



인터넷/게임 한눈 보기



MERITZ
메리츠증권

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

2018-11-16

Daily News

택시 단체들 '카풀 생존권 위협'...22일 2차 파업 (머니투데이)
택시 단체들은 '카풀 서비스'가 택시 생존권을 위협한다며 이달 22일 또다시 대규모 집회와 파업도 예고
4대 택시조합 "카풀=불법 자가용 영입...택시산업 붕괴돼 기사들 비정규직 전락"

카카오 '기사 수입 37% 증가' vs 택시업계 '물 업세 도살 위기' (한국경제)
카카오 "카카오택시 도입으로 택시기사들의 평균 수입이 37% 증가" 주장
택시 업계 정면 반박..."거짓말이다"

검은사막 엑스박스, 이르면 내달 출시 (아이뉴스24)
검은사막 모바일로 올해 '2018 게임대상'을 거머쥔 펠어비스가 '검은사막' IP의 저변 확대에 나설 것
PC로 출발한 검은사막은 모바일에 이어 콘솔까지 진출하며 원작 IP 인지도를 공고히 함

카카오 내년 페이지·페이·모빌리티로 수익화 노린다 (파이낸셜뉴스)
카카오의 신사업인 카오페이지, 카오페이, 카카오모빌리티가 내년 본격적인 수익화에 나선
카카오는 올해까지 시장을 선점하고 사용자를 확대하기 위한 공격적인 마케팅을 벌임

리니지' IP 빌려 쓴 넷마블, 엔씨에 로열티 1600억 지급 (뉴스원)
엔씨소프트가 리니지 IP사용료로 지난 2년간 넷마블로부터 1600억원의 로열티를 받은 것으로 확인됨
넷마블이 엔씨소프트에 지급한 로열티를 환산하면, 매출의 약 10%를 지급하는 계약으로 추정

넷마블 '중국 수입허가 기다리니 일본·북미 공략' (뉴스원)
중국이 한국게임의 수입허가를 내주지 않은 지 1년8개월이 넘어감
넷마블은 중국 시장이 열리기를 기다리기보다 일본과 북미시장을 공격적으로 공략한다는 계획

카카오게임즈, 배그-프렌즈레이싱로 지스타 흥행 물이 (ZDNetKorea)
카카오게임즈는 슈팅게임 배틀그라운드와 모바일게임 프렌즈 레이싱을 앞세워 지스타에 참가
전시장과 야외무대를 배틀그라운드와 프렌즈레이싱으로 채우면 시선을 끄

펠어비스 "검은사막 모바일"로 글로벌 시장도 도전 (디지털타임스)
펠어비스가 올해 최고 게임으로 선정된 검은사막 모바일을 앞세워 글로벌 시장 공략할것을 밝히
내년 1분기 일본에 검은사막 모바일을 출시, 내년 동남아, 미국까지 게임을 출시할 것

로스트아크, 인기 지속...동점 35만 돌파...신규 서버 '안타레스' 추가 (매일경제)
'로스트아크'가 동시접속자 수 35만명을 돌파
스마일게이트측은 늘어나는 인기로 오는 16일 아홉번째 신규 서버 '안타레스'도 추가

중텐센트, KT IDC 계약...클라우드 사업 본격화 (뉴스원)
텐센트가 KT와 손을 잡고 국내 게임 클라우드 시장 공략에 나선
아마존과 MS, 구글 외에 이제는 중국 IT 기업까지 국내 클라우드 시장 문을 두드리는 모습

흔들리는 페이스북, 직원 사기도 저하 (전자신문)
사용자 개인정보 유출 등으로 흔들렸던 페이스북 내 직원 사기도 현저하게 떨어짐
회사의 미래가 낙관적 이라고 답한 사람은 52%에 불과

