



# '더' 인터넷

'럭시' 인수한 카카오모빌리티, 그 의미는?

2018. 2.20

## ▶ 인터넷/게임

Analyst 김동희  
02. 6098-6678  
donghee.kim@meritz.co.kr  
  
RA 윤을정  
02. 6098-6673  
euljeong.yun@meritz.co.kr

### | 전주 동향 (2018.2.13~2.19)

- '검은사막 모바일'의 출시 일정 2월 28일로 확정되었으며 사전예약자수 400만명 돌파
- 2월 13일 카카오게임즈, 넷마블/텐센트/액토즈소프트/블루홀/프리미어 M&A PEF로부터 1,400억원의 투자 유치 발표. 텐센트 500억원, 넷마블게임즈 500억원, 액토즈소프트 200억원, 블루홀과 프리미어 M&A PEF는 각각 100억원 규모로 참여. 전체 가치는 8,400억원으로 올해 상장을 앞둔 시점에 적절한 Pre-IPO라는 점에서 긍정적
- 2월 14일 카카오 모빌리티, 승차 공유 플랫폼 '럭시' 의 지분 100%를 252억원에 인수

### | 금주 전망 (2018.2.20~2.26)

- 2월 21일 네이버는 '커넥트 컨퍼런스 2018' 개최. 네이버 플랫폼 활용하는 창작자와 사업자 대상으로 회사의 전략 방향 공유하는 자리
- 2월 28일 '검은사막 모바일'의 출시를 앞두고 페어비스 주가에 긍정적 기대감 작용

### | 주간 이슈

#### '검은사막 모바일'의 출시일, 2월 28일로 확정

- 2월 28일 그랜드오픈 예정, 14일 사전예약자수 400만명 돌파하며 기대감 고조
- 확률형 아이템은 최소화, 확정형 아이템 위주의 수익모델로 어느 정도의 매출 창출 가능할지 주목, 6개월 이상 1위를 지켰던 '리니지M'과의 순위 경쟁이 관전포인트

#### 네이버, '커넥트 컨퍼런스 2018'에서 무엇을 말할까?

- 21일 네이버의 경영진, 각 분야 리더가 충출동하여 한성숙 대표의 기조연설을 시작으로 송창현 네이버랩스, 김광현 검색리더의 발표. 이후 동영상 창작, 스마트 비디오, 오디오, 쇼핑, 데이터 분석, 상담 챗봇, 창업 파트너스퀘어 등의 발표 예정
- 참고로 2017년 커넥트 컨퍼런스에선 '기술', '분수효과', '글로벌'이 화두였음. 기술을 통해 쉬운 창업을 돋고 성공까지 지원한다는 의미었음
- 올해에도 네이버가 그동안 주창해온 '기술플랫폼을 통한 서포트', 'AI, 로보틱스, 자율주행' 등에 대한 노력과 계획을 공유하는 자리가 될 것

## ▶ 관심 종목

종목	코멘트
카카오 (035720)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 카카오게임즈의 1,400억원 규모의 투자유치, 카카오 모빌리티의 '럭시' 인수 등 카카오 플랫폼의 컨텐츠와 서비스의 가치는 지속적으로 성장, 재평가되고 있음</li> <li>▪ 2월 카카오주는 GDR 발행으로 12.4% 하락, 모든 사업부의 성장 고르게 진행되고 있어 비중확대의 기회</li> </ul>
엔씨소프트 (036570)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 2월 8일 '라인 팡야 모바일', 동남아 11개국에 출시, 태국, 대만, 인도네시아 등지에서 비교적 양호한 출발</li> <li>▪ 성남시와 글로벌 R&amp;D 센터를 설립하기 위한 양해각서 체결, 지역 경제 활성화와 지역사회 공헌 위해 상호 협력. 판교 공공부지에 엔씨소프트의 제 2의 R&amp;D 센터 설립되며 흘어져있는 개발 인력 통합, 연구개발 허브로 발전 목표</li> </ul>

## I. 이슈 분석

### '럭시' 인수한 카카오모빌리티, 그 의미는?

카카오모빌리티, 카풀업체 '럭시'  
252 억원에 인수

2018년 2월 14일 카카오 모빌리티는 카풀 스타트업 '럭시'를 252억원에 지분 100%를 인수한다고 발표하였다. 럭시 인수 금액은 2017년 카카오 모빌리티가 TPG로부터 투자받은 금액 2,000억원 대비 12.6%에 해당되는 투자이며 2018년 상반기 기업 업무용 서비스를 시작으로 카카오택시의 유료화를 앞둔 시점에서 이루어졌다는 점에서 상당한 의미가 있다. 인수금액 252억원은 가입자 80만명 가정 시 인당가치는 32,308원 수준에서 책정된 가치로 적정수준으로 판단된다.

