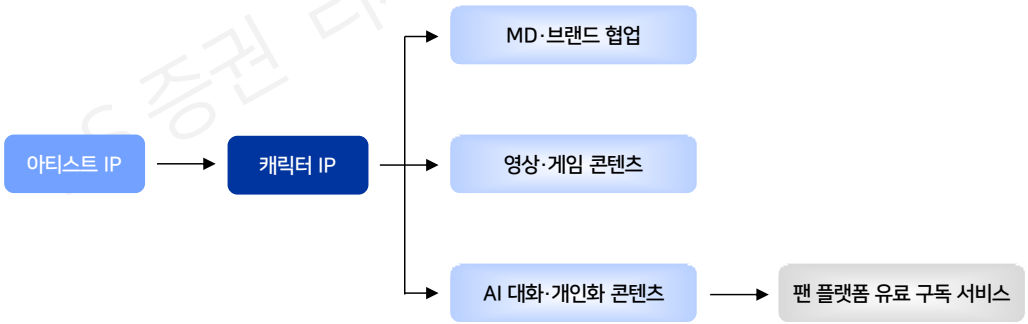


자료: JYP, LS증권 리서치센터

그림48 **지드래곤 ZO&FRIENDS X 케이스티파이 컬렉션**

자료: IPX, LS증권 리서치센터

그림49 **캐릭터 IP 사업 확장 기회**



자료: LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

국내 엔터사 AI 관련 사업 현황

AI 사업보다 활용 기반에 주목

국내 엔터사의 AI 사업은 아직 초기 단계로, 현재 실적에 미치는 영향은 미미하다. 일부 AI 아티스트 개발과 콘텐츠 제작, 팬 소통 서비스 등이 출시됐지만 일회성 프로젝트에 머물러 있으며, 유료 이용자와 관련 매출도 공개되지 않았다. 따라서 현 시점에서는 AI 사업의 성과보다는 각 기업이 향후 사업에 활용할 수 있는 IP와 플랫폼 등을 보유하고 있는지에 주목할 필요가 있다.

보유 자산에 따라 AI 사업의 발전 방향도 다를 것으로 예상한다. 하이브는 다수의 글로벌 IP와 위버스 플랫폼을 보유하고 있어, 다국어 콘텐츠 제작과 이커머스 수요 예측, 개인별 상품 추천 등 AI 활용 범위를 넓히기 유리하다. SM은 가상 아티스트를 제작하고 뮤직비디오 제작에 AI를 적용하는 등 콘텐츠 분야에서 가장 적극적인 행보를 보이고 있다. JYP와 YG의 경우 공개된 사업은 아직 제한적이다. 다만, JYP의 경우 자회사 블루개러지를 통해 AI 아티스트 개발을 추진하고 있으며, YG는 구글 Gemini를 콘텐츠 기획과 제작 과정에 활용하여 회사 내부 작업 시간을 단축시켰다.

표9 **기업별 AI 활용 현황 및 향후 계획**

기업	진행된 사업	향후 계획
하이브	- 수퍼톤의 AI 음성 기술을 음원 제작에 활용 - 2026년 7월 수퍼톤 청산 결정 - BTS IP 활용한 구글 제미나이 콘텐츠 출시 - 위버스 DM 자동 번역	- 외부 AI 사업자와의 협업 확대 - 구체적인 후속 사업 미공개
SM	- 버추얼 아티스트 naevis 출시 - 음원/뮤직비디오 제작에 AI 활용	- AI가 아티스트별 적합 음원 추천하는 A&R 시스템 구축 - 카카오의 AI 기술 활용 확대
JYP	- 자회사 블루개러지 통해 AI 아티스트 개발 추진 - 3D, LLM 등 AI 관련 인력 채용	- 팬과 직접 소통 가능한 AI 아티스트 개발 - 구체적인 출시 계획 미공개
YG	- 구글 제미나이 기반 사내 AI 플랫폼 구축	- 부서별 AI 에이전트 도입 확대
디어유	- 아티스트 반려동물과 대화하는 AI 펫 버블 출시 - AI로 아티스트의 손글씨를 구현한 버블 폰트 판매 - AI 펫 캐릭터 MD, 팝업스토어 전개	- 버블 폰트 적용 아티스트 확대 - 캐릭터 구독 서비스와 디지털 굿즈 확대 - AI 펫에 꾸미기, 육성 기능 추가

자료: 언론 보도, LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

기업분석

하이브 (352820)	36
에스엠 (041510)	42
JYP Ent. (035900)	47
와이지엔터테인먼트 (122870)	53
디어유 (376300)	59

Universe

종목명	투자판단	목표주가
하이브	Buy(유지)	300,000 원(유지)
에스엠	Buy(유지)	110,000 원(하향)
JYP Ent.	Buy(유지)	62,000 원(하향)
와이지엔터테인먼트	Buy(유지)	62,000 원(하향)
디어유	Buy(유지)	29,000 원(하향)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

하이브 (352820)

2026. 9. 9 | 엔터테인먼트

성장을 책임지는 두 축

Analyst 박성호
shpark@ls-sec.co.kr

성장을 책임지는 저연차 IP와 위버스

하이브에 대한 시장의 관심은 BTS의 활동에 집중되어 있지만, 저연차 IP의 빠른 성장과 위버스를 중심으로 한 플랫폼 사업에도 주목할 필요가 있다. 동사는 다수의 아티스트 IP와 글로벌 팬 플랫폼을 함께 보유하고 있어 향후 콘텐츠, 캐릭터, AI 등으로 사업 영역을 확장할 수 있는 잠재력도 높다고 판단한다.

직전 앨범 판매량 330만 장을 기록한 코르티스는 지난 7월부터 북미와 일본에서 14회 규모의 투어를 진행하며 저연차 IP 가운데 가장 빠른 인지도 상승세를 보여주고 있다. 캣츠아이도 직전 투어보다 규모가 두 배 이상 확대된 북미/유럽 투어를 앞두고 있다. 여기에 올해 하반기 신인 그룹 튜이드의 데뷔가 더해져 IP 포트폴리오와 중장기 수익 기반은 한층 확대될 전망이다.

위버스의 2분기 MAU는 1,440만 명으로 전년동기대비 약 350만 명 증가했다. 저연차 IP의 활동 성과와 BTS의 컴백 효과가 이용자 유입을 이끌었으며, 유료 멤버십 지표도 빠르게 상승하고 있어 올해 위버스의 높은 이익 기여가 기대된다. 플랫폼 수익이 안정화되면서 향후 IP를 활용한 사업 다각화가 기대된다. 실시간 번역과 콘텐츠 추천 등 AI 기반 서비스뿐 아니라 아티스트 IP에 기반한 라이선스 사업으로 확장하기에도 용이하다.

성과로 확인된 라이브 스트리밍, 뷰잉

하이브의 2026년 연결 매출액은 5조 477억원(+90.5% YoY), 영업이익은 3,089억원(+526.4% YoY, OPM 6.1%)을 전망한다. 지난 2분기 실적을 통해 BTS의 공연의 높은 매출 기여를 확인했으며, 이를 반영하여 하반기 실적 전망치를 상향 조정했다.

실적 추정치 상향의 핵심은 공연 매출의 눈높이 조정이다. 지난 2분기에는 고양, 도쿄, 부산 공연에서 라이브 스트리밍 7회와 라이브 뷰잉 3회를 진행하며 공연 매출의 예상치 대비 서프라이즈를 견인했다. 하반기에도 라이브 이벤트가 이어지면서, 분기당 약 1,000억원 이상의 매출 기여가 기대된다. 이에 따라 연간 공연 매출액은 2조 2,107억원(+189.4% YoY)으로 전망한다. BTS의 재계약 이후 높아진 정산율과 하반기 아티스트의 활동 증가, 신인 데뷔에 따른 제작비 부담에도 불구하고 대규모 공연 매출에 따른 레버리지 효과를 바탕으로 견조한 이익 창출이 가능할 전망이다.

Buy (유지)

목표주가 (유지)	300,000 원
현재주가	181,400 원
상승여력	65.4 %

컨센서스 대비

상회	부합	하회

Stock Data

KOSPI (9/8)		6,954.52pt
시가총액		77,937 억원
발행주식수		43,109 천주
52 주 최고가/최저가		404,500 / 163,000 원
90 일 일평균거래대금		137.19 억원
외국인 지분율		18.7%
배당수익률(26.12E)		0.4%
BPS(26.12E)		79,433 원
KOSPI 대비 상대수익률	1 개월	-14.0%
	6 개월	-74.0%
	12 개월	-156.0%
주주구성	방시혁 외 14 인	41.0%
	국민연금공단 외 1 인	7.5%
	자사주 외 1 인	1.3%

Stock Price

Financial Data

(십억원)	매출액	영업이익	세전이익	순이익	EPS (원)	증감률 (%)	EBITDA	PER (배)	EV/EBITDA (배)	PBR (배)	ROE (%)
2024	2,256	184	19	9	226	-95.1	330	856.1	24.0	2.5	0.3
2025	2,650	49	-177	-237	-5,589	적전	196	-32.5	36.4	2.4	-7.3
2026E	5,048	309	337	168	3,940	흑전	457	46.0	15.7	2.3	5.0
2027E	4,754	525	507	350	8,218	108.6	683	22.1	10.2	2.1	9.8
2028E	4,986	570	553	385	9,039	10.0	734	20.1	9.3	2.0	10.1

자료: 하이브, LS증권 리서치센터, K-IFRS 연결기준

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

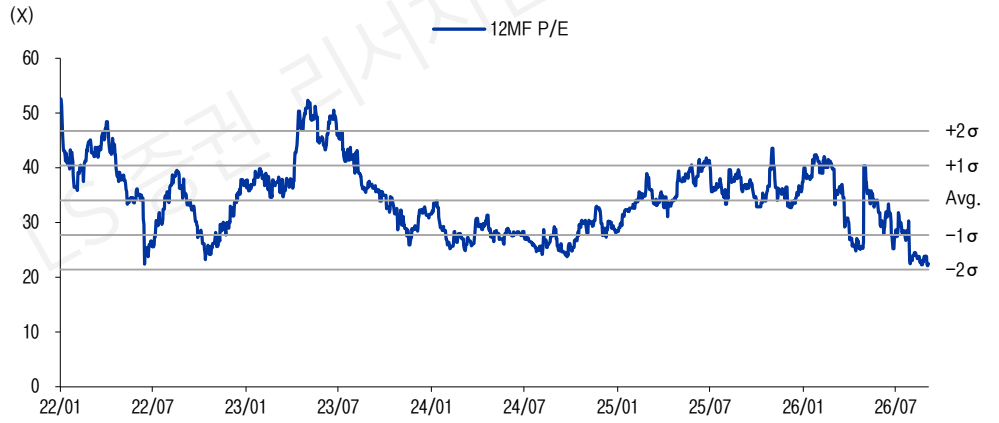
Valuation 및 투자 포인트

하이브에 대해 매수 의견과 목표주가 30만원을 유지한다. 엔터 업종에 대한 시장의 기대심리 하락과 멀티플 디레이팅에도 불구하고 실적 눈높이 상향이 이를 상쇄하고 있다. 그 결과 역대 최대 실적 성장에도 불구하고 12MF P/E는 역사적 저점 수준까지 하락했다. 특히 2분기 실적 발표 후 수익성 하락 우려가 부각되며 주가는 다시 큰 폭으로 조정됐다. 그러나 2분기 GPM의 하락은 수익성이 상대적으로 낮은 공연 매출 비중이 1분기 12.7%에서 2분기 44.7%로 급등한 데 따른 믹스 변화로 해석해야 한다, 반면 판관비 증가가 제한되면서 레버리지 효과가 나타났고, 두 자릿수 영업이익률을 회복했다는 점에 주목할 필요가 있다. 현재 주가는 2분기 실적 발표 이후 하락 폭을 회복하지 못해 펀더멘털 대비 과도한 저평가가 지속되고 있다고 판단한다.

BTS 활동 이후의 피크 아웃과 중장기 성장성에 대한 우려도 현재 멀티플에 상당 부분 반영되어 있다. 현재 밸류에이션은 과거 2024년 하락 사이클과 유사한 수준이지만 당시와 현재의 펀더멘털은 구분할 필요가 있다. 24년에는 메가 IP와 대형 신인의 활동 공백에 더해 음반 판매 감소가 겹치면서 장기 성장에 대한 우려가 확대됐다. 반면 현재의 경우 공연과 MD 사업이 지속적으로 성장하고 있으며, 코르티스와 캣츠아이 등 저연차 IP도 빠르게 팬덤을 확대하고 있다. 그동안 BTS와 블랙핑크 등 메가 IP의 실적에 가려졌던 저연차 IP의 성장성이 세대교체 과정에서 점차 부각될 것으로 기대된다.

SOTP 밸류에이션을 통해 목표주가 30만원을 산정했다. 본업에는 목표 P/E 27배를 적용하고 위버스의 사업 가치를 별도로 더했다. 엔터 업종 전반의 투자심리 약화를 고려해 과거 상승 사이클보다 낮은 밴드 중하단 수준의 멀티플을 적용했다. 현재 주가는 펀더멘털 대비 과도한 저평가 구간으로 판단하며, 향후 실적 호조와 저연차 IP의 성장 확인이 리레이팅을 이끌 전망이다. 다만 장기적인 주가 상승 사이클로 이어지기 위해서는 공연과 MD 이후 추가 성장 사업이 가시화될 필요가 있다는 점을 반영하여 목표 P/E 멀티플을 27배로 제한했다.

그림50 **하이브 12MF P/E**



자료: 에프앤가이드 Quantiwise, LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

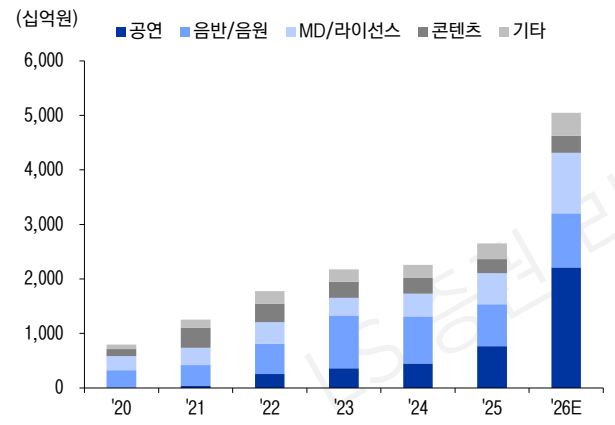
DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

표10 하이브 분기 및 연간 실적 Table

(단위: 십억원)	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	1Q26	2Q26	3Q26E	4Q26E	2025	2026E	2027E
매출액	500.6	705.6	727.2	716.4	698.3	1,450.0	1,446.7	1,452.6	2,649.9	5,047.7	4,753.6
음반/음원	136.5	228.6	189.8	218.0	271.5	326.8	156.5	236.0	773.0	990.9	1,060.3
공연	155.2	188.7	245.0	175.1	88.7	647.7	771.1	703.2	763.9	2,210.7	1,879.1
광고/출연	30.8	30.6	42.6	43.1	43.4	65.4	49.0	46.1	147.2	203.9	208.0
MD/라이선싱	106.4	152.9	168.3	142.9	137.4	310.6	339.3	323.5	570.6	1,110.8	1,021.9
콘텐츠	41.2	70.2	46.8	100.6	105.9	41.6	77.3	90.5	258.8	315.4	353.2
기타	30.5	34.6	34.6	36.7	51.3	57.9	53.7	53.2	136.4	216.1	231.2
% Sales Growth	*38.7*	*10.2*	*37.8*	*-1.4*	*39.5*	*105.5*	*99.0*	*102.8*	*17.5*	*90.5*	*-5.8*
음반/음원	*-5.9*	*-8.4*	*-11.5*	*-13.4*	*98.9*	*43.0*	*-17.5*	*8.3*	*-10.2*	*28.2*	*7.0*
공연	*252.3*	*31.0*	*231.1*	*-7.3*	*-42.8*	*243.3*	*214.7*	*301.5*	*69.4*	*189.4*	*-15.0*
광고/출연	*10.9*	*0.9*	*23.4*	*3.0*	*40.7*	*113.6*	*15.0*	*7.0*	*9.4*	*38.6*	*2.0*
MD/라이선싱	*75.2*	*40.2*	*69.8*	*-5.5*	*29.2*	*103.1*	*101.5*	*126.4*	*35.8*	*94.7*	*-8.0*
콘텐츠	*-32.7*	*-16.2*	*-41.3*	*61.0*	*157.0*	*-40.7*	*65.0*	*-10.0*	*-9.9*	*21.8*	*12.0*
기타	*39.0*	*46.2*	*33.3*	*21.5*	*68.5*	*67.1*	*55.0*	*45.0*	*34.0*	*58.4*	*7.0*
매출총이익	218.2	284.3	201.6	231.8	298.7	461.4	465.1	464.0	935.9	1,689.3	1,683.4
%YoY	*23.1*	*15.6*	*-16.2*	*-21.8*	*36.9*	*62.3*	*130.7*	*100.2*	*-2.5*	*80.5*	*-0.3*
%GPM	43.6	40.3	27.7	32.4	42.8	31.8	32.2	31.9	35.3	33.5	35.4
영업이익	21.6	65.9	-42.2	4.0	-196.6	170.9	171.7	162.9	49.3	308.9	525.3
%YoY	*50.3*	*29.5*	*적전*	*-93.8*	*적전*	*159.3*	*흑전*	*3,998.9*	*-73.2*	*526.4*	*70.0*
%OPM	4.3	9.3	-5.8	0.6	-28.1	11.8	11.9	11.2	1.9	6.1	11.1
지배순이익	60.2	18.1	-50.3	-265.2	-158.5	102.3	138.1	85.8	-237.3	167.7	349.8
%YoY	*249.2*	*23.8*	*적전*	*적지*	*적전*	*466.6*	*흑전*	*흑전*	*적전*	*흑전*	*108.6*
%NPM	12.0	2.6	-6.9	-37.0	-22.7	7.1	9.5	5.9	-9.0	3.3	7.4

