



# 인터넷/게임 한눈 보기



**MERITZ**  
메리츠증권

인터넷/게임 Analyst 김동희  
02. 6098-6678  
donghee.kim@meritz.co.kr

2018-04-09

## Daily News

### 국토부 '콜비' 권고에 복잡해진 카카오톡 유료화 (아시아경제)

국토부 '호출수수료'와 동일한 성격... 콜비 기준 준수하라고 권고  
사업계획을 바꿀지 새로운 방식을 찾을지는 좀 더 지켜봐야

### 연 1000억 벌어드는 카카오 라 전무, 또 특진하겠네 (한국경제)

카카오프렌즈는 불과 2년 만에 연매출이 각각 1000억원에 육박  
카카오프렌즈 매출은 2015년 103억원에서 지난해 976억원으로 2년 새 열 배 가까이 상승

### 네이버, AI기반 장소 추천 시스템 'AIRSPACE' 시범 적용 (세계일보)

사용자의 현재 위치를 기반으로 시간, 성 연령에 따라 최적의 장소를 추천하는 시스템인 AIRSPACE  
AIRSPACE 시스템을 활용한 '스마트 어라운드(Smart Around)'를 추가 확대함

### 애플·구글·페북, 2020년부터 외부감사 의무... 탈세 막는다 (전자신문)

금융위원회는 오는 11월 시행하는 '외부감사법 시행령 전부개정안' 마련  
외국기업 매출 규모가 드러나면서 국내에 세금을 납부, '기울어진 운동장' 문제 해소에 큰 도움이 될 전망

### 韓·中 관계 혼동 불지만...게임 판호는 여전히 '잠펄' (이데일리)

작년 2월 이후 판호 '0건'...중국게임 한국서 '필필'  
35주 시장 농탈까...'배그 모바일' 2달째 무료서비스

### WHO "게임중독도 질병"...비상결린 게임업계 (매일경제)

세계보건기구(WHO)가 '게임장애(Gaming Disorder)'라는 이름으로 게임중독을 질병화하려는 움직임  
5월 이 같은 내용이 담긴 ICD-11 초안을 제네바에서 열릴 제71회 세계보건총회에서 결정할 예정

### 카카오게임즈 영업이익 386억원, 전년대비 282% ↑ (이코노믹)

카카오게임즈의 연간 총 매출액 약 2013억원, 영업이익 386억원, 순이익 약 606억원을 기록  
지난해보다 각각 99%, 282%, 956% 성장

### 네이버·카카오, 동영상 사업 '강화' (현대경제신문)

네이버, 올해 유튜브의 키즈 영상, 뮤직 영상, 지식 쪽의 하우투(How to) 영상 콘텐츠 추가 확보  
카카오는 '카카오페이지'를 통해 기존에 서비스 하던 웹툰, 웹소설 등에 이어 영화 서비스 제공

### 네이버, 라인의 블록체인 사업 앞세워 핀테크 시장 선점 노린다 (아주경제)

올해 들어 가상화폐와 블록체인 관련 조칙을 잇따라 신설  
증권사·자산운용사와 제휴를 체결해 핀테크 시장 선점에 박차

### 페북, 정치광고... 페이지 실명제 도입... '신뢰' 뒷수습 (뉴스원)

광고주 신원·소재·자금출처 공개...페이지 운영도 공개  
각국서 피해 보고... '페이스블록' 캠페인 꿈틀

### 2018년 게임산업 트렌드는? (아이뉴스24)

미국 샌프란시스코 모스콘 센터에서 게임 산업의 미래와 채용 등을 주요 주제로 GDC 진행  
가상현실(VR)과 더불어 증강현실(AR)이 크게 부각하는 한해가 될 전망

### AI부터 방탄까지...게임사 '새길찾기' 분주 (머니투데이)

넷마블, BTS 소속사에 2014억 투자...성장둔화·규제에 AI·블록체인 등으로 게임사 영역확장  
IT기술과 엔터테인먼트는 게임과 융합하기 쉽고 새로운 기회를 모색할 수도 있어 관련 투자 활발