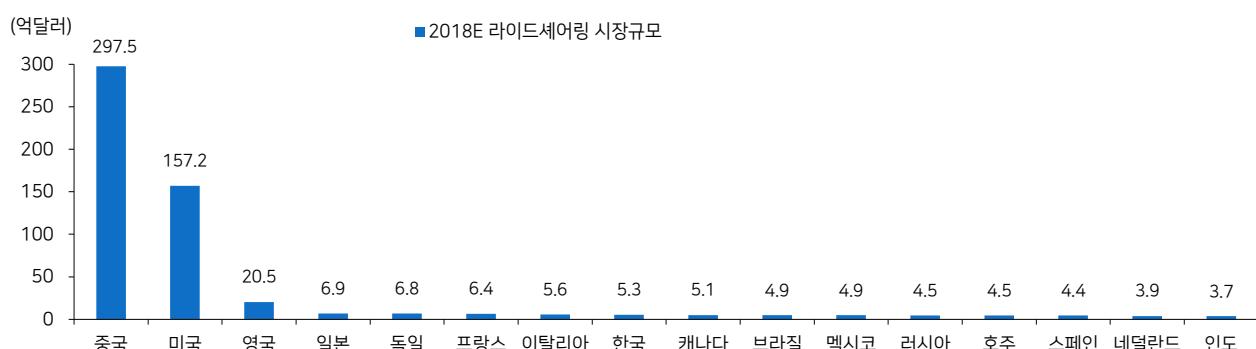
한국에서 일반적인 카풀은 안되지만, 출퇴근 시간대의 카풀은 허용된다. 카풀과 달리 택시는 공급이 한정되어 있어 수요가 몰리는 지역, 시간대에는 이용이 어려운 경우가 많다. 카카오 모빌리티에 따르면 지난해 12월 18일 오전 8~9시 사이 택시 호출은 23만건에 달했지만, 배차 가능 택시는 2만 6천대 수준, 11.3%에 그쳤다. 카카오 모빌리티는 럭시 인수를 통해 택시 수요 공급 불일치 문제와 이용자 불편함을 해소하기 위해 카풀 서비스를 관련 법 내에서 택시 수요가 많은 특정 시간대에만 택시를 보완하는 용도로 운영할 계획이다. 그러나 궁극적으로 국내 택시 시장 역시 개인/법인 택시의 획일화가 아닌, 글로벌 우버/리프트, 디디콰이쳐 등과 같이 차량/승차 공유 플랫폼 등이 가능한 다양한 형태로 진화될 전망이다.