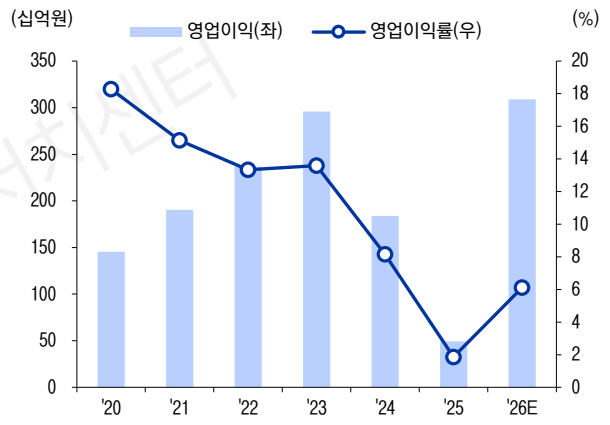
자료: LS증권 리서치센터

그림51 하이브 사업별 매출액 추이



자료: HYBE, LS증권 리서치센터

그림52 하이브 영업이익 및 영업이익률 추이

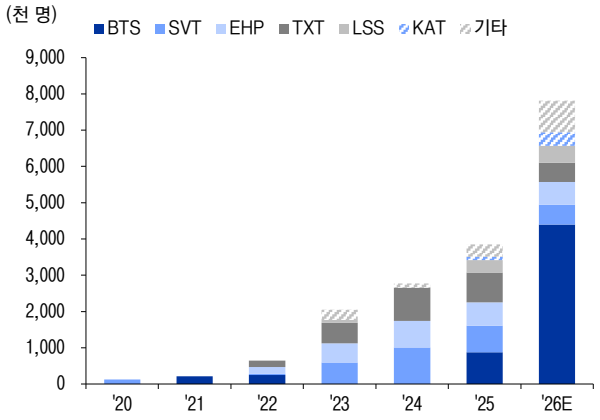


자료: HYBE, LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

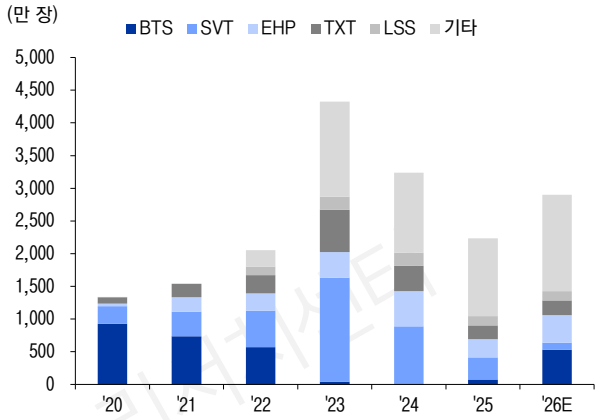
DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

그림53 주요 아티스트 공연 모객 수 추이



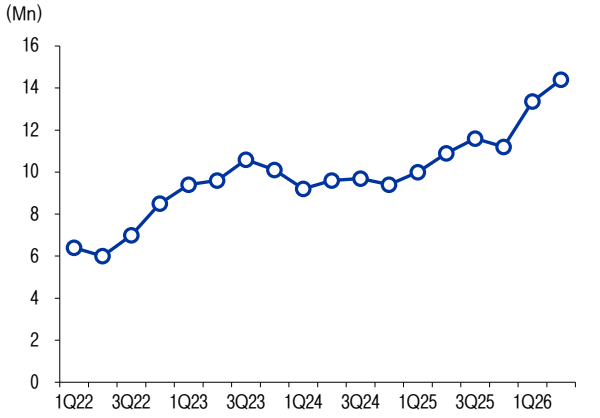
자료: LS증권 리서치센터

그림54 주요 아티스트 음반 판매량 추이



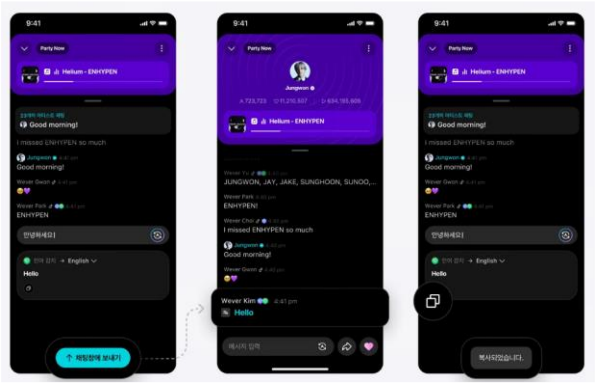
자료: LS증권 리서치센터

그림55 위버스 MAU 추이



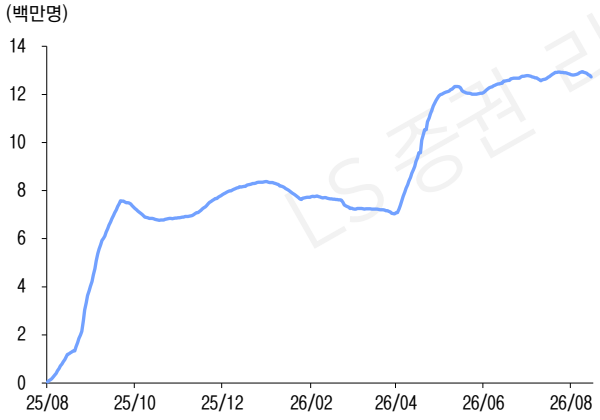
자료: HYBE, LS증권 리서치센터

그림56 위버스 실시간 AI 채팅번역 서비스



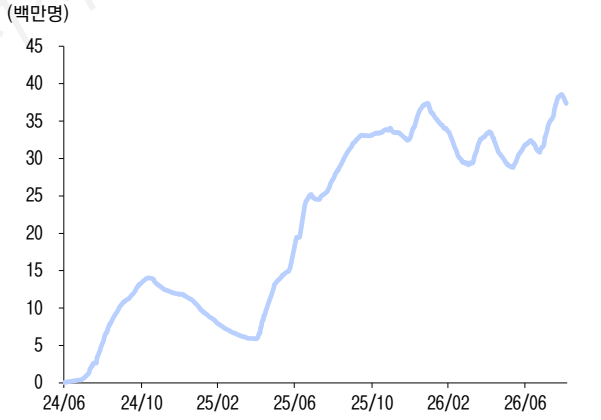
자료: Weverse, LS증권 리서치센터

그림57 코르티스 Spotify 월간 청취자 수 추이



자료: Spotify, LS증권 리서치센터

그림58 캣츠아이 Spotify 월간 청취자 수 추이



자료: Spotify, LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

표11 캣츠아이 <THE WILDWORLD TOUR> 투어 일정

일정	국가	도시	공연장	수용 인원(명)	회차(회)
2026-09-01	아일랜드	더블린	3Arena	10,000	1
2026-09-03	영국	런던	The O2 Arena	20,000	2
2026-09-06	영국	맨체스터	Co-op Live	23,500	1
2026-09-09	프랑스	파리	Accor Arena	20,000	1
2026-09-11	네덜란드	암스테르담	Ziggo Dome	16,800	1
2026-09-13	독일	쾰른	Lanxess Arena	20,000	1
2026-09-15	벨기에	앤트워프	AFAS Dome	18,000	1
2026-09-17	덴마크	코펜하겐	Royal Arena	17,000	1
2026-10-13	미국	마이애미	Kaseya Center	19,600	1
2026-10-15	미국	애틀랜타	State Farm Arena	17,000	1
2026-10-20	미국	샬럿	Spectrum Center	17,500	1
2026-10-22	미국	워싱턴 DC	Capital One Arena	20,000	1
2026-10-24	미국	엘몬트	UBS Arena	18,800	1
2026-10-28	미국	보스턴	TD Garden	19,580	2
2026-10-30	캐나다	몬트리올	Bell Centre	21,000	1
2026-11-01	캐나다	해밀턴	TD Coliseum	17,000	1
2026-11-03	미국	디트로이트	Little Caesars Arena	20,000	1
2026-11-05	미국	시카고	United Center	20,000	1
2026-11-07	미국	미니애폴리스	Target Center	20,000	1
2026-11-10	미국	오스틴	Moody Center	16,000	1
2026-11-11	미국	댈러스	American Airlines Center	20,000	1
2026-11-14	미국	라스베가스	Grand Garden Arena	16,800	1
2026-11-17	미국	시에틀	Climate Pledge Arena	18,300	1
2026-11-19	미국	오클랜드	Oakland Arena	19,200	1
2026-11-21	미국	LA	Crypto.com Arena	20,000	2
2026-11-24	미국	피닉스	Mortgage Matchup Center	18,400	1
2026-11-27	멕시코	멕시코시티	Palacio de Los Deportes	20,000	2

자료: LS증권 리서치센터

표12 코르티스 <PUT YOUR PHONE DOWN> 투어 일정

일정	국가	도시	공연장	수용 인원(명)	회차(회)
2026-07-18	한국	인천	인스파이어 아레나	15,000	2
2026-08-04	캐나다	토론토	The Theatre at Great Canadian Toronto	5,000	1
2026-08-06	미국	뉴욕	Infosys Theater at MSG	5,600	1
2026-08-08	미국	애틀랜타	FOX Theatre	4,600	1
2026-08-11	미국	어빙	The Pavillion At Toyota Music Factory	4,000	1
2026-08-13	미국	LA	Youtube Theater	6,000	1
2026-08-15	미국	샌프란시스코	Bill Graham Civic Auditorium	8,500	2
2026-08-22	한국	서울	고려대학교 화정체육관	3,500	2
2026-09-04	일본	가나가와	Pia Arena MM	12,000	3

자료: LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

하이브 (352820)

재무상태표

(십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
유동자산	1,788	2,364	2,328	2,491	2,680
현금 및 현금성자산	412	535	475	646	815
매출채권 및 기타채권	311	329	345	362	370
재고자산	163	184	262	238	249
기타유동자산	901	1,316	1,245	1,245	1,245
비유동자산	3,691	3,121	3,258	3,365	3,474
관계기업투자등	216	102	102	102	102
유형자산	97	87	90	92	92
무형자산	2,244	1,987	2,086	2,190	2,300
자산총계	5,479	5,485	5,586	5,856	6,154
유동부채	831	734	759	769	779
매입채무 및 기타재무	448	463	486	496	506
단기금융부채	136	37	39	39	39
기타유동부채	247	234	234	234	234
비유동부채	1,134	1,200	1,102	1,093	1,097
장기금융부채	955	1,049	945	945	945
기타비유동부채	179	151	156	148	152
부채총계	1,965	1,934	1,861	1,862	1,876
지배주주지분	3,215	3,257	3,424	3,686	3,964
자본금	21	21	21	21	21
자본잉여금	1,636	1,888	1,888	1,888	1,888
이익잉여금	1,401	1,155	1,321	1,584	1,862
비지배주주지분(연결)	299	294	300	306	312
자본총계	3,514	3,551	3,724	3,993	4,277

손익계산서

(십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
매출액	2,256	2,650	5,048	4,754	4,986
매출원가	1,296	1,714	3,358	3,070	3,192
매출총이익	960	936	1,689	1,683	1,794
판매비 및 관리비	776	887	1,380	1,158	1,223
영업이익	184	49	309	525	570
(EBITDA)	330	196	457	683	734
금융손익	-22	70	122	111	112
이자비용	49	49	50	50	51
관계기업등 투자손익	1	4	11	10	7
기타영업외손익	-143	-297	-94	-129	-129
세전계속사업이익	19	-177	337	507	553
계속사업법인세비용	19	-177	337	507	553
계속사업이익	-3	-254	173	362	398
중단사업이익	0	0	0	0	0
당기순이익	-3	-254	173	362	398
지배주주	9	-237	168	350	385
총포괄이익	276	-235	247	362	398
매출총이익률 (%)	42.6	35.3	33.5	35.4	36.0
영업이익률 (%)	8.2	1.9	6.1	11.1	11.4
EBITDA 마진률 (%)	14.6	7.4	9.1	14.4	14.7
당기순이익률 (%)	-0.2	-9.6	3.4	7.6	8.0
ROA (%)	0.2	-4.3	3.0	6.1	6.4
ROE (%)	0.3	-7.3	5.0	9.8	10.1
ROIC (%)	-1.5	3.3	7.8	17.5	18.3

현금흐름표

(십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
영업활동 현금흐름	152	107	439	689	699
당기순이익(손실)	19	-177	337	507	553
비현금수익비용가감	372	429	303	313	323
유형자산감가상각비	62	59	60	65	69
무형자산상각비	85	88	88	93	95
기타현금수익비용	226	282	155	156	159
영업활동 자산부채변동	-148	-34	-71	17	-9
매출채권 감소(증가)	-25	-37	-16	-17	-7
재고자산 감소(증가)	-32	-26	-78	25	-12
매입채무 증가(감소)	7	23	23	10	10
기타자산, 부채변동	-97	6	0	0	0
투자활동 현금흐름	-10	-169	-266	-307	-310
유형자산처분(취득)	-32	-31	-3	-3	0
무형자산 감소(증가)	-30	-27	-99	-104	-110
장단기금융상품 감소(증가)	224	-142	36	0	0
기타투자활동	-172	31	-200	-200	-200
재무활동 현금흐름	-118	187	-233	-211	-220
차입금의 증가(감소)	-95	197	-102	0	0
자본의 증가(감소)	0	0	0	0	0
배당금의 지급	-29	-8	-21	-34	-43
기타재무활동	6	-1	-110	-177	-177
현금의 증가	54	123	-60	170	170
기초현금	358	412	535	475	646
기말현금	412	535	475	646	815

자료: 하이브, LS 증권 리서치센터

주요 투자지표

	2024	2025	2026E	2027E	2028E
투자지표 (x)					
P/E	856.1	-32.5	46.0	22.1	20.1
P/B	2.5	2.4	2.3	2.1	2.0
EV/EBITDA	24.0	36.4	15.7	10.2	9.3
P/CF	21.8	44.3	16.4	11.6	10.8
배당수익률 (%)	0.1	0.3	0.4	0.6	0.7
성장성 (%)					
매출액	3.6	17.5	90.5	-5.8	4.9
영업이익	-37.8	-73.2	526.4	70.0	8.6
세전이익	-92.3	적전	흑전	50.5	9.1
당기순이익	적전	적지	흑전	109.8	10.0
EPS	-95.1	적전	흑전	108.6	10.0
안정성 (%)					
부채비율	55.9	54.5	50.0	46.6	43.9
유동비율	215.1	321.9	306.7	324.1	344.1
순차입금/자기자본(x)	0.0	-0.2	-0.2	-0.2	-0.2
영업이익/금융비용(x)	3.7	1.0	6.2	10.4	11.2
총차입금 (십억원)	1,091	1,086	984	984	984
순차입금 (십억원)	-125	-659	-631	-802	-971
주당지표 (원)					
EPS	226	-5,589	3,940	8,218	9,039
BPS	77,179	76,513	79,433	85,528	91,978
CFPS	8,852	4,098	11,045	15,670	16,733
DPS	200	500	800	1,000	1,200

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

에스엠 (041510)

2026. 9. 9 | 엔터테인먼트

하반기는 쉬어가고 27년 재도약

Analyst 박성호
shpark@ls-sec.co.kr

차근차근 진행되는 SM NEXT 3.0

지난 1월 SM엔터테인먼트는 'SM NEXT 3.0' 계획을 공개하며 올해와 중장기적인 성장 방향을 제시했으며, 26년 하반기 현재 저연차 IP와 글로벌 사업을 중심으로 일부 성과가 나타나고 있다.

저연차 IP는 동사의 주요 성장 동력으로 자리잡았다. 엔시티 위시가 4월 발매한 정규 1집의 누적 판매량은 200만 장을 상회했으며, 상반기 팝업스토어가 전사 MD 매출 성장을 견인했다. 하츠투하츠는 최근 컴백을 통해 높은 스트리밍 성과를 기록하면서 글로벌 인지를 확대하고 있다. 하반기에는 보이 그룹의 데뷔가 예정되어 있으며, 데뷔 전부터 자체 콘텐츠를 통해 코어 팬덤을 확보했다는 점에서 빠른 시일 내 유의미한 성과가 기대된다.

글로벌 사업도 점진적으로 확대 중이다. 에스파는 북미와 유럽에서 지난해보다 규모가 확대된 투어를 진행할 예정이며, 현재 27년 2월까지 25개 도시, 26회 공연 일정이 공개됐다. 중국 사업 역시 본격적인 준비 단계에 들어섰다. 최근 TME와의 합작법인 STE 설립을 확정했으며, 향후 2~3년 내 중국 현지화 아티스트 데뷔가 예상된다.