구글플레이 '매출 50%가 아태서 발생'...한·일·대만 큰 잠재력 (연합뉴스)
구글, 지스타 B2C 부스 첫 참가...아태지역 인디게임 소개
한국, 일본, 대만은 구글플레이 매출 상위 5위 국가로 이들 국가 개발자는 큰 성장 잠재력을 보유

Global Peer Group

	국가	종목	시가총액 (백만달러)	증가 (달러)	등락률(%)					P/E(배)		P/B(배)		ROE(%)	
					1D	1W	1M	3M	6M	2018E	2019E	2018E	2019E	2018E	2019E
인터넷	한국	NAVER	16,439.1	99.7	-2.6	-3.4	-15.7	-25.0	-19.6	26.2	23.5	3.3	3.0	13.9	13.6
		카카오	7,688.8	92.2	1.0	4.0	3.5	-18.4	-11.1	103.7	56.4	1.7	1.6	1.8	3.0
		NHN엔터테인먼트	943.7	48.2	2.6	11.4	3.4	-10.5	-18.3	8.5	10.7	0.6	0.6	7.9	6.1
		아프리카TV	431.6	37.5	1.2	4.3	27.6	8.3	8.6	21.4	17.4	5.3	4.2	28.2	27.4
	미국	Alphabet	742,513.7	1,071.1	1.6	-2.2	-2.8	-13.1	-1.3	19.6	18.8	4.3	3.5	17.7	16.4
		Amazon	791,855.4	1,619.4	1.3	-7.7	-8.0	-14.0	2.7	61.1	46.3	18.1	12.8	26.2	25.2
		Facebook	414,001.1	143.9	-0.3	-2.7	-6.3	-19.9	-22.0	17.2	16.6	4.7	3.8	25.5	21.6
		Twitter	25,235.4	33.2	0.7	-3.0	15.9	2.4	1.2	37.5	39.1	3.9	3.5	10.0	10.4
		Snap	8,831.3	6.8	5.2	-2.8	-7.8	-44.0	-36.0	n/a	n/a	4.1	5.2	-35.9	-40.4
	Group	1,626.7	2.9	-2.7	-4.8	-18.8	-38.4	-41.5	18.0	12.9	4.1	3.0	44.8	35.7	
	중국	Alibaba	404,951.0	156.2	3.8	4.9	8.4	-8.0	-20.5	32.4	30.7	7.5	5.9	19.5	16.1
		Baidu	65,672.3	188.4	1.8	-0.1	-5.9	-11.7	-30.7	19.0	17.7	2.8	2.5	18.6	13.6
		HUYA	3,701.0	18.2	2.9	-4.4	-17.7	-29.7	-4.4	73.5	39.0	5.8	5.5	-45.0	10.3
		Sina	4,642.0	65.0	4.4	1.1	4.1	-5.5	-29.0	21.8	15.2	1.4	1.3	5.8	7.9
		Renren	103.5	1.5	2.7	2.0	-1.3	-26.8	82.9	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
	일본	Yahoo Japan	14,056.8	2.7	-1.3	-6.3	-18.6	-21.1	-22.3	13.4	16.3	1.7	1.8	13.4	10.6
Rakuten		11,995.8	8.4	2.5	5.4	16.2	22.1	22.1	13.6	21.1	1.7	1.6	12.7	8.0	
LINE		6,800.2	28.3	-0.8	-6.8	-18.5	-29.0	-19.6	n/a	116.6	4.0	3.9	0.3	2.6	
게임	한국	넷마블	9,486.5	111.3	0.4	8.2	9.6	8.2	-11.3	43.4	24.6	2.3	2.1	5.5	9.2
		엔씨소프트	9,210.2	419.8	3.4	8.1	12.3	27.8	31.3	22.6	16.9	3.5	3.0	16.3	19.2
		펠어비스	2,170.0	167.7	1.3	-7.8	-8.6	-20.5	-20.2	13.2	9.3	5.4	3.5	51.9	47.2
		컴투스	1,464.7	113.8	5.9	2.7	-7.6	-10.0	-24.2	12.0	9.5	1.9	1.6	16.7	17.9
		웹젠	483.7	13.7	-3.1	0.0	-9.1	-23.7	-45.9	8.6	8.3	1.6	1.3	21.0	17.9