그림1 카카오모빌리티, 럭시 인수



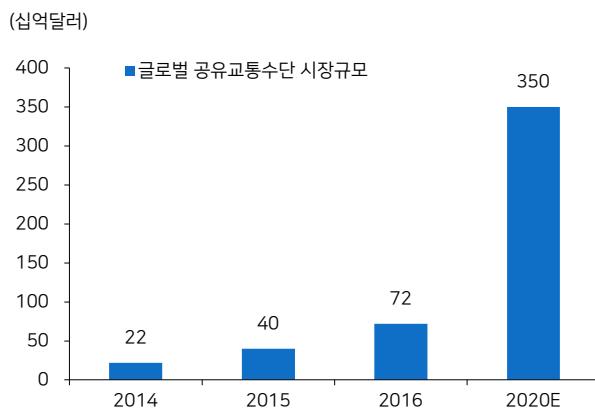
자료: 언론보도, 메리츠종금증권 리서치센터

그림2 국가별 Ride-Sharing 시장 규모 전망



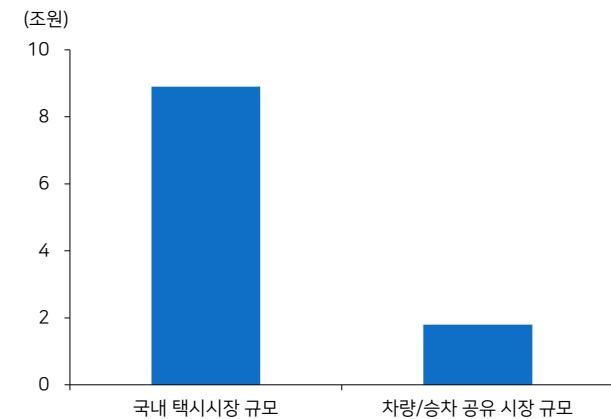
자료: Statista, 메리츠종금증권 리서치센터

그림3 공유형 교통수단 세계시장 규모



자료: UBS, 메리츠종금증권 리서치센터

그림4 국내 택시 시장에서 최대 20%까지 침투 가능 전망



자료: 메리츠종금증권 리서치센터

### 럭시는 어떤 회사인가?

럭시는 다날 출신의 창업자 최바다, 길창수 대표가 2014년 7월 공동 창업 하였으며 승차 공유 플랫폼 기획 및 개발을 시작하여 2016년 8월 럭시 서비스를 오픈했다. 경쟁서비스 풀리스 대비 3개월 늦게 출시하였으나 가입자수, 드라이버수, 일카풀건수 등에 있어 대동소이한 상황이다. 참고로, 창업자 최바다 대표는 맥스 mp3의 창업멤버였으며 길창수 대표는 부채질닷컴의 창업자로 다날에서 만난 두 사람은 2014년말 우버가 한국에서 퇴출되는 것을 보면서 오히려 언젠가 시장이 열릴 것으로 생각하고 '럭시' 서비스를 출범, 운영해왔다.

표1 럭시는 어떤 회사인가?

구분	내용
설립연도	2014년
대표	최바다, 길창수 각자대표
서비스 출범 시기	2016년 8월
사업내용	출퇴근 방향이 비슷한 드라이버와 탑승자 이어주는 승차공유 플랫폼
종업원수	30명
누적가입자수	78만명
등록차량	20만대
주요 서비스	출퇴근길 승차 공유 서비스
비고	2017년 8월 현대차로부터 50억원의 전략적 투자 2018년 2월 카카오 모빌리티에 100% 피인수

자료: 럭시, 메리츠종금증권 리서치센터

그림5 럭시 연혁



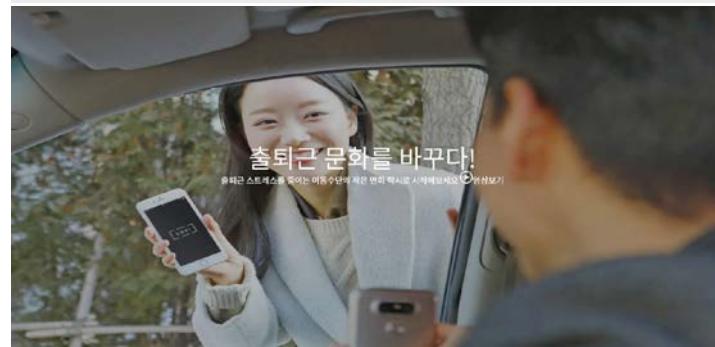
자료: 럭시, 메리츠종금증권 리서치센터

그림6 럭시 창업자 – 최바다, 길창수 각자 대표체제



자료: 럭시, 메리츠종금증권 리서치센터

그림7 럭시 – 승차공유 플랫폼



자료: 럭시, 메리츠종금증권 리서치센터

그림8 럭시 서비스 이용



자료: 럭시, 메리츠종금증권 리서치센터

### 한국의 승차공유 플랫폼

#### 카풀서비스의 장점

카풀앱은 2016년 서비스가 시작된 뒤 한 회사당 누적 이용자수가 300만명을 넘어서며 인기를 끌고 있다. 카풀서비스는 출퇴근길 카풀을 원하는 운전자와 승객을 연결해주는 서비스인데, 택시보다 요금이 30~40% 저렴하고 택시 승차가 쉽지 않은 시간대에도 이용할 수 있다는 장점이 있다. 운전자들은 출퇴근길에 승차공유(Ride Share)를 통해 월 30~40만원의 용돈을 벌수도 있다.