아직 본격적인 수익 기여 단계는 아니지만 AI 도입에도 적극적이다. 기대만큼 큰 성과를 내지는 못했으나 국내 대형 기획사 중 처음으로 AI 아티스트 naevis를 데뷔시켰다. 자회사 디어유를 통해 IP 라이선스 사업 또한 확대되고 있으며, 지난 'SM NEXT 3.0'에서 밝혔듯이 AI를 활용한 콘텐츠 제작도 확대될 전망이다.

하반기 쉬어가고 27년 재도약

에스엠의 2026년 연결 매출액은 1조 2,341억원(+5.0% YoY), 영업이익은 1,847억원(+0.9% YoY, OPM 15.0%)을 전망한다. 하반기 주요 아티스트의 컴백 감소와 전년도 높은 기저 영향으로 매출과 이익의 성장 폭이 둔화될 것으로 예상한다. 에스파는 서구권 중심의 아레나 투어를 진행하면서 공연 원가율이 다소 상승할 전망이다. 라이즈와 하츠투하츠 등 성장하는 저연차 IP도 하반기 해외 프로모션을 중심으로 활동하여 단기 이익 기여는 상대적으로 제한적일 것으로 보인다. 하반기 실적이 잠시 쉬어간 뒤 27년에는 주요 IP의 활동 확대를 기반으로 다시 성장 사이클에 진입할 전망이다. 저연차 IP의 글로벌 수익 기여 확대와 고연차 및 레거시 IP의 활발한 활동이 성장을 이끄는 두 축이 될 것으로 예상한다.

Buy (유지)

목표주가 (하향)	110,000 원
현재주가	82,700 원
상승여력	33.0 %

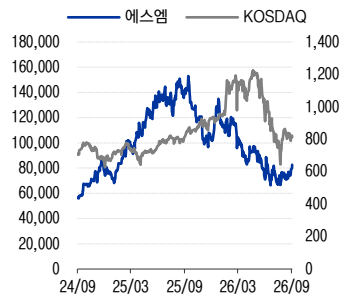
컨센서스 대비

상회	부합	하회

Stock Data

KOSDAQ (9/8)		811.88pt
시가총액		18,293 억원
발행주식수		22,895 천주
52 주 최고가/최저가		153,000 / 66,500 원
90 일 일평균거래대금		83.38 억원
외국인 지분율		31.9%
배당수익률(26.12E)		2.1%
BPS(26.12E)		47,968 원
KOSDAQ 대비 상대수익률	1 개월	7.8%
	6 개월	7.1%
	12 개월	-41.3%
주주구성	카카오 외 10 인	41.8%
	TME HK 외 1 인	9.7%
	T.Rowe Price 외 23 인	7.4%

Stock Price



Financial Data

(십억원)	매출액	영업이익	세전이익	순이익	EPS (원)	증감률 (%)	EBITDA	PER (배)	EV/EBITDA (배)	PBR (배)	ROE (%)
2024	990	87	26	18	799	-78.5	149	94.6	9.4	2.7	2.6
2025	1,175	183	368	347	15,166	1,797.3	250	8.9	10.3	3.1	41.6
2026E	1,234	185	193	119	5,219	-65.6	250	15.8	4.9	1.7	11.4
2027E	1,297	196	187	132	5,776	10.7	260	14.3	4.4	1.6	11.7
2028E	1,403	224	214	153	6,692	15.8	290	12.4	3.7	1.5	12.8

자료: 에스엠, LS증권 리서치센터, K-IFRS 연결기준

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

Valuation 및 투자 포인트

에스엠에 대해 매수 의견을 유지하며, 목표주가는 기존 12만원 대비 8% 하향한 11만원을 제시한다. 12MF EPS에 목표 P/E 20배를 적용했으며, 목표주가 하향은 최근 엔터 업종 전반의 투자심리 악화를 반영한 결과다. 동사 역시 역사적 저점 수준의 밸류에이션을 부여받고 있으며, 27년 실적 성장에 대한 가시성이 높아질수록 주가도 점진적인 회복세로 전환될 전망이다.

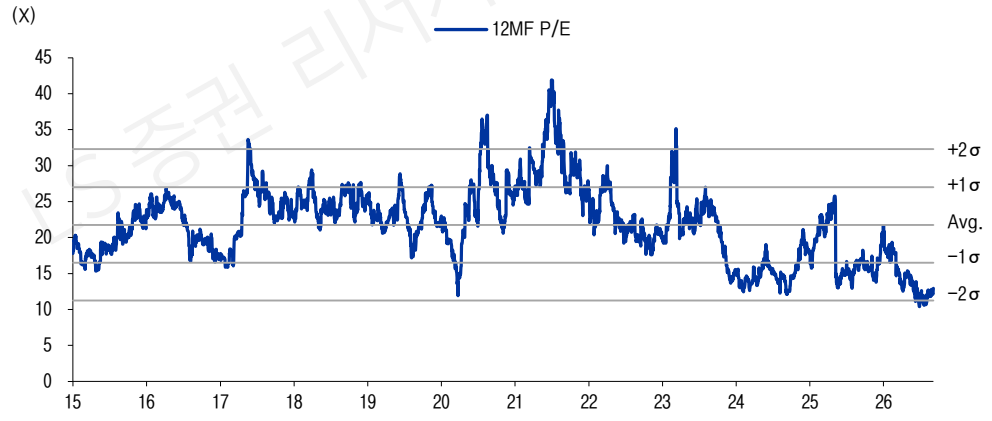
목표 P/E 20배는 기존 업종 목표 멀티플 대비 디스카운트된 수준이다. 글로벌 메가 IP의 부재와 경쟁사 대비 상대적으로 낮은 서구권 인지도가 주요 할인 요인이다. 현재 동사의 핵심 IP라고 볼 수 있는 에스파와 NCT 모두 최근까지 아시아권을 중심으로 투어 규모를 확대해왔다는 점에서 일정 수준의 디스카운트는 불가피하다고 판단한다. 다만 올해 에스파의 서구권 공연 성과가 확인되고, 라이즈와 하츠투하츠 등 미래 성장을 이끌 저연차 IP의 의미 있는 글로벌 성과가 본격화된다면 밸류에이션 디스카운트는 점진적으로 해소될 것으로 예상한다.

표13 **에스엠 목표주가 변동**

	2025	2026E	2027E	2028E
지배순이익(십억원)	347	119	132	153
EPS (원)	15,166	5,219	5,776	6,692
12MF EPS (원)	5,601			
Target P/E (X)	20.0	엔터 3사 업종 Target P/E		
목표 주가 (원)	110,000			
현재 주가 (원)	82,700			
상승여력 (%)	33.0			
기존 목표 주가 (원)	120,000			
목표주가 변동률(%)	-8.3			

자료: LS증권 리서치센터

그림59 **에스엠 12MF P/E**



자료: 에프앤가이드 Quantiwise, LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

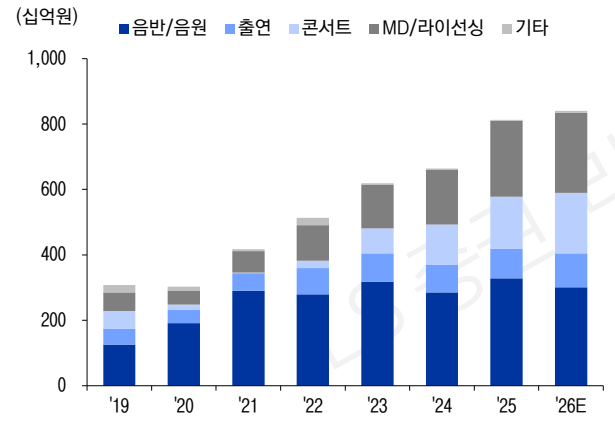
DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

표14 **에스엠 분기 및 연간 실적**

(단위: 십억원)	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	1Q26	2Q26	3Q26E	4Q26E	2025	2026E	2027E
매출액	**231.4**	**302.9**	**321.6**	**319.0**	**279.1**	**349.6**	**278.0**	**327.4**	**1,174.9**	**1,234.1**	**1,296.8**
SME(별도)	165.5	220.3	224.5	202.2	189.3	240.6	182.8	227.2	812.5	839.9	884.3
음반/음원	67.8	99.0	96.7	64.8	57.5	90.9	69.3	83.1	328.2	300.8	310.0
출연	18.8	23.2	24.1	24.1	20.4	29.7	27.0	27.0	90.2	104.1	92.0
콘서트	39.0	33.6	52.5	34.5	60.8	41.6	42.7	40.0	159.6	185.1	208.0
MD/라이선싱	39.4	63.9	50.3	78.1	47.4	77.9	42.7	76.1	231.6	244.1	268.5
기타	0.5	0.6	1.1	0.7	3.3	0.6	1.0	1.0	2.9	5.8	5.8
자회사/조정	66.0	82.6	97.1	116.8	89.8	109.0	95.2	100.2	362.4	394.2	412.4
% Sales Growth	*5.2*	*19.3*	*32.8*	*16.6*	*20.6*	*15.4*	*-13.6*	*2.6*	*18.7*	*5.0*	*5.1*
SME(별도)	*21.5*	*26.5*	*30.5*	*11.2*	*14.4*	*9.2*	*-18.6*	*12.4*	*22.3*	*3.4*	*5.3*
음반/음원	*23.0*	*38.0*	*32.6*	*-24.6*	*-15.2*	*-8.2*	*-28.3*	*28.1*	*14.9*	*-8.4*	*3.1*
출연	*-5.5*	*12.8*	*6.9*	*12.5*	*8.3*	*27.9*	*12.3*	*12.1*	*6.8*	*15.4*	*-11.6*
콘서트	*57.8*	*-9.6*	*37.4*	*53.3*	*56.0*	*23.6*	*-18.6*	*16.0*	*30.2*	*16.0*	*12.4*
MD/라이선싱	*9.4*	*45.9*	*32.7*	*52.5*	*20.3*	*22.0*	*-15.0*	*-2.6*	*37.1*	*5.4*	*10.0*
기타	*18.7*	*-26.7*	*73.2*	*0.3*	*514.9*	*-7.4*	*-5.4*	*42.4*	*12.2*	*101.8*	*0.0*
매출총이익	**83.4**	**114.5**	**119.0**	**115.6**	**100.4**	**115.8**	**101.5**	**114.9**	**432.5**	**432.5**	**455.2**
%YoY	*17.3*	*47.3*	*62.2*	*36.0*	*20.4*	*1.1*	*-14.7*	*-0.7*	*40.8*	*-0.0*	*5.2*
%GPM	36.0	37.8	37.0	36.2	36.0	33.1	36.5	35.1	36.8	35.0	35.1
영업이익	**32.6**	**47.6**	**48.2**	**54.6**	**38.6**	**52.9**	**39.6**	**53.7**	**183.0**	**184.7**	**195.9**
%YoY	*109.7*	*92.4*	*261.7*	*62.3*	*18.4*	*11.1*	*-18.0*	*-1.8*	*109.7*	*0.9*	*6.0*
%OPM	14.1	15.7	15.0	17.1	13.8	15.1	14.2	16.4	15.6	15.0	15.1
지배순이익	**248.2**	**29.3**	**39.8**	**29.9**	**32.5**	**29.5**	**33.5**	**24.0**	**347.2**	**119.5**	**132.2**
%YoY	*1,960.0*	*303.9*	*530.1*	*흑전*	*-86.9*	*0.6*	*-15.7*	*-19.7*	*1,797.3*	*-65.6*	*10.7*
%NPM	107.3	9.7	12.4	9.4	11.6	8.4	12.1	7.3	29.6	9.7	10.2

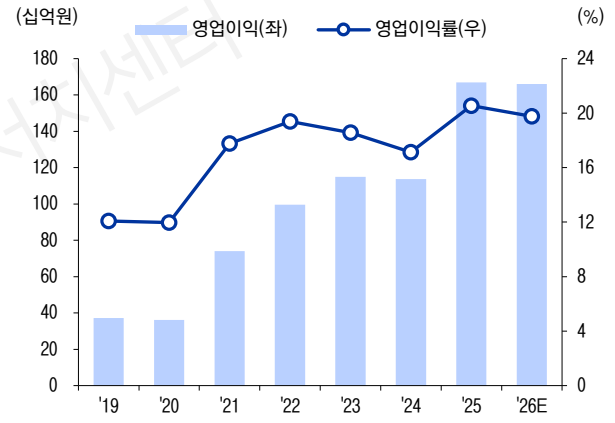
자료: LS증권 리서치센터

그림60 **에스엠 별도 매출액 추이**



자료: LS증권 리서치센터

그림61 **에스엠 별도 영업이익 및 영업이익률 추이**

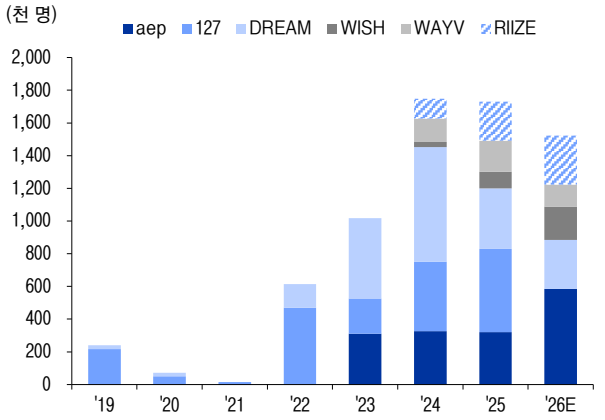


자료: LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

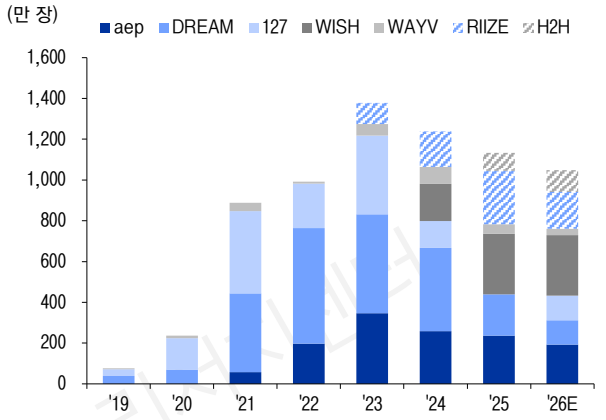
DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

그림62 **주요 아티스트 공연 모객 수 추이**



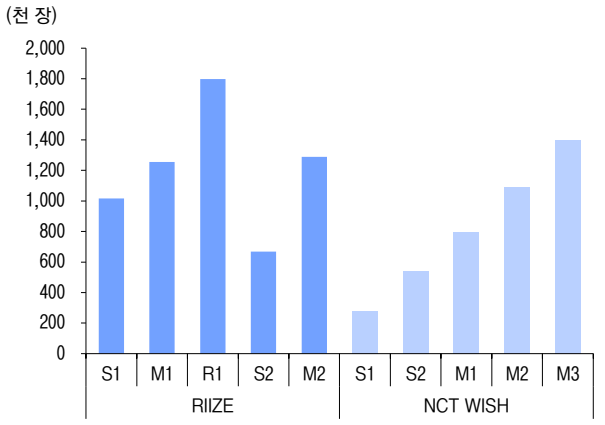
자료: LS증권 리서치센터

그림63 **주요 아티스트 음반 판매량 추이**



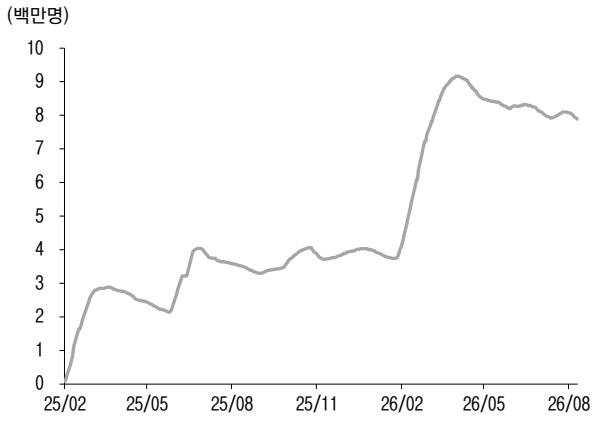
자료: LS증권 리서치센터

그림64 **라이즈/엔시티 위시 초동 판매량 추이**



자료: 한터차트, LS증권 리서치센터

그림65 **하츠투하츠 Spotify 월간 청취자 수 추이**



자료: Spotify, LS증권 리서치센터

그림66 **SM NEXT 3.0**

SM NEXT 3.0

멀티 크리에이티브 시스템

- 크리에이티브 조직 독립 의사결정 과정 효율화
- 26년 하반기 신규 IP 데뷔 예정 (SMTR25)
- 일본, 태국, 중국 현지 기획사와 협력하여 현지화 IP 제작

글로벌 경쟁력 강화

- 지속 가능성과 효율성 바탕 글로벌 확장 중시
- 현지 파트너십 활용하여 현지 트렌드 대응력 향상
- IP별 특성과 시장여건 고려 글로벌 타겟 지역 세분화

AI 기반 기술 전략

- AI 활용하여 콘텐츠 제작비 절감
- 소비자 데이터 분석력 향상 시장 트렌드 분석력 향상
- AI를 활용한 신규 콘텐츠 제작

자료: 에스엠, LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

에스엠 (041510)