		더블유게임즈	991.7	54.3	0.5	-5.3	-13.0	-7.7	5.7	11.2	9.2	2.1	1.7	22.0	22.0
		게임빌	313.4	47.5	0.8	6.1	26.7	9.2	-10.2	24.4	10.2	1.4	1.2	5.8	12.5
		네오위즈	232.2	10.6	-2.0	-4.8	-8.4	-25.5	-31.3	10.2	10.7	0.9	0.8	9.2	8.1
		선데이토즈	213.0	22.3	-2.7	21.5	34.2	16.5	-41.8	24.2	14.8	1.7	1.5	7.5	11.3
	조이시티	117.0	9.9	0.4	3.7	-3.9	-13.8	-20.3	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	
	미국	Blizzard	40,869.0	53.6	3.8	-14.7	-29.2	-22.7	-23.7	20.6	19.0	3.6	3.1	18.6	17.2
		EA	26,662.9	88.3	2.9	-6.0	-16.7	-31.1	-32.2	20.6	19.3	6.3	4.9	30.6	26.4
		Zynga	3,076.9	3.6	2.0	-5.8	-16.2	-3.5	-12.3	21.5	21.8	1.9	1.8	7.8	8.7
	중국	Tencent	350,196.3	36.8	5.8	-1.9	2.3	-11.6	-27.3	30.7	25.2	7.2	5.7	26.3	24.3
		Netease	30,388.1	231.4	5.3	-0.0	6.2	15.3	-13.1	23.6	18.8	4.0	3.5	15.8	16.9
	일본	Nintendo	43,706.5	308.5	-0.9	-6.4	-11.3	1.6	-23.6	31.9	20.5	3.2	2.9	10.6	14.9
		Nexon	8,884.1	9.9	-3.2	-17.4	-17.4	-16.5	-28.3	9.9	10.3	1.8	1.5	19.7	15.7
		Bandai Namco	9,272.0	41.8	0.6	3.8	17.9	15.9	14.9	23.0	17.8	2.7	2.5	12.4	14.2
		Cyberagent	5,419.4	42.9	0.2	-8.1	-7.1	-14.0	-16.9	88.6	80.4	6.9	6.5	8.7	8.6
DeNA		2,872.6	19.0	1.0	3.5	12.6	15.9	-0.5	13.9	23.5	1.2	1.2	9.6	5.4	
Gungho Online		2,002.9	2.1	3.5	-0.8	10.6	9.6	-18.2	12.6	13.8	2.4	2.1	20.1	17.3	
GREE		1,029.8	4.3	1.3	-3.8	-4.5	-7.5	-21.2	15.4	16.4	1.0	1.0	6.6	6.3	

주: Bloomberg consensus 기준
자료: 메리츠증권 리서치센터

Compliance Notice

본 자료는 작성일 현재 사전고지와 관련한 사항이 없습니다. 당사는 동 자료에 언급된 종목과 계열회사의 관계가 없으며 2018년 11월 16일 현재 동 자료에 언급된 종목의 유가증권(DR, CB, IPO, 시장조성 등) 발행 관련하여 지난 6개월 간 주간사로 참여하지 않았습니다. 당사는 2018년 11월 16일 현재 동 자료에 언급된 종목의 지분을 1%이상 보유하고 있지 않습니다. 당사의 조사분석 담당자는 2018년 11월 16일 현재 동 자료에 언급된 종목의 지분을 보유하고 있지 않습니다. 본 자료에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭없이 작성되었음을 확인합니다. (작성사: 김동희) 동 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 동 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생될 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 동 자료를 이용하시는 분은 동 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다.