#### 풀러스(Poolus)

풀러스는 국내 카쉐어링 업체 1위인 쏘카의 창업자가 만든 카풀앱이다. 출발지와 목적지를 입력하고 예상비용을 확인한 후 매칭을 요청하면 주변에 있는 같은 경로의 드라이버가 매칭된다. 매칭이 되면 운전자의 사진, 차종, 차량번호, 그리고 실시간 위치를 확인할 수 있다. 필요한 경우 전화나 채팅을 통해 드라이버와 이야기할 수도 있다. 현재 가장 활발히 운영되고 있는 카풀앱으로 비교적 빠른 매칭이 이루어진다. 카풀이 성사되면 Driver에게 수수료 20%를 제한 이용금액을 주게 된다. 또한 개인 연락처가 노출되지 않아 사생활보호 가능하며 택시앱과 마찬가지로 안심 메세지를 보낼 수 있다. 카풀이 불편했던 경우 향후 매칭을 거부할 수도 있다.

#### 럭시(Luxi)

럭시 역시 목적지 입력, 카풀매칭, 안심 메시지, 앱 내 결제 등 풀러스와 비슷한 기능을 제공한다. 추가로 럭시에는 '안전버튼'이라는 기능이 있는데 럭시 앱의 안전 버튼을 누르면 대화가 녹음되고 위치가 추적된다. 또한 17년 4월에는 일대다 매칭 '럭시풀'의 베타 서비스를 진행하기도 하면서 운전자는 더 많은 수익을 얻고 탑승자는 더 저렴하게 카풀을 할 수 있게 된다.

**표2 국내 카풀 시장 Player는 누구?**

업체	회원수	누적 이용자수	서비스 지역	특징
풀러스	75만명	370만명	수도권, 대전, 대구, 부산	차량 정비업체와 제휴, 안전 강조, NAVER(신성장기술펀드)-SK(※) 투자
럭시	78만명	400만명	수도권, 대전, 울산, 대구, 부산	배기량 3000cc 이상 대형차로 고급화, 현대차 투자
우버쉐어	-	-	서울	2017년 11월 한국시장 재진출