재무상태표

(십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
유동자산	814	980	1,060	1,141	1,233
현금 및 현금성자산	358	365	423	504	588
매출채권 및 기타채권	247	255	259	259	267
재고자산	28	24	26	26	27
기타유동자산	181	337	352	352	352
비유동자산	605	1,027	1,045	1,052	1,057
관계기업투자등	156	37	37	37	37
유형자산	76	74	76	78	78
무형자산	140	601	606	611	616
자산총계	1,419	2,008	2,104	2,192	2,290
유동부채	485	497	484	499	502
매입채무 및 기타재무	321	309	304	319	322
단기금융부채	41	41	32	32	32
기타유동부채	123	147	147	147	147
비유동부채	105	152	149	146	146
장기금융부채	70	63	60	57	57
기타비유동부채	36	89	89	89	89
부채총계	590	649	632	644	647
지배주주지분	665	1,003	1,098	1,155	1,230
자본금	12	12	12	12	12
자본잉여금	353	353	353	353	353
이익잉여금	357	642	717	805	880
비지배주주지분(연결)	164	356	374	393	412
자본총계	829	1,359	1,472	1,548	1,643

손익계산서

(십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
매출액	990	1,175	1,234	1,297	1,403
매출원가	683	742	802	842	900
매출총이익	307	433	433	455	504
판매비 및 관리비	220	250	248	259	280
영업이익	87	183	185	196	224
(EBITDA)	149	250	250	260	290
금융손익	14	7	22	18	17
이자비용	5	5	4	4	4
관계기업등 투자손익	-2	214	13	10	10
기타영업외손익	-73	-37	-27	-37	-37
세전계속사업이익	26	368	193	187	214
계속사업법인세비용	25	8	55	54	62
계속사업이익	1	359	138	133	152
중단사업이익	0	0	0	0	0
당기순이익	1	359	138	133	152
지배주주	18	347	119	132	153
총포괄이익	6	358	139	133	152
매출총이익률 (%)	31.0	36.8	35.0	35.1	35.9
영업이익률 (%)	8.8	15.6	15.0	15.1	15.9
EBITDA 마진률 (%)	15.1	21.3	20.3	20.1	20.7
당기순이익률 (%)	0.1	30.6	11.2	10.2	10.8
ROA (%)	1.2	20.3	5.8	6.2	6.8
ROE (%)	2.6	41.6	11.4	11.7	12.8
ROIC (%)	1.5	48.2	21.8	22.8	25.9

현금흐름표

(십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
영업활동 현금흐름	136	195	180	190	191
당기순이익(손실)	1	359	138	133	152
비현금수익비용가감	157	-80	103	94	103
유형자산감가상각비	33	34	32	30	32
무형자산상각비	29	34	34	35	35
기타현금수익비용	95	-148	37	30	37
영업활동 자산부채변동	1	-38	-8	15	-5
매출채권 감소(증가)	4	-20	-4	0	-7
재고자산 감소(증가)	-9	-10	-2	0	-1
매입채무 증가(감소)	-18	-26	-5	15	3
기타자산, 부채변동	24	18	2	0	0
투자활동 현금흐름	56	-150	-73	-47	-45
유형자산처분(취득)	-22	-6	-2	-2	0
무형자산 감소(증가)	-26	-32	-5	-5	-5
장단기금융상품 감소(증가)	0	4	0	0	0
기타투자활동	104	-116	-66	-40	-40
재무활동 현금흐름	-144	-33	-49	-62	-61
차입금의 증가(감소)	-33	0	-12	-3	0
자본의 증가(감소)	0	0	0	0	0
배당금의 지급	-28	-13	-37	-39	-41
기타재무활동	-84	-20	0	-20	-20
현금의 증가	55	6	58	81	84
기초현금	303	358	365	423	504
기말현금	358	365	423	504	588

자료: 에스엠, LS 증권 리서치센터

주요 투자지표

	2024	2025	2026E	2027E	2028E
투자지표 (x)					
P/E	94.6	8.9	15.8	14.3	12.4
P/B	2.7	3.1	1.7	1.6	1.5
EV/EBITDA	9.4	10.3	4.9	4.4	3.7
P/CF	11.2	11.1	7.9	8.4	7.4
배당수익률 (%)	0.5	1.2	2.1	2.2	2.3
성장성 (%)					
매출액	3.0	18.7	5.0	5.1	8.2
영업이익	-23.1	109.7	0.9	6.0	14.1
세전이익	-78.1	1,311.5	-47.5	-3.3	14.5
당기순이익	-99.0	45,388.4	-61.6	-3.9	14.5
EPS	-78.5	1,797.3	-65.6	10.7	15.8
안정성 (%)					
부채비율	71.2	47.8	42.9	41.6	39.4
유동비율	168.0	197.2	219.1	228.7	245.8
순차입금/자기자본(x)	-0.4	-0.4	-0.4	-0.4	-0.5
영업이익/금융비용(x)	16.0	33.5	44.5	48.8	55.7
총차입금 (십억원)	110	104	92	89	89
순차입금 (십억원)	-370	-510	-595	-679	-764
주당지표 (원)					
EPS	799	15,166	5,219	5,776	6,692
BPS	28,467	43,793	47,968	50,469	53,738
CFPS	6,760	12,184	10,518	9,894	11,146
DPS	400	1,620	1,700	1,800	1,900

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

JYP Ent. (035900)

2026. 9. 9 | 엔터테인먼트

믿을 건 IP 사업

Analyst 박성호
shpark@ls-sec.co.kr

믿을 건 IP 사업

MD 사업의 견조한 성장이 이어지고 있다. 상반기 트와이스의 월드 투어와 함께 신규 사업인 도시 연계 팝업스토어가 성과를 보였고, 월드 투어 MD 매출의 약 20%가 팝업스토어에서 발생한 것으로 파악된다. 투어당 MD 판매량이 확대되면서 전사 수익성 개선에 대한 기여도 역시 지속적으로 확대될 전망이다. 하반기에는 스트레이 키즈의 월드 투어가 본격화됨에 따라 MD 매출의 또 한번의 스텝업이 기대된다.

아티스트 캐릭터를 활용한 IP 사업 역시 동사의 주요 성장 동력으로 자리잡고 있다. 상반기에는 트와이스와 스트레이 키즈의 캐릭터 IP를 활용한 글로벌 팝업스토어를 개최했으며, 하반기에는 월드 투어 일정에 맞춰 글로벌 전역으로 확대될 예정이다. 소속 아티스트가 대부분 각자의 캐릭터 IP를 보유하고 있어, 향후 캐릭터 IP 기반 사업의 성장세는 가파를 것으로 전망된다.

IP 기반 글로벌 협업도 이어지고 있다. 최근 중국의 IP 커머스 플랫폼 샤오망과 협업을 시작하여 소속 아티스트 MD의 현지 판매 및 유통 역량이 강화될 전망이다. 중국은 캐릭터 IP 시장 규모가 큰 만큼, 동사의 IP 사업 확대에 높은 기여가 예상된다.

실적 변동성이 상대적으로 적은 IP 사업의 성과가 빠르게 개선되면서 최근 부각되고 있는 고연차 IP의 재계약 리스크에 따른 우려도 빠르게 해소될 수 있을 것으로 예상한다.

기대와 우려가 공존

JYP Ent.의 2026년 연결 매출액은 8,262억원(+0.5% YoY), 영업이익은 1,492억원(-3.9% YoY, OPM 18.1%)를 전망한다. 지난해 하반기 스트레이 키즈의 대규모 스타디움 투어에 따른 높은 기저가 부담으로 작용할 전망이다. 또한 자회사 이닛엔터테인먼트의 신규 데뷔 관련 비용이 3분기 중 반영되어 비용 부담이 다소 높아질 것으로 예상한다. 다만, 3분기 스트레이 키즈의 투어 재개와 대규모 MD 판매 및 팝업스토어 매출이 비용 부담을 대부분 상쇄할 전망이다.

27년 상반기에는 스트레이 키즈의 대규모 서구권 투어를 기반으로 다시 성장 사이클에 진입할 것으로 예상한다. 그러나 스트레이 키즈의 활동 이후 공백을 메울 수 있는 저연차 IP의 성과가 아직 확인되지 않았다. 업종 대비 강한 주가 상승으로 이어지기 위해서는 차기 성장 동력에 대한 가시성 확보가 필요하다.

Buy (유지)

목표주가 (하향)	62,000 원
현재주가	39,550 원
상승여력	56.8 %

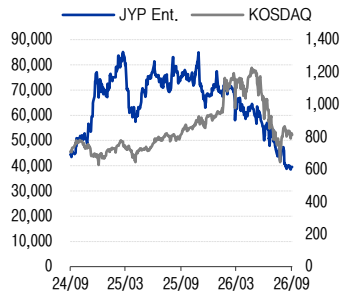
컨센서스 대비

상회	부합	하회

Stock Data

KOSDAQ (9/8)		811.88 pt
시가총액		14,035 억원
발행주식수		35,532 천주
52 주 최고가/최저가		85,000 / 38,500 원
90 일 일평균거래대금		115.57 억원
외국인 지분율		14.0%
배당수익률(26.12E)		1.6%
BPS(26.12E)		20,523 원
KOSDAQ 대비 상대수익률	1 개월	-18.5%
	6 개월	-10.6%
	12 개월	-34.4%
주주구성	박진영 외 4 인	16.0%
	자사주 외 1 인	6.8%

Stock Price



Financial Data

(십억원)	매출액	영업이익	세전이익	순이익	EPS (원)	증감률 (%)	EBITDA	PER (배)	EV/EBITDA (배)	PBR (배)	ROE (%)
2024	602	128	136	98	2,950	-7.4	143	23.7	15.9	5.2	22.4
2025	822	155	223	161	4,846	64.3	176	15.0	12.8	4.2	29.2
2026E	826	149	161	115	3,473	-28.3	169	11.4	5.7	1.9	17.1
2027E	939	173	177	125	3,784	8.9	194	10.5	4.4	1.6	15.8
2028E	996	192	195	140	4,225	11.7	215	9.4	3.4	1.4	15.0

자료: JYP Ent., LS증권 리서치센터, K-IFRS 연결기준

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

Valuation 및 투자 포인트

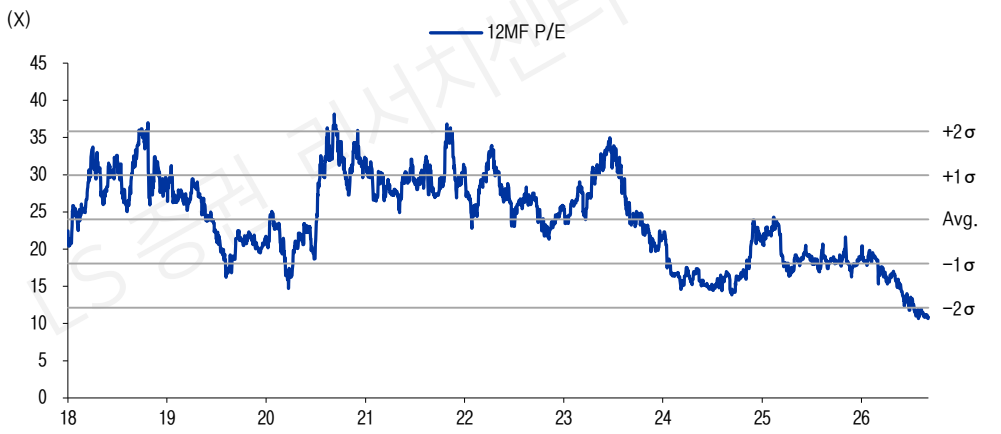
JYP Ent.에 대해 매수 의견을 유지하며, 목표주가는 62,000원을 제시한다. 엔터 업종에 대한 전반적인 투자 심리 약화와 최근 부각되고 있는 고연차 IP의 재계약 리스크를 반영하여 목표 P/E를 17배로 하향 조정했다. 동사의 주가는 최근 엔터 업종 내에서도 상대적으로 큰 폭의 약세를 보였으며, 현재 12MF P/E는 11배로 역사적 최저 수준으로 하락했다. 주가 하락의 주요 원인은 1) 하반기 높은 실적 기저, 2) 강점으로 평가받던 고연차 IP의 높은 재계약률이 활동 지속성에 대한 우려로 바뀐 점, 3) 대형 IP의 공백을 대체할 저연차 IP의 성과가 아직 확인되지 않았다는 점이다. 스트레이 키즈의 활동 재개로 단기 실적 우려는 해소되고 있으나 나머지 불확실성은 여전히 유효하다. 따라서 동사에 대한 멀티플 디레이팅은 불가피하다고 판단한다. 향후 MD, 캐릭터를 중심으로 IP 사업의 이익 기여가 확대되고, 엔믹스와 킥플립 등 저연차 IP의 글로벌 성과가 확인될 경우 본격적인 주가 반등이 가능할 전망이다.

표15 JYP Ent. 목표주가 변동

	2025	2026E	2027E	2028E
지배순이익 (십억원)	161	115	125	140
EPS (원)	4,846	3,473	3,784	4,225
12MF EPS (원)	3,686			
Target P/E (X)	17.0	엔터 3사 Target P/E 대비 할인		
목표 주가 (원)	62,000			
현재 주가 (원)	39,550			
상승여력 (%)	56.8			
기존 목표주가 (원)	74,000			
목표주가 변동률 (%)	-16.2			

자료: LS증권 리서치센터

그림67 JYP Ent. 12MF P/E



자료: 에프앤가이드 Quantiwise, LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

표16 JYP Ent. 분기 및 연간 실적

(단위: 십억원)	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	1Q26	2Q26	3Q26E	4Q26E	2025	2026E	2027E
매출액	140.8	215.8	232.6	232.6	186.0	183.1	232.7	224.4	821.9	826.2	939.2
음반/음원	44.7	38.6	80.4	94.3	45.0	56.7	76.9	69.3	257.9	247.9	267.6
음반	29.7	27.1	67.0	82.8	25.2	37.0	56.9	51.0	206.6	170.2	182.1
음원	15.0	11.5	13.4	11.5	19.7	19.7	20.0	18.3	51.3	77.7	85.5
매니지먼트	39.5	83.0	87.2	59.6	59.8	60.4	76.8	72.4	269.3	269.5	319.2
광고	9.0	11.3	12.8	11.9	13.6	13.6	13.5	13.5	45.0	54.3	62.4
콘서트	21.7	62.0	63.3	41.8	40.9	39.9	53.3	49.9	188.9	184.0	220.8
출연료	8.8	9.7	11.1	5.8	5.3	7.0	10.0	9.0	35.4	31.2	36.0
기타	56.6	94.3	65.1	78.8	81.1	66.0	78.9	82.7	294.7	308.8	352.4
MD	32.7	66.9	40.0	48.9	60.6	43.8	55.9	57.7	188.5	218.1	261.7
기타	23.9	27.4	25.1	29.9	20.6	22.1	23.0	25.0	106.2	90.7	90.7
% Sales Growth	*3.1*	*125.5*	*36.5*	*16.8*	*32.1*	*-15.1*	*0.0*	*-3.6*	*36.6*	*0.5*	*13.7*
음반/음원	*-4.4*	*46.3*	*17.6*	*24.4*	*0.7*	*47.1*	*-4.3*	*-26.6*	*18.7*	*-3.9*	*7.9*
음반	*-3.8*	*99.6*	*22.9*	*54.4*	*-15.1*	*36.7*	*-15.0*	*-38.4*	*35.4*	*-17.6*	*7.0*
음원	*-5.5*	*-10.2*	*-3.3*	*-48.1*	*32.0*	*71.6*	*49.8*	*58.5*	*-20.6*	*51.5*	*10.0*
매니지먼트	*-6.0*	*166.2*	*142.9*	*6.5*	*51.5*	*-27.2*	*-11.9*	*21.5*	*63.2*	*0.1*	*18.4*
광고	*14.6*	*22.4*	*52.1*	*35.2*	*50.9*	*20.5*	*5.7*	*13.4*	*31.2*	*20.5*	*15.0*
콘서트	*-26.3*	*342.3*	*186.8*	*10.0*	*88.7*	*-35.7*	*-15.8*	*19.2*	*82.4*	*-2.6*	*20.0*
출연료	*86.1*	*22.1*	*104.4*	*-35.9*	*-39.8*	*-28.0*	*-9.8*	*54.7*	*30.3*	*-11.6*	*15.2*
기타	*18.5*	*147.0*	*-1.7*	*16.9*	*43.4*	*-30.0*	*21.3*	*5.0*	*34.2*	*4.8*	*14.1*
MD	*37.1*	*355.9*	*-20.5*	*11.5*	*85.2*	*-34.5*	*40.0*	*18.0*	*42.1*	*15.7*	*20.0*
기타	*-0.0*	*16.5*	*57.0*	*26.9*	*-13.8*	*-19.1*	*-8.4*	*-16.3*	*22.2*	*-14.6*	*0.0*
매출총이익	51.7	90.2	77.3	84.2	72.4	70.8	84.0	87.7	303.4	314.9	356.6
%YoY	*-14.8*	*171.0*	*-7.8*	*7.2*	*40.0*	*-21.4*	*8.6*	*4.1*	*18.4*	*3.8*	*13.2*
%GPM	36.7	41.8	33.2	36.2	38.9	38.7	36.1	39.1	36.9	38.1	38.0
영업이익	19.6	52.9	40.8	41.9	33.4	31.0	42.5	42.3	155.2	149.2	173.4
%YoY	*-41.6*	*465.8*	*-15.7*	*13.6*	*70.1*	*-41.4*	*4.2*	*1.0*	*21.0*	*-3.9*	*16.2*
%OPM	13.9	24.5	17.5	18.0	18.0	16.9	18.3	18.9	18.9	18.1	18.5
지배순이익	69.4	36.4	27.1	27.7	32.0	21.8	31.7	29.5	160.6	115.1	125.4
%YoY	*118.9*	*2,447.6*	*-30.0*	*6.8*	*-53.8*	*-40.1*	*17.0*	*6.6*	*64.3*	*-28.3*	*8.9*
%NPM	49.3	16.9	11.7	11.9	17.2	11.9	13.6	13.1	19.5	13.9	13.3