## Global Peer Group

	국가	종목	시가총액 (백만달러)	증가 (달러)	동락률(%)					P/E(배)		P/B(배)		ROE(%)	
					1D	1W	1M	3M	6M	2018E	2019E	2018E	2019E	2018E	2019E
인터넷	한국	NAVER	23,724	719	-1.2	-2.8	-4.0	-18.4	3.4	25.1	21.4	4.2	3.5	19.1	18.6
		카카오	8,734	114	-1.6	-7.2	-8.6	-22.0	-14.9	51.5	40.5	1.9	1.9	4.2	4.9
		NHN엔터테인먼트	1,200	61	-0.8	-3.2	-9.4	-4.5	-4.0	18.3	15.1	0.8	0.8	4.5	5.2
	미국	Alphabet	701,129	1,010	-2.2	-2.6	-10.6	-9.4	1.6	19.7	16.7	3.9	3.2	15.8	16.5
		Amazon	680,282	1,405	-3.2	-2.9	-9.4	12.7	42.0	90.9	61.8	20.0	13.8	13.3	17.1
		Facebook	456,666	157	-1.3	-1.6	-13.8	-16.5	-8.7	18.7	15.4	4.9	3.8	23.9	23.8
		Twitter	21,100	28	-1.9	-3.1	-19.4	14.3	57.4	47.2	39.4	3.8	3.4	8.1	9.8
		Snap	17,485	14	-1.0	-10.2	-19.3	1.4	-3.7	n/a	n/a	8.9	12.5	-26.8	-20.5
	중국	Groupo	2,454	4	-0.9	0.7	-4.4	-16.3	-13.1	21.5	17.3	7.3	5.0	50.2	36.3
		Alibaba	429,045	168	-2.9	-8.7	-10.5	-12.0	-6.5	32.4	25.5	7.1	5.6	20.8	21.8
Baidu		76,533	220	-2.5	-1.5	-14.5	-12.4	-11.3	23.1	19.0	3.7	3.2	15.0	16.2	
일본	Sina	6,914	97	-2.6	-7.3	-20.7	-14.2	-16.1	29.6	19.8	2.0	1.8	7.7	10.0	
	Renren	646	9	4.0	12.3	-0.9	-25.8	5.0	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	
	Yahoo Japan	25,583	4	-0.2	-2.6	-6.8	-10.6	-7.0	20.8	19.3	2.7	2.5	13.5	13.2	
게임	한국	Rakuten	11,426	8	-1.5	-5.1	-7.0	-14.8	-31.3	15.0	13.1	1.5	1.4	10.4	10.8
		LINE	9,505	40	1.1	1.3	0.9	-19.8	5.2	79.3	50.9	4.9	4.5	7.1	10.6
		넷마블게임즈	11,325	133	-2.7	-6.9	-5.9	-15.4	-5.9	24.6	18.7	2.6	2.3	11.9	13.7
	미국	엔씨소프트	8,285	377	-2.4	-3.8	2.9	-4.6	-13.0	14.3	11.7	2.9	2.4	22.6	22.7
		필어비스	2,796	232	-2.1	9.4	2.0	10.2	118.0	12.9	9.7	7.1	4.2	79.4	54.4
		컴투스	2,137	166	-1.1	-4.8	-0.1	41.9	42.2	12.9	11.1	2.5	2.1	21.0	20.3
		웹젠	1,026	29	1.3	-1.9	13.7	-1.6	24.9	13.3	12.7	3.0	2.4	26.0	21.4
		더블유게임즈	1,100	62	0.5	-5.2	-0.7	32.5	18.4	12.6	10.2	2.2	1.8	20.6	21.0
		게임빌	422	64	-3.2	-4.3	-8.2	-13.6	3.9	12.9	9.9	1.6	1.4	13.1	14.9
		네오위즈	385	18	0.3	-5.3	28.8	58.6	76.5	16.0	12.0	1.4	1.2	9.1	11.0
중국	선데이토즈	364	38	-3.2	-2.4	10.5	68.0	111.7	12.2	8.9	2.3	1.8	21.3	23.1	
	조이스티	164	14	-1.0	-8.3	-11.1	8.8	16.0	44.2	16.0	4.6	3.6	11.0	25.3	
	Blizzard	48,977	65	-3.0	-4.3	-15.9	-3.1	2.1	24.8	21.7	4.4	3.7	15.9	16.7	
일본	EA	36,304	118	-2.4	-2.4	-8.1	4.5	-1.4	27.7	23.8	8.5	6.9	30.6	29.5	
	Zynga	2,985	3	-2.3	-6.0	-7.3	-12.0	-9.2	25.5	18.8	1.8	1.7	6.9	9.3	
	Tencent	491,361	52	2.1	-6.1	-9.2	-8.6	16.3	36.3	27.4	9.2	7.0	28.5	28.6	
중국	Netease	35,500	273	-1.9	-2.7	-13.0	-20.9	-1.4	17.4	14.6	3.9	3.2	24.1	23.0	
	Nintendo	59,691	422	-0.8	-3.7	-6.2	4.6	3.3	41.0	24.5	4.1	3.7	10.6	16.7	
	Nexon	13,685	16	1.8	-5.6	-12.9	-1.0	8.6	15.7	14.1	2.7	2.3	18.3	17.3	
	Bandai Namco	7,327	33	-0.7	1.1	2.8	-7.7	-8.2	17.2	15.4	2.0	1.9	12.3	12.9	
	Cyberagent	6,433	51	1.9	3.0	4.4	20.6	68.5	98.1	52.7	7.7	7.0	9.7	15.2	
	DeNA	2,834	19	-0.5	4.8	4.6	-16.1	-20.3	13.2	15.7	1.1	1.1	9.4	7.0	
	Gungho Online	3,298	3	1.6	2.5	2.8	19.7	20.8	15.1	15.2	3.8	3.1	25.7	20.9	
	GREE	1,335	6	0.0	-2.3	-10.6	-18.3	-24.1	17.8	15.3	1.2	1.1	6.9	7.4	

주: Bloomberg consensus 기준  
자료: 메리츠증권증권 리서치센터

### Compliance Notice

본 자료는 작성일 현재 사전고지와 관련한 사항이 없습니다. 당사는 동 자료에 언급된 종목과 계열회사의 관계가 없으며 2018년 4월 9일 현재 동 자료에 언급된 종목의 유가증권(DR, CB, IPO, 시장조성 등) 발행 관련하여 지난 6개월 간 주권사로 참여하지 않았습니다. 당사는 2018년 4월 9일 현재 동 자료에 언급된 종목의 지분을 1%이상 보유하고 있지 않습니다. 당사의 조사분석 담당자는 2018년 4월 9일 현재 동 자료에 언급된 종목의 지분을 보유하고 있지 않습니다. 본 자료에 기재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭없이 작성되었음을 확인합니다. (작성자: 김동희, 윤율정) 동 자료는 투자자들의 투자편면에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 동 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터의 추정치로 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 동 자료를 이용하시는 분은 동 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다.