주: 풀러스는 2017년 9월 기준, 럭시는 2017년 11월 기준 수치

자료: 각사, 메리츠종금증권 리서치센터

**그림9 풀러스**



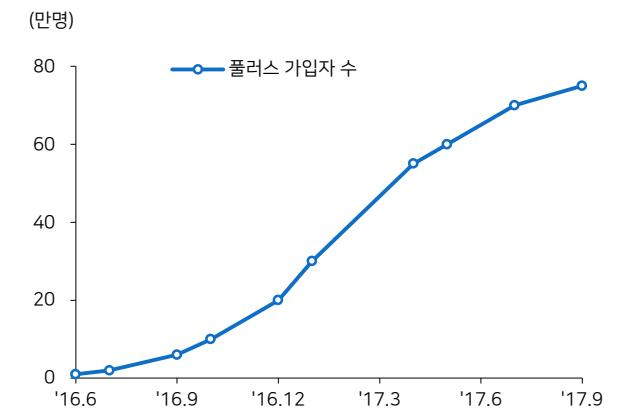
자료: 풀러스, 메리츠종금증권 리서치센터

**그림10 럭시**



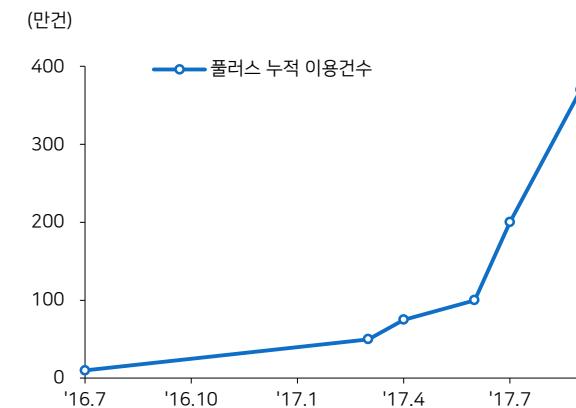
자료: 럭시, 메리츠종금증권 리서치센터

그림11 풀러스 가입자 수



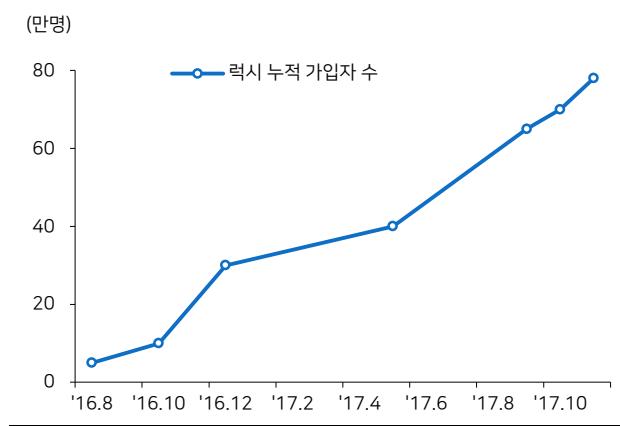
자료: 풀러스, 메리츠종금증권 리서치센터

그림12 풀러스 누적 이용건수



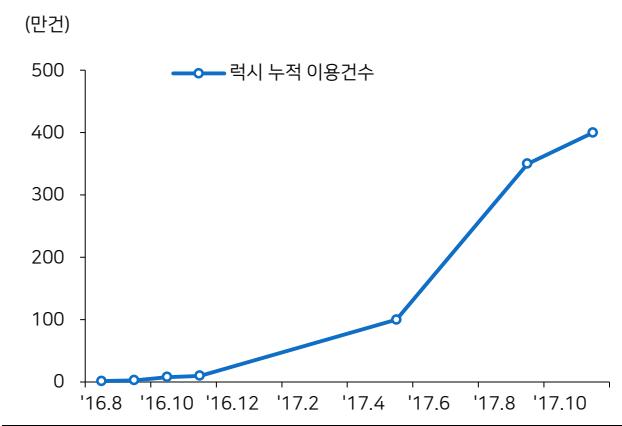
자료: 풀러스, 메리츠종금증권 리서치센터

그림13 럭시 가입자 수



자료: 럭시, 메리츠종금증권 리서치센터

그림14 럭시 누적 이용건수



### 표3 여객자동차 운수사업법 제 81조

- 사업용 자동차가 아닌 자동차(이하 "자가용자동차"라 한다)를 유상(자동차 운행에 필요한 경비를 포함한다. 이하 이 조에서 같다)으로 운송용으로 제공하거나 임대하여서는 아니 되며, 누구든지 이를 알선하여서는 아니 된다.
- 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 유상으로 운송용으로 제공 또는 임대하거나 이를 알선할 수 있다. <개정 2013.3.23., 2015.6.22., 2017.3.21.>
  1. 출퇴근 때 승용자동차를 함께 타는 경우
  2. 천재지변, 긴급 수송, 교육 목적을 위한 운행, 그 밖에 국토교통부령으로 정하는 사유에 해당되는 경우로서 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장(자치구의 구청장을 말한다. 이하 같다)의 허가를 받은 경우
    - ② 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제1항제2호에 따른 허가의 신청을 받은 날부터 10일 이내에 허가 여부를 신청인에게 통지하여야 한다. <신설 2017.3.21.> <종전 제2항은 제4항으로 이동 2017.3.21.>
    - ③ 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장이 제2항에서 정한 기간 내에 허가 여부 또는 민원 처리 관련 법령에 따른 처리기간의 연장 여부를 신청인에게 통지하지 아니하면 그 기간이 끝난 날의 다음 날에 허가를 한 것으로 본다. <신설 2017.3.21.>
    - ④ 제1항제2호의 유상운송 허가의 대상 및 기간 등은 국토교통부령으로 정한다. <개정 2013.3.23.> <제2항에서 이동 2017.3.21.>

자료: 종합법률정보시스템, 메리츠증권 리서치센터

### Job(일자리)과 Work(일거리)의 충돌

서울시는 풀러스의 새 서비스가 합법이 되면 사실상 24시간 서비스가 가능해져서 이는 '택시 면허가 없는 택시'가 등장하는 것이기 때문에 반대한다는 입장이다. 그러나 4차 산업 혁명 시대에는 일자리보다 일거리가 중요하며 기존 법에 없다고 하여 혁신적인 기술을 범죄시하거나 글로벌 시장에서 적극적으로 수용하는 기술을 사장시키면 ICT 산업 발전에 도움이 되지 않는다.