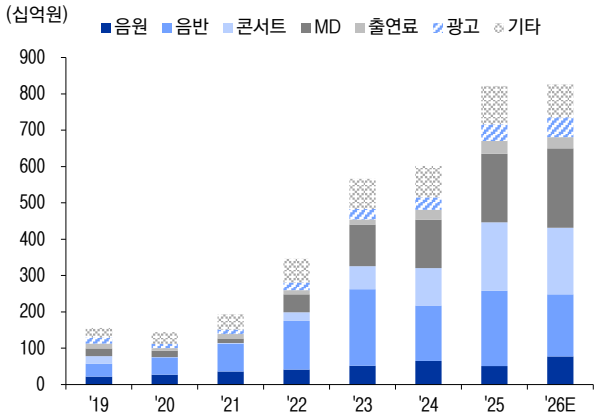
자료: JYP Ent., LS증권 리서치센터

LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

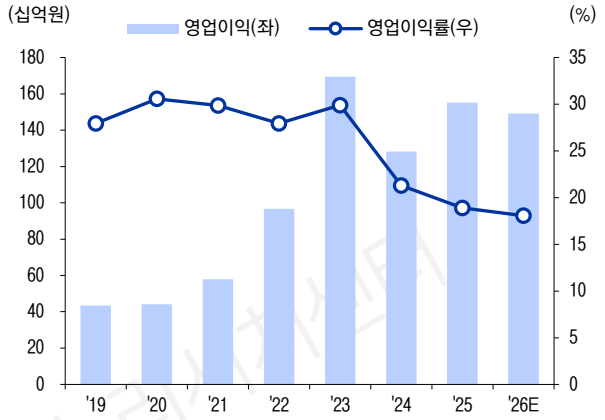
DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

그림68 JYP 사업별 매출액 추이



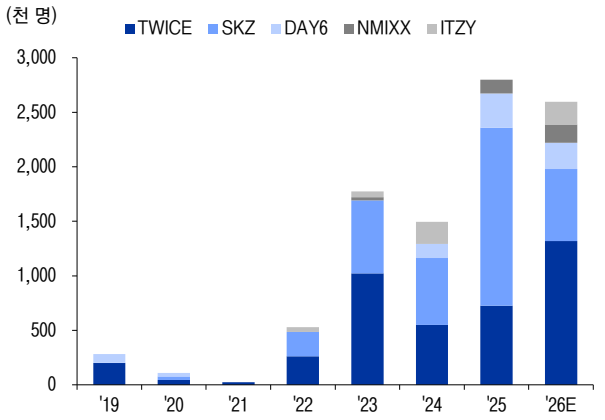
자료: JYP Ent., LS증권 리서치센터

그림69 JYP 영업이익 및 영업이익률 추이



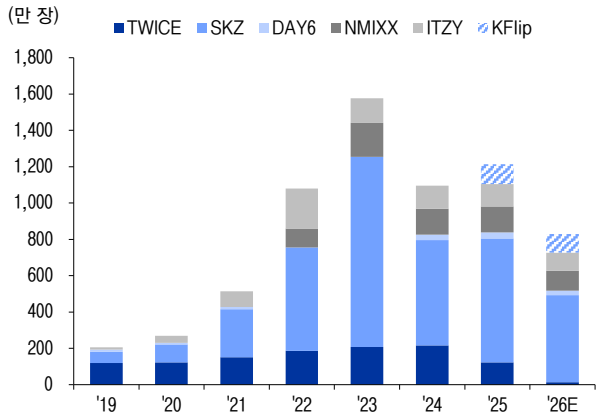
자료: JYP Ent., LS증권 리서치센터

그림70 주요 아티스트 공연 모객 수 추이



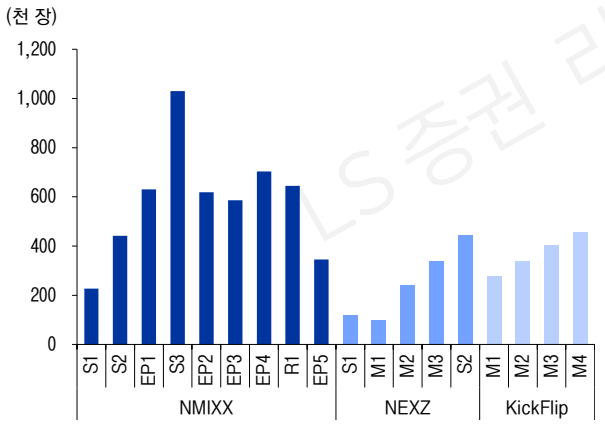
자료: JYP Ent., LS증권 리서치센터

그림71 주요 아티스트 음반 판매량 추이



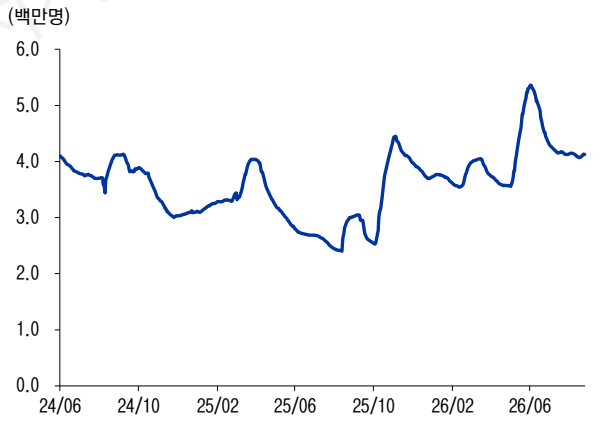
자료: JYP Ent., LS증권 리서치센터

그림72 저연차 아티스트 초동 판매량 추이



자료: 한터차트, LS증권 리서치센터

그림73 엔믹스 Spotify 월간 청취자 수 추이



자료: Spotify, LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

표17 **스트레이 키즈 <RUN IT> 월드 투어 일정 업데이트**

날짜	국가	도시	Venue	수용 인원(명)	회차
2026-07-25	한국	서울	KSPO Dome	15,000	5
2026-08-29	일본	도쿄	Japan National Stadium	70,000	2
2026-09-05	일본	나고야	Vantelin Dome Nagoya	50,000	2
2026-09-19	일본	오사카	Kyocera Dome	47,500	2
2026-10-24	일본	후쿠오카	Mizuho PayPay Dome	47,500	1
2026-12-05	홍콩	홍콩	Kai Tak Stadium	50,000	1
2026-12-12	대만	타이베이	Taipei Dome	40,000	1
2027-01-16	태국	방콕	Impact Arena	12,000	2
2027-03-06	싱가포르	싱가포르	Singapore Indoor Stadium	12,000	2

자료: LS증권 리서치센터

표18 **엔믹스 <EPISODE 1: ZERO FRONTIER> 월드 투어 일정 업데이트**

날짜	국가	도시	Venue	수용 인원(명)	회차
2025-11-29	한국	인천	Inspire Arena	15,000	2
2026-03-17	스페인	마드리드	Palacio Vistalegre	5,000	1
2026-03-20	네덜란드	암스테르담	AFAS Live	6,000	1
2026-03-22	프랑스	파리	Salle Pleyel	2,500	1
2026-03-24	독일	프랑크푸르트	Jahrhunderthalle GmbH	4,800	1
2026-03-26	영국	런던	Eventim Apollo	5,000	1
2026-03-29	캐나다	토론토	Great Canadian Casino Resort	5,000	1
2026-03-31	미국	브루클린	Brooklyn Paramount	2,700	1
2026-04-02	미국	내셔널하버	The Theater at MGM National Harbor	3,000	1
2026-04-04	미국	어빙	Toyota Music Factory	8,000	1
2026-04-07	미국	오클랜드	Paramount Theatre	3,000	1
2026-04-09	미국	LA	Youtube Theatre	6,000	1
2026-06-13	태국	방콕	UOB Live	6,000	1
2026-06-20	싱가포르	싱가포르	The Star Theatre	5,000	1
2026-07-11	타이완	가오슝	Kaohsiung Arena	15,000	2
2026-07-25	홍콩	홍콩	AsiaWorld Expo	5,000	2
2026-08-08	일본	도쿄	Keio Arena Tokyo	10,000	2
2026-11-27	한국	인천	Inspire Arena	15,000	3

자료: LS증권 리서치센터

LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

JYP Ent. (035900)

재무상태표

(십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
유동자산	362	496	600	726	862
현금 및 현금성자산	191	294	393	513	640
매출채권 및 기타채권	52	43	43	49	51
재고자산	14	20	21	22	22
기타유동자산	106	139	144	142	150
비유동자산	317	355	364	371	382
관계기업투자등	57	34	35	36	37
유형자산	140	142	145	148	153
무형자산	60	67	62	65	70
자산총계	679	851	964	1,097	1,244
유동부채	175	206	210	212	214
매입채무 및 기타재무	109	83	87	89	91
단기금융부채	5	5	5	5	5
기타유동부채	61	118	118	118	118
비유동부채	21	20	20	20	20
장기금융부채	5	5	6	6	6
기타비유동부채	16	15	15	15	15
부채총계	196	226	231	233	235
지배주주지분	479	621	729	860	1,005
자본금	18	18	18	18	18
자본잉여금	79	79	79	79	79
이익잉여금	390	533	641	772	917
비지배주주지분(연결)	4	4	4	4	4
자본총계	483	625	733	864	1,009

손익계산서

(십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
매출액	602	822	826	939	996
매출원가	345	518	511	583	613
매출총이익	256	303	315	357	384
판매비 및 관리비	128	148	166	183	191
영업이익	128	155	149	173	192
(EBITDA)	143	176	169	194	215
금융손익	9	-4	8	6	3
이자비용	0	0	0	0	0
관계기업등 투자손익	3	75	4	0	3
기타영업외손익	-4	-1	-1	-2	1
세전계속사업이익	136	223	161	177	195
계속사업법인세비용	38	63	46	51	55
계속사업이익	98	161	115	126	141
중단사업이익	0	0	0	0	0
당기순이익	98	161	115	126	141
지배주주	98	161	115	125	140
총포괄이익	103	160	118	126	141
매출총이익률 (%)	42.6	36.9	38.1	38.0	38.5
영업이익률 (%)	21.3	18.9	18.1	18.5	19.3
EBITDA 마진률 (%)	23.7	21.5	20.5	20.7	21.6
당기순이익률 (%)	16.2	19.5	14.0	13.4	14.1
ROA (%)	15.6	21.0	12.7	12.2	12.0
ROE (%)	22.4	29.2	17.1	15.8	15.0
ROIC (%)	182.5	175.6	165.7	193.8	205.1

현금흐름표

(십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
영업활동 현금흐름	89	124	146	151	170
당기순이익(손실)	98	161	115	126	141
비현금수익비용가감	52	15	61	68	72
유형자산감가상각비	9	11	10	10	11
무형자산상각비	6	10	11	11	12
기타현금수익비용	38	-6	41	47	50
영업활동 자산부채변동	-7	-8	4	-5	-2
매출채권 감소(증가)	-39	-6	0	-6	-2
재고자산 감소(증가)	3	-9	0	-1	0
매입채무 증가(감소)	36	-22	4	2	2
기타자산, 부채변동	-7	29	0	0	-2
투자활동 현금흐름	-100	3	-15	-5	-17
유형자산처분(취득)	-87	-6	-3	-3	-5
무형자산 감소(증가)	-24	-16	5	-3	-5
장단기금융상품 감소(증가)	0	97	-1	-1	-1
기타투자활동	12	-72	-16	2	-6
재무활동 현금흐름	-22	-22	-34	-26	-28
차입금의 증가(감소)	0	0	0	0	0
자본의 증가(감소)	0	0	0	0	0
배당금의 지급	-19	-18	-29	-21	-23
기타재무활동	-3	-5	-5	-5	-5
현금의 증가	-27	104	98	121	126
기초현금	217	191	294	393	513
기말현금	191	294	393	513	640

자료: JYP Ent., LS 증권 리서치센터

주요 투자지표

	2024	2025	2026E	2027E	2028E
투자지표 (x)					
P/E	23.7	15.0	11.4	10.5	9.4
P/B	5.2	4.2	1.9	1.6	1.4
EV/EBITDA	15.9	12.8	5.7	4.4	3.4
P/CF	16.5	14.7	8.0	7.3	6.6
배당수익률 (%)	0.8	1.2	1.6	1.7	1.9
성장성 (%)					
매출액	6.2	36.6	0.5	13.7	6.1
영업이익	-24.3	21.0	-3.9	16.2	10.9
세전이익	-12.5	64.0	-27.8	10.0	10.1
당기순이익	-7.0	64.3	-28.1	9.2	11.7
EPS	-7.4	64.3	-28.3	8.9	11.7
안정성 (%)					
부채비율	40.6	36.2	31.4	26.9	23.3
유동비율	207.2	240.7	285.7	342.1	402.5
순차입금/자기자본(x)	-0.4	-0.5	-0.6	-0.6	-0.7
영업이익/금융비용(x)	641.3	970.3	873.7	1,133.1	1,256.8
총차입금 (십억원)	10	10	10	10	10
순차입금 (십억원)	-207	-328	-431	-549	-681
주당지표 (원)					
EPS	2,950	4,846	3,473	3,784	4,225
BPS	13,469	17,466	20,523	24,195	28,276
CFPS	4,224	4,942	4,969	5,452	5,997
DPS	534	877	629	685	765

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

와이지엔터테인먼트 (122870)

2026. 9. 9 | 엔터테인먼트

저연차에서 대형 IP로 성장 중

Analyst 박성호
shpark@ls-sec.co.kr

저연차에서 대형 IP로 성장 중

와이지엔터테인먼트의 아티스트 라인업은 경쟁사보다 작지만, 저연차 IP의 성장 속도는 가장 빠른 수준이다. 5월에 발매된 베이비몬스터의 신보는 초동 판매량은 60만 장, 누적 판매량은 80만 장 이상을 기록했다. 실적에서도 성장세가 확인되고 있다. 25년 2분기 동사의 실적은 대형 IP 컴백 없이 대부분 베이비몬스터의 활동을 통해 발생했다. 올해 2분기 역시 베이비몬스터와 트레저라는 두 IP의 활동만으로 매출액과 영업이익 각각 +22.7% YoY, +31.2% YoY 증가했다. 저연차 IP가 대형 IP의 활동 공백을 메우며 실적 성장을 이끌고 있다는 점이 긍정적이다.
남은 하반기에는 신인 보이 그룹이 데뷔하며 기존 주요 IP의 활동 종료에 따른 공백을 일부 상쇄할 전망이다. 데뷔 초기부터 투어를 빠르게 확대하는 동사의 성장 전략을 고려하면, 향후 빠른 시점 내 실질적인 이익 기여가 예상된다.

빅뱅이 입증하는 IP 파워

하반기에는 빅뱅의 컴백 활동이 본격화되었다. 고양 공연을 포함하여 19개 도시에서 33회 스타디움 투어 일정을 공개했으며, 예상 모객 수는 140만 명 이상일 것으로 전망한다. 데뷔 후 20주년을 맞은 레거시 IP임에도 대규모 글로벌 투어가 가능하다는 점에서 강력한 팬덤과 IP 파워를 입증했다. 최근 MD와 IP 라이선스 사업 고도화 성과가 실적으로 확인되고 있는 만큼, 빅뱅의 활동 재개는 공연뿐 아니라 MD와 라이선스 매출의 높은 성과로 이어질 전망이다.

실적 기저 부담은 4분기 해소

와이지엔터테인먼트의 2026년 연결 매출액은 6,274억원(+14.3% YoY), 영업이익은 789억원(+10.7% YoY, OPM 12.6%)을 전망한다. 지난해 블랙핑크의 대규모 스타디움 투어로 인한 기저 부담은 4분기부터 완화될 전망이다. 빅뱅과 베이비몬스터의 월드 투어가 블랙핑크의 활동 공백을 상당 부분 상쇄할 전망이다. 하반기 수익성은 전년대비 다소 하락할 것으로 예상한다. 대규모 투어에 따른 레버리지 효과가 발생하겠지만, 레거시 IP 활동 특성상 높은 정산율이 적용되어 과거 투어 대비 수익성은 낮을 가능성이 높다. 그럼에도 MD와 IP 라이선스 사업 확대, 그리고 로열티 매출 믹스 증가에 따라 동사의 전반적인 이익 체력은 상승하고 있다는 점에 주목한다.