### 3월 해커톤에서 해결 실마리 찾게 될 듯

3월 4차 산업혁명위원회가 주관하는 '규제혁신 해커톤(끌장토론)'에 카풀 업계, 택시 업계가 전부 참여하여 본격 논의가 진행될 예정이다. 17년 11월 '출퇴근 시간 사전선택제'에 대한 위법 논란이 거세지면서 택시업계와의 갈등은 전면화됐고, 그 동안 여러 차례 대통령 직속 4차 산업혁명위원회가 중재에 나섰지만 그동안 제자리 걸음이었다. 3월 해커톤에는 택시운송사업조합연합회에서도 참석하여 의견을 나누게 된다면 타협의 실마리를 찾게 될 가능성성이 존재한다.

그림15 4차 산업혁명, 규제/제도혁신 해커톤



자료: 언론보도, 메리츠증권 리서치센터

표4 카풀앱과 관련한 정부 대응

시기	내용
2017년 11월 초	서울시-국토부, 폴러스 '출퇴근시간 사전선택제' 경찰 고발 시사
2017년 11월 말	대통령직속 4차산업 혁명위원회, '카풀앱(라이드쉐어링)' 해커톤(끝장토론) 결정
2018년 2월 초	택시업계의 4차위 해커톤 불참 통보 이후 '4차산업혁명과 택시산업 발전방안'으로 주제 변경
2018년 3월 중순	4차위 '4차산업혁명과 택시산업 발전방안' 규제혁신 해커톤 예정

자료: 언론보도, 메리츠종금증권 리서치센터

표5 카풀앱 관련 주요 쟁점

쟁점	서울시	카풀업계
불법 여부	자가용을 이용한 수익 추구 및 무면허 사업자의 여객 운송은 불법	여객법에서 카풀 허용, 정해진 출퇴근 시간 없어 불법 아님
출퇴근 시간 정의	입법 취지는 오전 7~9시, 오후 5~7시처럼 혼잡 시간대를 의미	정해진 출퇴근 시간 사라졌고 공휴일에도 출퇴근하는 사람 많음
카풀 규제 완화 시 효과	우후죽순 카풀 영업 확대되면 여객 운수 면허제 근간 흔들릴 것	고질적인 택시 승차거부 해결 가능, 시민의 삶의 질 향상될 것
승객 안전	서울시도 IT기반 택시 운행 기록 조회 시스템 있음 사고 발생시 면허 취소부터 법적 조치까지 책임	카풀 어플리케이션은 운행 기록이 실시간 앱으로 노출 서울시의 택시 운행 기록은 사전공개 안 돼 사고 예방 어려움
보험 가입	택시 공제회 보험 미가입 운전자는 법에 따라 면허 발급이 안 되므로 보장 확실	승객 피해 보상하는 종합보험에 가입해야 카풀 운전자로 등록할 수 있음
신기술 배타성	서울시도 4차 산업 혁명 신기술과 공유경제 지지 다만 기존 법령 위반은 묵인할 수 없음	서울시가 막은 우버도 결국 국내 카풀 업계의 사업모델 베껴 서비스, 해외기업에 시장만 뺏긴 셈

자료: 서울시, 카풀업계, 메리츠종금증권 리서치센터

### 글로벌 현황

*New technology comes in and appears threatening to incumbent industries at first.. they ultimately find ways of using it in a productive ways of using it in a productive manner, and embracing innovation – Uber CEO*

#### 택시 산업 내 '스몰 비즈니스'

우버는 출범 이후 법적 이슈에 출곧 시달려 왔다. 언론보도에 따르면 현재에도 150개 국가에서 법적 분쟁을 진행 중이다. 우버가 처음 운행을 시작한 샌프란시스코에서도 2010년 우버는 서비스 금지 처분을 받았었다. 그 이유는 1) 우버는 택시 면허가 없다, 2) 우버는 택시와 유사한 수준의 보험 커버가 되지 않는다, 3) 우버는 택시 운전사들의 생계에 영향을 줄 수 있다 등의 이유였다. 지금도 유사한 문제점들은 상존하나 다만 우버 운전자, 승객이 유해한 행동을 하였을 경우 내려지는 법적인 조치들, 보험 커버리지 등이 보완되면서 우버는 택시 산업 내에서 '스몰 비즈니스'를 잘 운영해오고 있다.