Buy (유지)

목표주가 (하향)	62,000 원
현재주가	43,450 원
상승여력	42.7 %

컨센서스 대비

상회	부합	하회

Stock Data

KOSDAQ (9/8)		811.88pt
시가총액		8,149 억원
발행주식수		18,691 천주
52 주 최고가/최저가		105,500 / 37,050 원
90 일 일평균거래대금		50.96 억원
외국인 지분율		10.6%
배당수익률(26.12E)		0.7%
BPS(26.12E)		31,229 원
KOSDAQ 대비 상대수익률	1 개월	2.0%
	6 개월	-8.5%
	12 개월	-26.0%
주주구성	양현석 외 7 인	27.3%
	네이버 외 1 인	8.9%
	자사주 외 1 인	0.8%

Stock Price

Financial Data

(십억원)	매출액	영업이익	세전이익	순이익	EPS (원)	증감률 (%)	EBITDA	PER (배)	EV/EBITDA (배)	PBR (배)	ROE (%)
2024	365	-21	29	19	999	-69.8	84.1	45.9	84.1	1.8	3.9
2025	549	71	75	37	1,990	99.2	11.3	34.9	11.3	2.5	7.4
2026E	627	79	87	44	2,353	18.3	5.5	18.5	5.5	1.4	8.0
2027E	642	85	100	64	3,440	46.2	4.5	12.6	4.5	1.2	10.3
2028E	676	99	111	71	3,813	10.9	3.2	11.4	3.2	1.1	10.0

자료: 와이지엔터테인먼트, LS증권 리서치센터, K-IFRS 연결기준

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

Valuation 및 투자 포인트

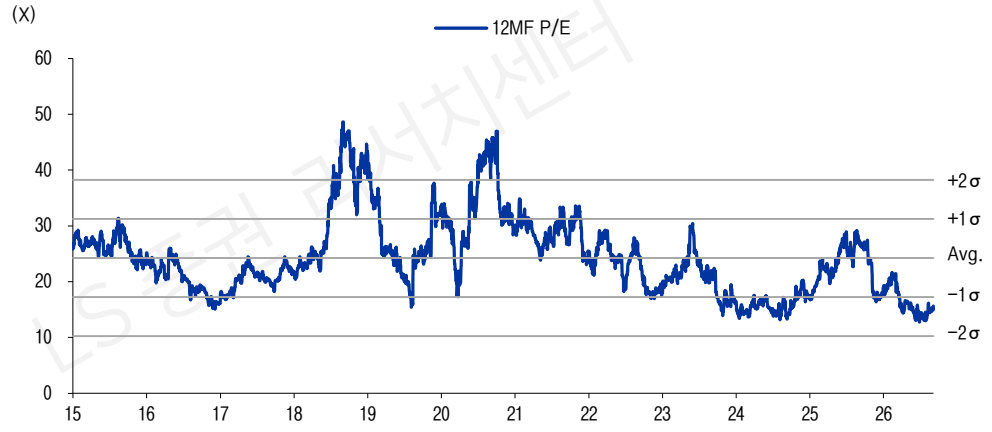
와이지엔터테인먼트에 대해 매수 의견을 유지하며, 목표주가는 62,000원으로 기존 대비 하향 조정했다. 12MF EPS에 목표 P/E는 경쟁사와 동일한 20배를 적용했다. 최근 엔터 업종 전반적인 투자 심리 악화와 더불어 메가 IP의 활동 공백 우려를 반영하여 멀티플을 하향 조정했다. 동사의 가장 핵심 투자 포인트는 저연차 IP의 빠른 성장세이다. 동 연차의 경쟁사 아티스트 대비 앨범 판매량과 투어 확장 속도가 빠르기 때문이다. 다만, 트레저가 저연차에서 고연차로 넘어가는 만큼, 하반기 데뷔 예정인 신규 보이 그룹의 초기 성과가 향후 향후 성장 기대를 결정할 전망이다. 또한, 저연차 IP의 가파른 성장에도 불구하고 하반기 실적은 높은 기저로 인해 이를 온전히 보여주기 어려워, 본격적인 주가 반등은 연말 이후 나타날 가능성이 높다. 이를 감안하더라도 현재 12MF P/E 15배는 역사적으로 가장 낮은 수준으로, 현 주가에서 밸류에이션 부담은 제한적이라고 판단한다.

표19 **와이지엔터테인먼트 목표주가 변동**

	2025	2026E	2027E	2028E
지배순이익 (십억원)	**37**	**44**	**64**	**71**
EPS (원)	**1,990**	**2,353**	**3,440**	**3,813**
12MF EPS (원)	3,097			
Target P/E (X)	20.0	업종 Target P/E 적용		
목표 주가 (원)	**62,000**			
현재 주가 (원)	43,450			
상승여력 (%)	42.7			
기존 목표주가 (원)	69,000			
목표주가 변동률 (%)	-10.1			

자료: LS증권 리서치센터

그림74 **와이지엔터테인먼트 12MF P/E**



자료: 에프앤가이드 Quantiwise, LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

표20 **와이지엔터테인먼트 분기 및 연간 실적**

(단위: 십억원)	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	1Q26	2Q26	3Q26E	4Q26E	2025	2026E	2027E
매출액	**100.2**	**104.1**	**173.0**	**171.8**	**147.1**	**127.8**	**164.9**	**187.6**	**549.0**	**627.4**	**642.5**
제품	47.8	40.9	60.1	52.9	65.3	70.7	70.3	64.8	201.8	271.1	281.0
음반	5.9	2.0	11.8	8.8	25.2	19.3	15.6	15.8	28.5	75.9	70.0
음원	15.8	19.8	20.2	20.0	19.6	23.3	25.7	22.4	75.8	91.1	98.0
굿즈 등	26.0	19.2	28.1	24.1	20.5	28.2	29.0	26.5	97.5	104.2	113.0
공연	7.5	8.8	50.8	59.3	30.9	9.4	35.5	58.8	126.4	134.6	125.0
음악서비스	23.4	22.1	21.2	21.6	20.5	23.1	21.2	21.7	88.2	86.5	93.0
광고	5.1	5.3	9.2	8.6	6.6	3.9	8.0	9.0	28.2	27.5	28.0
로열티	3.7	9.3	16.3	15.7	11.6	3.4	14.7	19.4	45.0	49.1	55.0
출연료	2.6	4.1	4.5	1.8	0.9	1.8	3.0	2.0	13.0	7.7	10.5
기타	10.1	13.6	10.9	11.8	11.3	15.5	12.2	12.0	46.4	51.0	50.0
% Sales Growth	*14.7*	*15.7*	*107.1*	*65.1*	*46.9*	*22.7*	*-4.7*	*9.2*	*50.4*	*14.3*	*2.4*
제품	*36.4*	*5.8*	*91.2*	*12.6*	*36.6*	*72.7*	*16.9*	*22.4*	*32.6*	*34.3*	*3.7*
음반	*104.1*	*-57.6*	*321.9*	*77.7*	*323.7*	*873.7*	*32.5*	*79.8*	*85.9*	*166.4*	*-7.7*
음원	*0.2*	*12.1*	*37.1*	*4.8*	*24.1*	*17.6*	*27.3*	*12.1*	*12.7*	*20.1*	*7.6*
굿즈 등	*59.1*	*17.1*	*102.2*	*5.1*	*-21.4*	*46.9*	*3.0*	*10.0*	*40.0*	*6.8*	*8.5*
공연	*270.5*	*26.9*	*1,528.3*	*1,115.1*	*313.0*	*5.9*	*-30.1*	*-0.8*	*644.0*	*6.5*	*-7.1*
음악서비스	*37.8*	*2.7*	*10.9*	*2.7*	*-12.2*	*4.7*	*-0.2*	*0.6*	*12.3*	*-2.0*	*7.5*
광고	*-53.0*	*-42.4*	*43.5*	*2.9*	*27.6*	*-26.9*	*-12.6*	*4.3*	*-19.2*	*-2.8*	*2.0*
로열티	*-67.2*	*흑전*	*55.4*	*225.8*	*216.1*	*-63.2*	*-10.0*	*23.0*	*77.7*	*9.0*	*12.0*
출연료	*-3.6*	*49.5*	*2.5*	*-73.0*	*-65.4*	*-55.6*	*-33.0*	*9.4*	*-21.7*	*-40.5*	*36.4*
기타	*19.0*	*12.0*	*27.6*	*5.6*	*11.9*	*14.0*	*11.9*	*1.7*	*15.0*	*9.9*	*-1.9*
매출총이익	**35.9**	**35.8**	**57.1**	**57.8**	**49.9**	**46.2**	**54.5**	**61.4**	**186.6**	**212.0**	**218.2**
%YoY	*56.8*	*62.4*	*150.0*	*82.4*	*39.0*	*28.9*	*-4.6*	*6.3*	*87.6*	*13.6*	*2.9*
%GPM	35.8	34.4	33.0	33.6	33.9	36.1	33.0	32.7	34.0	33.8	34.0
영업이익	**9.5**	**8.4**	**31.1**	**22.3**	**19.4**	**11.0**	**25.2**	**23.4**	**71.3**	**78.9**	**85.4**
%YoY	*흑전*	*흑전*	*흑전*	*2,144.9*	*103.9*	*31.2*	*-19.2*	*4.8*	*흑전*	*10.7*	*8.2*
%OPM	9.5	8.0	18.0	13.0	13.2	8.6	15.3	12.5	13.0	12.6	13.3
지배순이익	**5.2**	**8.0**	**17.0**	**6.7**	**4.8**	**5.4**	**17.2**	**16.3**	**36.9**	**43.6**	**63.8**
%YoY	*1,380.0*	*흑전*	*흑전*	*-66.8*	*-7.7*	*-32.8*	*1.3*	*142.1*	*99.2*	*18.3*	*46.2*
%NPM	5.2	7.7	9.8	3.9	3.2	4.2	10.4	8.7	6.7	7.0	9.9

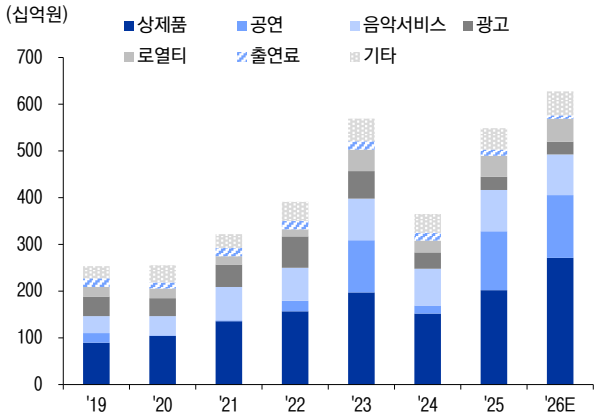
자료: 와이지엔터테인먼트, LS증권 리서치센터

LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

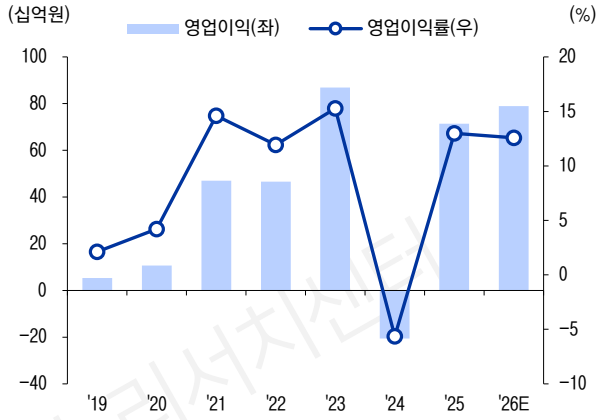
DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

그림75 YG 사업별 매출액 추이



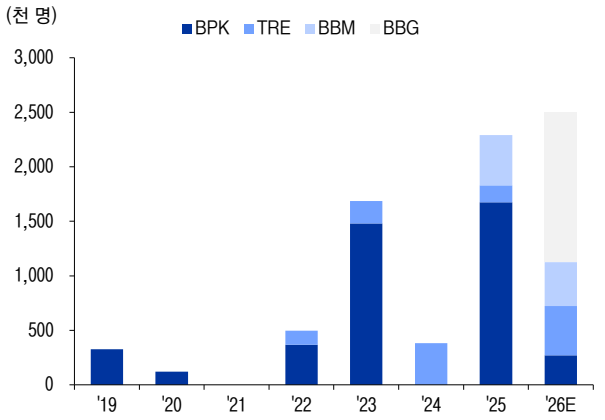
자료: 와이지엔터테인먼트, LS증권 리서치센터

그림76 YG 영업이익 및 영업이익률 추이



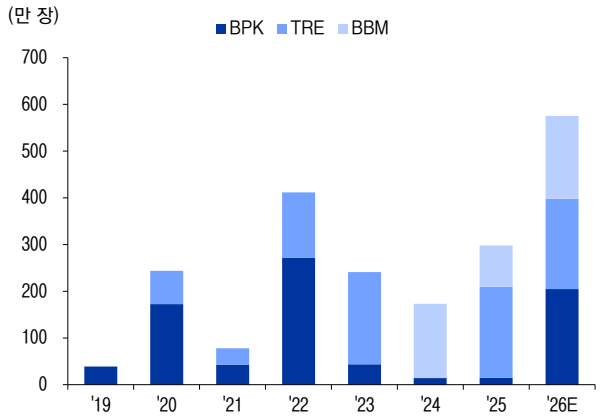
자료: 와이지엔터테인먼트, LS증권 리서치센터

그림77 주요 아티스트 공연 모객 수 추이



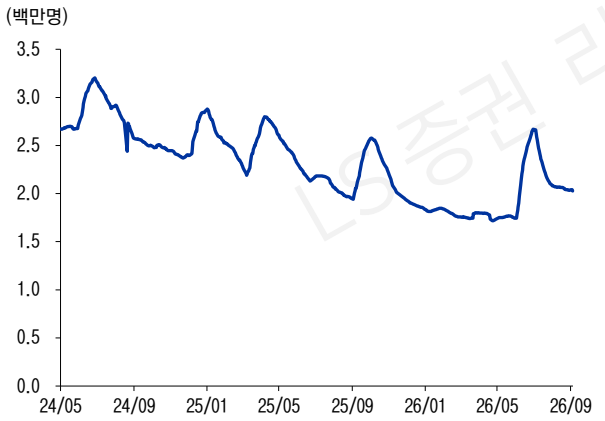
자료: 와이지엔터테인먼트, LS증권 리서치센터

그림78 주요 아티스트 음반 판매량 추이



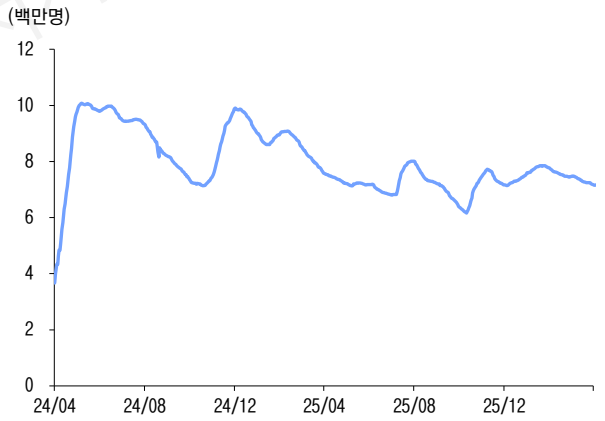
자료: 와이지엔터테인먼트, LS증권 리서치센터

그림79 트레저 Spotify 월간 청취자 수



자료: Spotify, LS증권 리서치센터

그림80 베이비몬스터 Spotify 월간 청취자 수



자료: Spotify, LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

표21 빅뱅 <XX: COSMOS> 월드 투어 일정

날짜	국가	도시	Venue	수용 인원(명)	회차
2026-08-21	한국	고양	고양 종합운동장	55,000	3
2026-09-04	미국	오클랜드	Oakland Alameda County Coliseum	63,000	2
2026-09-11	미국	이스트러더퍼드	MetLife Stadium	82,500	1
2026-09-19	프랑스	파리	Stade de France	80,000	1
2026-09-26	영국	런던	Tottenham Hotspur Stadium	62,850	1
2026-10-10	대만	타이베이	Taipei Dome	60,000	2
2026-10-17	싱가포르	싱가포르	Singapore National Stadium	55,000	1
2026-10-24	베트남	하노이	My Dinh National Stadium	40,000	2
2026-10-31	호주	시드니	Accor Stadium	83,500	1
2026-11-07	태국	방콕	Rajamangala Stadium	51,552	1
2026-11-13	홍콩	홍콩	Kai Tak Stardium	50,000	3
2026-11-27	일본	오사카	Kyocera Dome	47,500	3
2026-12-05	일본	나고야	Vantelin Dome Nagoya	49,185	2
2026-12-13	일본	도쿄	Tokyo Dome	50,000	3
2026-12-26	일본	후쿠오카	Mizuho PayPay Dome	45,000	2
2027-01-09	말레이시아	쿠알라룸푸르	TM Stadium Nasional	85,500	1
2027-01-16	인도네시아	자카르타	Jakarta International Stadium	82,000	1
2027-02-20	필리핀	마닐라	SMDC Festival Grounds	50,000	1
2027-02-27	대만	가오슝	Kaohsiung National Stadium	55,000	2

자료: LS증권 리서치센터

표22 베이비몬스터 <CHOOM> 월드 투어 일정

날짜	국가	도시	Venue	수용 인원(명)	회차
2026-06-26	한국	서울	잠실실내체육관	11,000	3
2026-07-08	일본	고베	Glion Arena Kobe	10,000	2
2026-07-28	일본	후쿠오카	Marine Messe Fukuoka Hall A	15,000	2
2026-08-01	일본	요코하마	PIA Arena MM	12,412	2
2026-08-11	일본	치바	LaLa Arena Tokyo-Bay	11,000	2
2026-08-16	일본	나고야	IG Arena	17,000	1
2026-09-05	필리핀	마닐라	SM Mall of Asia Arena	15,000	1
2026-09-11	마카오	마카오	The Venetian Arena	14,000	2
2026-09-22	일본	오사카	Kyocera Dome	47,500	2
2026-10-17	인도네시아	자카르타	Indonesia Arena	16,500	1
2026-11-07	태국	방콕	Impact Arena	12,000	2
2026-11-14	말레이시아	쿠알라룸푸르	Unifi Arena	16,000	1
2026-11-21	대만	타이베이	Taipei Arena	15,000	2
2026-11-28	싱가포르	싱가포르	Singapore Indoor Stadium	12,000	2
2026-12-08	호주	오클랜드	Spark Arena	12,000	1
2026-12-11	호주	오클랜드	Rod Laver Arena	14,820	1
2026-12-13	호주	시드니	Qudos Bank Arena	21,000	1
2027-01-09	홍콩	홍콩	AsiaWorld Arena	14,000	1

자료: LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

와이지엔터테인먼트 (122870)

재무상태표

(십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
유동자산	303	446	473	549	667
현금 및 현금성자산	87	168	231	308	420
매출채권 및 기타채권	89	119	91	90	95
재고자산	10	21	13	13	14
기타유동자산	118	138	138	138	138
비유동자산	431	393	416	410	403
관계기업투자등	50	44	55	57	57
유형자산	188	175	177	179	182
무형자산	47	35	35	35	36
자산총계	734	839	889	959	1,070
유동부채	110	171	144	140	143
매입채무 및 기타재무	89	122	94	90	93
단기금융부채	6	6	7	6	6
기타유동부채	15	43	43	43	43
비유동부채	21	17	23	23	23
장기금융부채	17	12	18	18	18
기타비유동부채	4	5	5	5	5
부채총계	131	188	167	162	165
지배주주지분	483	514	584	657	763
자본금	10	10	10	10	10
자본잉여금	227	227	227	227	227
이익잉여금	229	258	332	404	510
비지배주주지분(연결)	120	137	139	140	141
자본총계	603	651	722	797	904

손익계산서

(십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
매출액	365	549	627	642	676
매출원가	265	362	415	424	442
매출총이익	99	187	212	218	234
판매비 및 관리비	118	134	142	142	144
영업이익	-21	71	79	85	99
(EBITDA)	84	11	5	4	3
금융손익	15	7	14	16	16
이자비용	1	1	1	1	1
관계기업등 투자손익	23	0	1	2	0
기타영업외손익	12	-3	-6	-4	-4
세전계속사업이익	29	75	87	100	111
계속사업법인세비용	9	21	28	29	32
계속사업이익	20	54	59	71	79
중단사업이익	0	0	0	0	0
당기순이익	20	54	59	71	79
지배주주	19	37	44	64	71
총포괄이익	23	50	59	71	79
매출총이익률 (%)	27.3	34.0	33.8	34.0	34.6
영업이익률 (%)	-5.6	13.0	12.6	13.3	14.6
EBITDA 마진률 (%)	23.0	2.1	0.9	0.7	0.5
당기순이익률 (%)	5.5	9.8	9.4	11.0	11.6
ROA (%)	2.5	4.7	5.1	6.9	7.0
ROE (%)	3.9	7.4	8.0	10.3	10.0
ROIC (%)	-30.3	124.2	153.0	172.3	196.8

현금흐름표

(십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
영업활동 현금흐름	0	91	112	114	127
당기순이익(손실)	20	54	59	71	79
비현금수익비용가감	10	37	58	60	64
유형자산감가상각비	15	14	16	16	17
무형자산상각비	15	16	16	16	16
기타현금수익비용	-20	7	26	27	31
영업활동 자산부채변동	-20	11	8	-3	-2
매출채권 감소(증가)	-12	-26	28	1	-5
재고자산 감소(증가)	4	-8	8	0	-1
매입채무 증가(감소)	1	27	-28	-4	3
기타자산, 부채변동	-13	18	0	0	0
투자활동 현금흐름	1	3	-50	-31	-8
유형자산처분(취득)	-5	-5	-2	-2	-3
무형자산 감소(증가)	-15	0	-1	0	-1
장단기금융상품 감소(증가)	21	6	-11	-2	0
기타투자활동	0	2	-37	-28	-5
재무활동 현금흐름	-12	-12	1	-6	-6
차입금의 증가(감소)	0	-1	7	0	0
자본의 증가(감소)	0	0	0	0	0
배당금의 지급	-12	-9	-11	-11	-13
기타재무활동	0	-2	6	6	6
현금의 증가	-10	82	63	77	112
기초현금	97	87	168	231	308
기말현금	87	168	231	308	420

자료: 와이지엔터테인먼트, LS 증권 리서치센터

주요 투자지표

	2024	2025	2026E	2027E	2028E
투자지표 (x)					
P/E	45.9	34.9	18.5	12.6	11.4
P/B	1.8	2.5	1.4	1.2	1.1
EV/EBITDA	84.1	11.3	5.5	4.5	3.2
P/CF	28.6	14.2	6.9	6.2	5.7
배당수익률 (%)	0.5	0.4	0.7	0.8	0.9
성장성 (%)					
매출액	-35.9	50.4	14.3	2.4	5.3
영업이익	적전	흑전	10.7	8.2	15.5
세전이익	-69.1	161.0	16.1	14.3	10.9
당기순이익	-74.0	168.3	10.1	19.8	10.9
EPS	-69.8	99.2	18.3	46.2	10.9
안정성 (%)					
부채비율	21.7	28.9	23.1	20.3	18.3
유동비율	274.2	261.1	328.8	393.5	466.5
순차입금/자기자본(x)	-0.1	-0.2	-0.3	-0.4	-0.4
영업이익/금융비용(x)	-26.7	125.2	132.1	119.1	137.6
총차입금 (십억원)	23	18	24	24	24
순차입금 (십억원)	-65	-152	-208	-286	-398
주당지표 (원)					
EPS	999	1,990	2,353	3,440	3,813
BPS	25,849	27,475	31,229	35,134	40,819
CFPS	1,603	4,881	6,288	6,992	7,616
DPS	250	300	300	350	400

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

디어유 (376300)

2026. 9. 9 | 엔터테인먼트

글로벌 확대가 관건

Analyst 박성호
shpark@ls-sec.co.kr

차별화된 팬 플랫폼 서비스 제공

디어유는 아티스트와의 소통에 집중한 팬 플랫폼을 통해 엔터테인먼트 업종 내 차별화된 입지를 구축했다. 경쟁 플랫폼이 이커머스와 콘텐츠 등으로 사업 다각화를 시도하는 반면, 동사는 팬 소통이라는 본연의 서비스의 고도화에 집중하고 있다. 이를 기반으로 국내에서 200만 명에 가까운 유료 구독자를 확보했으며, 국내외 약 726개의 아티스트 IP가 입점했다.

AI 관련된 IP 사업에도 앞서 있다. 아직 수익 기여는 제한적이나, 지난해 아티스트의 반려동물을 캐릭터화한 'AI 펫버블' DM 서비스를 출시했다. 아티스트의 활동 시간에 구애받지 않고 팬과의 접점을 확대할 수 있다. 향후 적용 캐릭터와 서비스 기능이 고도화될 경우 플랫폼 체류시간 증가와 추가 결제를 통한 유저당 매출 상승을 기대할 수 있다.

국내 성장 정체 속 글로벌 확대가 관건

디어유의 2026년 연결 매출액은 943억원(+12.5% YoY), 영업이익은 386억원(+22.9% YoY, OPM 40.9%)으로 전망한다. 지난 2분기 기준 국내 버블 구독자 수는 197만 명으로 전분기대비 2%, 전년동기대비 9% 감소했다. 팬덤 규모가 큰 IP의 입점과 이탈에 따라 구독자 변동성이 크게 나타나며 국내 사업의 성장세는 다소 정체되는 국면이다.

반면, 해외 사업은 빠르게 성장하고 있다. 버블 재팬의 2분기말 구독자 수는 10만 8천 명으로 전분기대비 8%, 전년동기대비 71% 증가했다. 현지 IP 수급도 원활하게 진행되고 있어 현재 76명의 현지 아티스트 IP가 입점했다. QQ Music 버블 역시 오픈 이후 본격적인 규모 확대 구간에 들어섰다. 2분기말 기준 입점 C-Pop 아티스트 수는 129명(1분기말 98명)을 기록했다.

올해 수익성 개선의 핵심 변수인 PG 결제 전환율은 2분기말 기준 17%로 전분기대비 소폭 상승했다. 이에 따른 지급수수료 부담 완화가 연간 영업이익의 가파른 증가를 견인할 전망이다. 다만, 기존 인앱 결제 유저의 PG 결제 전환 속도가 예상보다 더딘 점을 반영하여 연간 지급수수료율 추정치를 상향 조정했다.

Buy (유지)

목표주가 (하향)	29,000 원
현재주가	18,360 원
상승여력	58.0 %

컨센서스 대비

상회	부합	하회

Stock Data

KOSDAQ (9/8)		811.88pt
시가총액		4,358 억원
발행주식수		23,738 천주
52 주 최고가/최저가		49,500 / 17,770 원
90 일 일평균거래대금		18. 억원
외국인 지분율		3.3%
배당수익률(26.12E)		2.2%
BPS(26.12E)		10,447 원
KOSDAQ 대비 상대수익률	1 개월	-9.5%
	6 개월	-21.9%
	12 개월	-43.1%
주주구성	에스엠엔터 외 4 인	45.7%
	JYP 엔터 외 1 인	10.0%
	장성민 외 1 인	0.3%

Stock Price

Financial Data

(십억원)	영업수익	영업이익	세전이익	순이익	EPS (원)	증감률 (%)	EBITDA	PER (배)	EV/EBITDA (배)	PBR (배)	ROE (%)
2024	75	25	31	24	1,027	-6.9	27.9	35.1	35.7	4.4	13.3
2025	84	31	24	19	785	-23.6	34.2	51.1	32.7	4.5	9.2
2026E	94	39	42	31	1,310	67.0	41.5	14.0	15.4	1.8	13.6
2027E	96	42	48	37	1,552	18.4	44.8	11.8	14.9	1.6	14.0
2028E	102	45	52	39	1,658	6.8	48.2	11.1	14.5	1.4	13.4

자료: 디어유, LS증권 리서치센터, K-IFRS 연결기준

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

Valuation 및 투자 포인트

디어유에 대해 매수 의견과 목표주가 29,000원을 제시한다. 연간 이익 추정치를 하향 조정했으며, 12MF EPS에 기존보다 낮아진 목표 P/E 멀티플 22배를 적용했다. 목표 멀티플 하향 조정은 엔터테인먼트 업종 전반적인 밸류에이션 디레이팅을 반영한 결과다. 최근 플랫폼 사업 부진을 감안하여 엔터 업종 목표 P/E 20배를 부여했으며, 기존에 반영하던 플랫폼 프리미엄 10%는 부여하지 않았다.

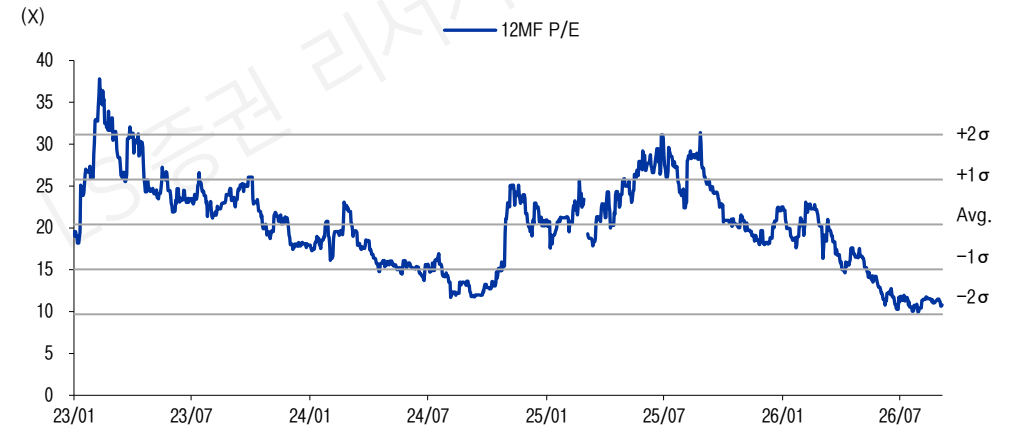
최근 동사의 주가는 눈에 띄는 하락세를 지속하고 있다. 엔터 업종의 전반적인 주가 하락세와 맞물려 버블 플랫폼의 성장 정체에 대한 우려가 반영되고 있으며, 올해 연간 실적 추정치까지 하향 조정된 영향이다. 이를 감안하더라도 현재 주가는 12MF P/E 기준 11배로 엔터 3사 대비 저렴한 수준이기 때문에 중장기 사업 확장성을 고려하면 저평가 되어있다고 판단된다. 다만 주가의 본격적인 리레이팅을 위해서는 해외 사업의 성장이 실적으로 확인될 필요가 있다. 국내 구독자가 이미 200만 명 수준에 근접한 만큼 추가 성장 여력은 제한적이라고 판단한다. 향후 일본과 중국의 구독자 확대가 전사 이익 성장으로 이어지고, AI 기반 신규 서비스의 수익화 가능성까지 확인된다면 밸류에이션 재평가가 가능할 전망이다.

표23 **디어유 목표주가 변동**

	2025	2026E	2027E	2028E
지배순이익 (십억원)	19	31	37	39
EPS (원)	785	1,310	1,552	1,658
12MF EPS (X)	1,476			
Target P/E (X)	20.0	엔터테인먼트 업종 Target P/E 적용		
목표 주가 (원)	29,000			
현재 주가 (원)	18,360			
상승 여력 (%)	58.0			
기존 목표주가 (원)	36,000			
목표주가 변동률 (%)	-19.4			

자료: LS증권 리서치센터

그림81 **디어유 12MF P/E**



자료: 에프앤가이드 Quantiwise, LS증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

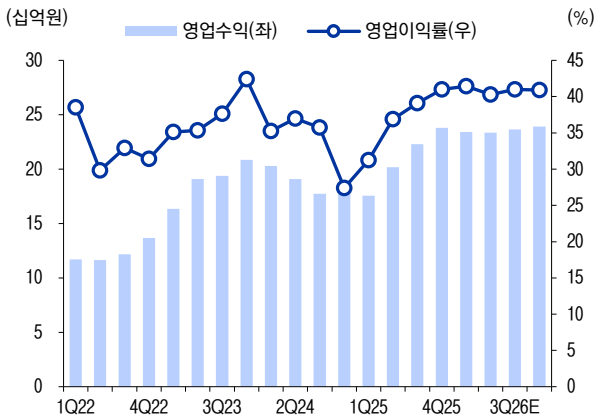
DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

표24 디어유 분기 및 연간 실적 추이

(단위: 십억원)	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	1Q26	2Q26	3Q26E	4Q26E	2025	2026E	2027E
영업수익	17.5	20.2	22.3	23.8	23.4	23.4	23.6	23.9	83.8	94.3	96.4
DearU bubble	17.4	19.8	22.0	23.1	22.9	22.3	22.8	23.0	82.3	91.0	92.1
기타	0.2	0.3	0.3	0.7	0.6	1.0	0.9	0.9	1.5	3.3	4.2
% Sales Growth	-13.5	5.8	25.8	33.9	33.4	15.7	6.0	0.5	12.0	12.5	2.2
DearU bubble	*-14.1*	*4.3*	*24.9*	*31.1*	*31.6*	*12.6*	*3.4*	*-0.3*	*10.5*	*10.5*	*1.2*
기타	175.5	459.6	204.4	333.2	205.6	192.1	229.3	26.2	297.7	121.3	27.9
영업비용	12.1	12.7	13.6	14.0	13.7	13.9	13.9	14.1	52.4	55.7	54.2
지급수수료	8.4	9.1	9.3	9.6	9.3	8.8	8.8	8.9	36.3	35.8	33.8
영업이익	5.5	7.4	8.7	9.8	9.7	9.4	9.7	9.8	31.4	38.6	42.2
%YoY	*-23.4*	*5.5*	*37.4*	*100.3*	*76.9*	*26.4*	*11.2*	*0.3*	*23.5*	*22.9*	*9.4*
%OPM	31.2	36.9	39.1	41.0	41.4	40.3	41.0	40.9	37.4	40.9	43.8
순이익	5.2	-6.6	9.7	10.3	11.8	4.5	6.8	8.1	18.6	31.1	36.8
%YoY	*-41.8*	*적전*	*215.6*	*88.0*	*125.7*	*흑전*	*-30.4*	*-21.8*	*-23.6*	*67.0*	*18.4*
%NPM	29.7	-32.7	43.6	43.3	50.2	19.4	28.6	33.7	22.2	33.0	38.2

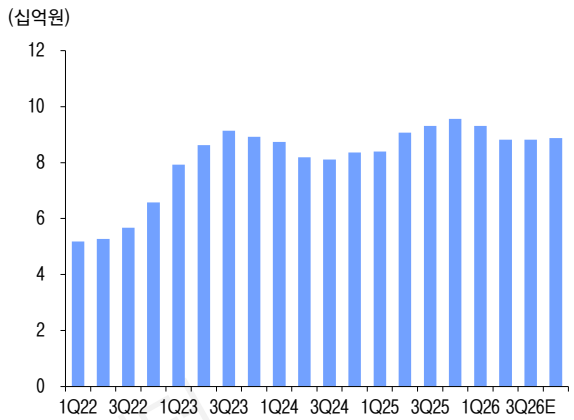
자료: LS증권 리서치센터

그림82 디어유 분기별 매출액 및 영업이익률 추이



자료: LS증권 리서치센터

그림83 디어유 분기별 지급수수료 추이



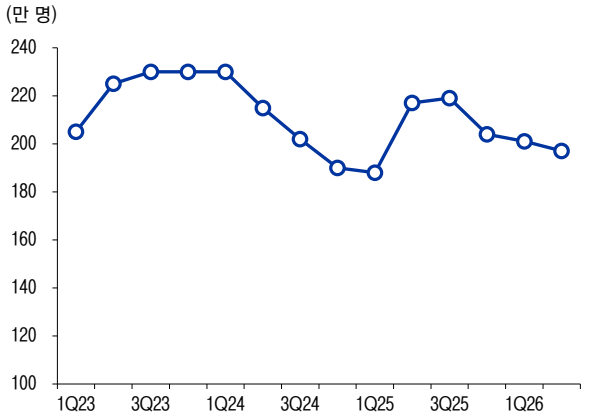
자료: LS증권 리서치센터

LS 증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

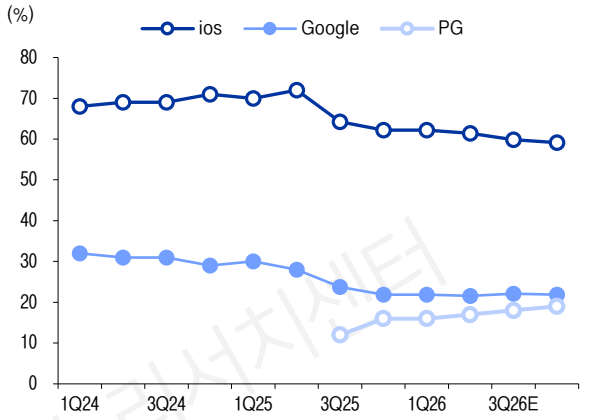
DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

그림84 **분기 평균 멤버십 구독자 수 추이**



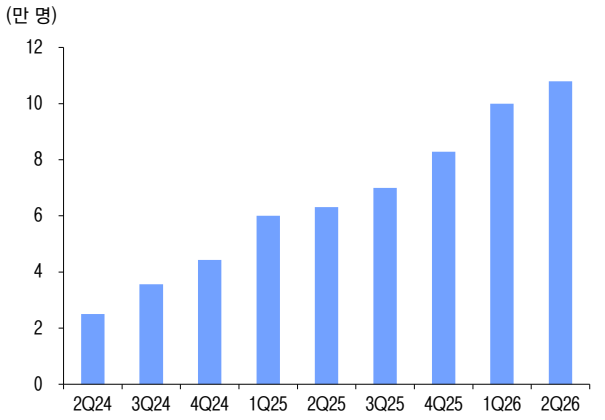
자료: 디어유, LS증권 리서치센터

그림85 **결제 OS 비중**



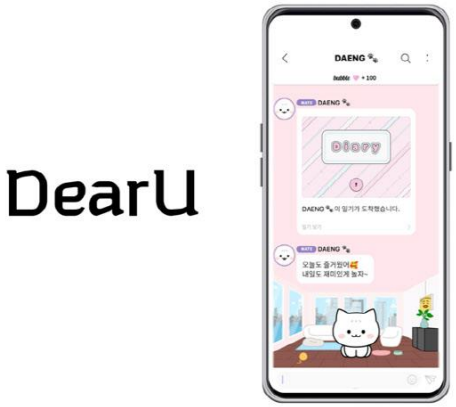
자료: LS증권 리서치센터

그림86 **버블 재팬 분기 평균 구독자 수 추이**



자료: 디어유, LS증권 리서치센터

그림87 **디어유 AI 펫 버블 서비스**



자료: 디어유, LS증권 리서치센터

LS 증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

디어유 (376300)

재무상태표

(십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
유동자산	169	197	224	253	284
현금 및 현금성자산	84	128	109	138	168
매출채권 및 기타채권	12	19	14	14	14
재고자산	0	0	0	0	0
기타유동자산	73	50	101	101	101
비유동자산	51	46	47	48	49
관계기업투자등	1	1	1	1	1
유형자산	3	3	3	3	3
무형자산	12	9	13	14	15
자산총계	220	243	272	301	333
유동부채	21	28	20	19	20
매입채무 및 기타재무	13	18	15	14	15
단기금융부채	1	1	1	1	1
기타유동부채	7	10	4	4	4
비유동부채	4	5	4	3	3
장기금융부채	3	4	4	3	3
기타비유동부채	0	1	1	1	1
부채총계	24	33	24	22	23
지배주주지분	196	210	248	279	309
자본금	12	12	12	12	12
자본잉여금	162	162	162	162	162
이익잉여금	10	23	61	92	123
비지배주주지분(연결)	0	0	0	0	0
자본총계	196	210	248	279	309

손익계산서

(십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
매출액	75	84	94	96	102
매출원가	0	0	0	0	0
매출총이익	75	84	94	96	102
판매비 및 관리비	49	52	56	54	56
영업이익	25	31	39	42	45
(EBITDA)	28	34	41	45	48
금융손익	11	5	9	7	7
이자비용	0	0	0	0	0
관계기업등 투자손익	0	0	0	0	0
기타영업외손익	-4	-12	-6	-3	-3
세전계속사업이익	31	24	42	48	52
계속사업법인세비용	7	6	11	12	12
계속사업이익	24	19	31	37	39
중단사업이익	0	0	0	0	0
당기순이익	24	19	31	37	39
지배주주	24	19	31	37	39
총포괄이익	27	19	29	37	39
매출총이익률 (%)					
영업이익률 (%)	33.9	37.4	40.9	43.8	44.6
EBITDA 마진률 (%)	37.3	40.8	44.0	46.5	47.4
당기순이익률 (%)	32.6	22.2	33.0	38.2	38.7
ROA (%)	11.9	8.0	12.1	12.9	12.4
ROE (%)	13.3	9.2	13.6	14.0	13.4
ROIC (%)	217.6	290.8	328.4	286.8	284.0

현금흐름표

(십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
영업활동 현금흐름	24	35	45	41	44
당기순이익(손실)	24	19	31	37	39
비현금수익비용가감	8	17	7	7	7
유형자산감가상각비	1	1	1	1	1
무형자산상각비	1	1	1	1	1
기타현금수익비용	6	14	4	5	5
영업활동 자산부채변동	-14	0	9	0	0
매출채권 감소(증가)	2	-5	5	0	0
재고자산 감소(증가)	0	0	5	0	0
매입채무 증가(감소)	-1	4	-3	0	1
기타자산, 부채변동	-15	1	2	0	0
투자활동 현금흐름	3	15	-56	-2	-2
유형자산처분(취득)	0	-1	0	0	0
무형자산 감소(증가)	-3	0	-4	-1	-1
장단기금융상품 감소(증가)	7	18	-51	0	0
기타투자활동	-1	-2	-1	-1	-1
재무활동 현금흐름	-1	-6	-8	-10	-12
차입금의 증가(감소)	0	0	0	-1	0
자본의 증가(감소)	0	0	0	0	0
배당금의 지급	0	-5	-8	-9	-12
기타재무활동	-1	-1	0	0	0
현금의 증가	27	44	-19	29	30
기초현금	57	84	128	109	138
기말현금	84	128	109	138	168

자료: 디어유, LS 증권 리서치센터

주요 투자지표

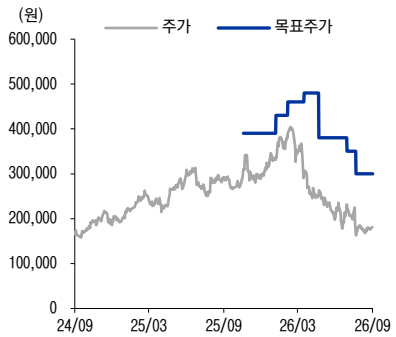
	2024	2025	2026E	2027E	2028E
투자지표 (x)					
P/E	35.1	51.1	14.0	11.8	11.1
P/B	4.4	4.5	1.8	1.6	1.4
EV/EBITDA	35.7	32.7	15.4	14.9	14.5
P/CF	26.3	26.9	11.4	9.9	9.3
배당수익률 (%)	0.6	0.8	2.2	2.7	2.7
성장성 (%)					
매출액	-1.1	12.0	12.5	2.2	5.6
영업이익	5.1	6.1	6.3	-2.8	4.1
세전이익	-4.6	-21.9	71.4	16.3	6.8
당기순이익	-6.9	-23.6	67.0	18.4	6.8
EPS	-6.9	-23.6	67.0	18.4	6.8
안정성 (%)					
부채비율	12.4	15.8	9.5	8.0	7.5
유동비율	815.9	695.3	1,147.8	1,307.3	1,404.2
순차입금/자기자본(x)	0.7	0.8	0.8	0.8	0.8
영업이익/금융비용(x)	127.1	157.0	212.2	292.9	315.1
총차입금 (십억원)	4	5	4	3	3
순차입금 (십억원)	142	166	201	231	261
주당지표 (원)					
EPS	1,027	785	1,310	1,552	1,658
BPS	8,258	8,842	10,447	11,748	13,036
CFPS	1,368	1,489	1,617	1,860	1,970
DPS	215	316	400	500	500

LS 증권 리서치센터

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

하이브 목표주가 추이

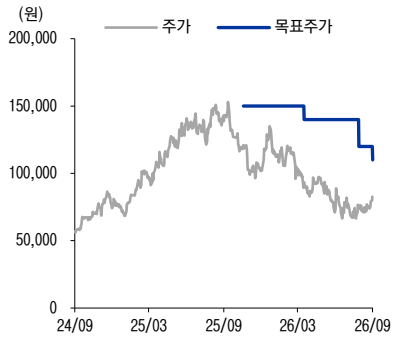


투자의견 변동내역

일시	투자 의견	목표 가격	괴리율(%) 최고 대비	괴리율(%) 최저 대비	괴리율(%) 평균 대비
2025.10.27	신규	박성호			
2025.10.27	Buy	390,000	-11.3		-
2026.01.15	Buy	430,000	-10.9		-14.2
2026.02.13	Buy	460,000	-12.1		-21.3
2026.03.27	Buy	480,000	-36.0		-44.5
2026.04.30	Buy	380,000	-30.8		-41.6
2026.07.08	Buy	350,000	-34.3		-40.8
2026.07.30	Buy	300,000			

일시	투자 의견	목표 가격	괴리율(%) 최고 대비	괴리율(%) 최저 대비	괴리율(%) 평균 대비

에스엠 목표주가 추이

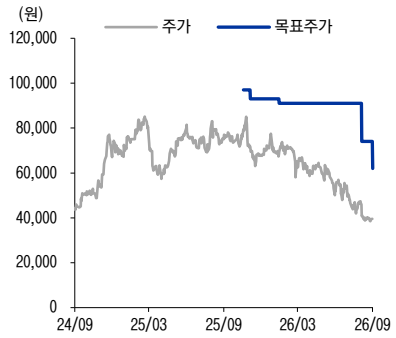


투자의견 변동내역

일시	투자 의견	목표 가격	괴리율(%) 최고 대비	괴리율(%) 최저 대비	괴리율(%) 평균 대비
2025.10.27	신규	박성호			
2025.10.27	Buy	150,000	-10.0		-25.6
2026.03.25	Buy	140,000	-30.4		-41.6
2026.08.06	Buy	120,000	-33.4		-37.8
2026.09.09	Buy	110,000			

일시	투자 의견	목표 가격	괴리율(%) 최고 대비	괴리율(%) 최저 대비	괴리율(%) 평균 대비

JYP Ent. 목표주가 추이

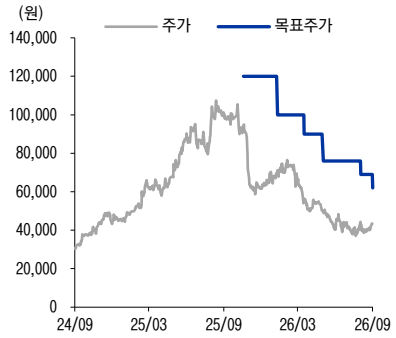


투자의견 변동내역

일시	투자 의견	목표 가격	괴리율(%) 최고 대비	괴리율(%) 최저 대비	괴리율(%) 평균 대비
2025.10.27	신규	박성호			
2025.10.27	Buy	97,000	-12.4		-20.1
2025.11.13	Buy	93,000	-16.7		-25.7
2026.01.23	Buy	91,000	-18.9		-35.1
2026.08.13	Buy	74,000	-44.5		-46.4
2026.09.09	Buy	62,000			

일시	투자 의견	목표 가격	괴리율(%) 최고 대비	괴리율(%) 최저 대비	괴리율(%) 평균 대비

와이지엔터테인먼트 목표주가 추이



투자의견 변동내역

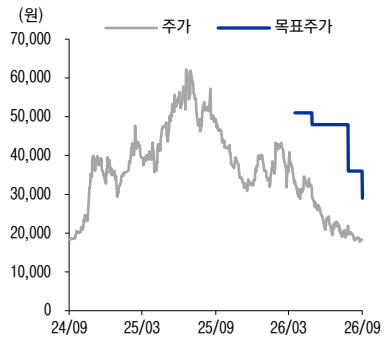
일시	투자 의견	목표 가격	괴리율(%) 최고 대비	괴리율(%) 최저 대비	괴리율(%) 평균 대비
2025.10.27	신규	박성호			
2025.10.27	Buy	120,000	-20.9		-43.1
2026.01.19	Buy	100,000	-23.5		-31.0
2026.03.25	Buy	90,000	-37.4		-41.0
2026.05.11	Buy	76,000	-33.3		-43.2
2026.08.11	Buy	69,000	-36.8		-41.1
2026.09.09	Buy	62,000			

일시	투자 의견	목표 가격	괴리율(%) 최고 대비	괴리율(%) 최저 대비	괴리율(%) 평균 대비

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)

디어유 목표주가 추이



투자의견 변동내역

일시	투자 의견	목표 가격	괴리율(%) 최고 대비	괴리율(%) 최저 대비	괴리율(%) 평균 대비	일시	투자 의견	목표 가격	괴리율(%) 최고 대비	괴리율(%) 최저 대비	괴리율(%) 평균 대비
2026.03.25	신규	박성호									
2026.03.25	Buy	51,000	-32.2		-37.6						
2026.05.07	Buy	48,000	-39.5		-52.3						
2026.08.05	Buy	36,000	-43.8		-47.3						
2026.09.09	Buy	29,000									

LS 증권 리서치센터

Compliance Notice

본 자료에 기재된 내용들은 작성자 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인합니다(작성자: 박성호).

본 자료는 고객의 증권투자를 돕기 위한 정보제공을 목적으로 제작되었습니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 리서치본부가 신뢰할 만한 자료 및 정보를 바탕으로 작성한 것이나, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 참고자료로만 활용하시기 바라며 유가증권 투자 시 투자자 자신의 판단과 책임하에 최종결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 자료는 어떠한 경우에도 고객의 증권투자 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.

본 자료는 당사의 저작물로서 모든 저작권은 당사에게 있으며 어떠한 경우에도 당사의 동의 없이 복제, 배포, 전송, 변형될 수 없습니다.

_ 동 자료는 제공시점 현재 기관투자가 또는 제 3 자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.

_ 동 자료의 추천종목은 전일 기준 현재당사에서 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.

_ 동 자료의 추천종목은 전일 기준 현재 당사의 조사분석 담당자 및 그 배우자 등 관련자가 보유하고 있지 않습니다.

_ 동 자료의 추천종목에 해당하는 회사는 당사와 계열회사 관계에 있지 않습니다.

투자등급 및 적용 기준

구분	투자등급 guide line (투자기간 6~12 개월)	투자등급	적용기준 (향후 12 개월)	투자의견 비율	비고
Sector (업종)	시가총액 대비 업종 비중 기준 투자등급 3 단계	Overweight (비중확대)			
		Neutral (중립)			
		Underweight (비중축소)			
Company (기업)	절대수익률 기준 투자등급 3 단계	Buy (매수)	+15% 이상 기대	90.3%	2018 년 10 월 25 일부터 당사 투자등급 적용기준이 기존 ±15%로 변경
		Hold (보유)	-15% ~ +15%	9.7%	
		Sell (매도)	-15% 이하 기대		
		합계		100.0%	투자의견 비율은 2025. 7. 1 ~ 2026. 6. 30 당사 리서치센터의 의견공표 종목들의 맨마지막 공표의견을 기준으로 한 투자등급별 비중임 (최근 1 년간 누적 기준. 분기별 갱신)

DB Copyright © FnGuide Inc. (FG::nh***w2::510245686::221.147.***.230::2026-09-09 10:26)