#### 미국, 운전가능 인구의 1~2%가 승차 공유 Driver로 활동

작은 IT 회사에 다니는 존스씨는 자신의 승용차인 혼다 시빅을 몰고 퇴근 후에 다시 워싱턴 DC로 향한다. 우버 손님을 태우고 하루 평균 30달러 내외를 번다. 이제 미국에서 승용차는 자신이나 가족의 이동 수단이기도 하지만, 아르바이트 도구로 활용되기도 한다. 한국과 달리 미국에서 승차 공유 서비스는 새로운 아르바이트 직군이다. 미국의 우버 운전자는 130만명, 리프트 운전자는 100만명으로 추정된다. 2016년말 기준 미국의 20~60대 인구 1억 7천만명으로 계산하면 약 1.2%가 우버나 리프트 운전자다. 운전자 등록을 위해서 운전면허증과 자동차보험만 있으면 되나 단 범죄기록, 사고기록 등이 없어야 한다.

#### 영국, 허가후 엄격한 사후규제

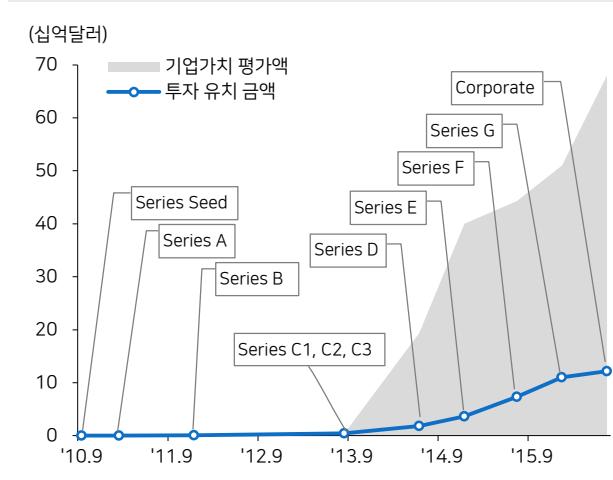
영국의 런던교통국은 2017년 9월 우버의 런던시내 영업행위에 대해 부적합 판정을 내린 바 있다. 그러나 규제의 명분은 우버 운전자들과 승객의 안전 문제 때문이었으며 우버 운전자들이 잦은 운행으로 피로가 쌓이면서 승객들의 안전이 위협받는다는 우려 때문이었다. 2018년 현재 우버는 운전자들의 휴식 시간을 보장하고 노동자 지위를 부여하며 교통법을 엄격히 따르겠다고 밝혔다.

그림16 우버 드라이버의 시간당 수입

운전자	운행 시간	시간당 순수익 (달러)	최소 지출	시간당 순수익 (달러, 비용 제외)
YILMAZ GENC	155.6	36.9	보험료 통행료	31.4
ZAHIDUR RAHMAN	71.9	38.3	보험료	29.6
MASON MAREI	40.2	21.2	보험료	18.1
JACK TSE	11.1	15.2	보험료	3.9
MUHAMMAD BUKHTIAR	79.0	37.1	보험료	29.2
REINALDO BARRERA	19.7	32.7	보험료	26.4
SAIF KHALID	142.3	32.9	보험료 대여료	10.7
LAHAB ALAUR	173.9	27.5	보험료	23.9

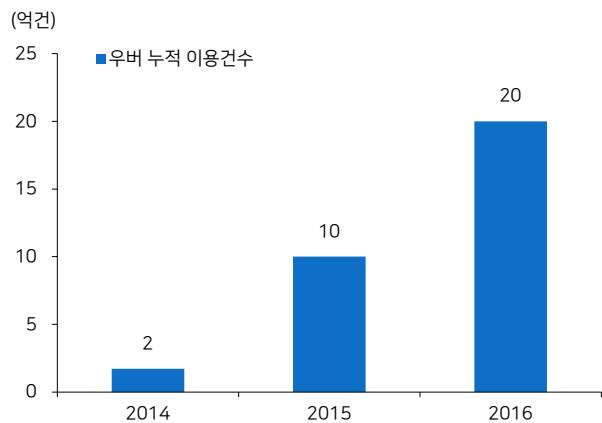
자료: 언론보도, 메리츠종금증권 리서치센터

그림17 우버 기업가치



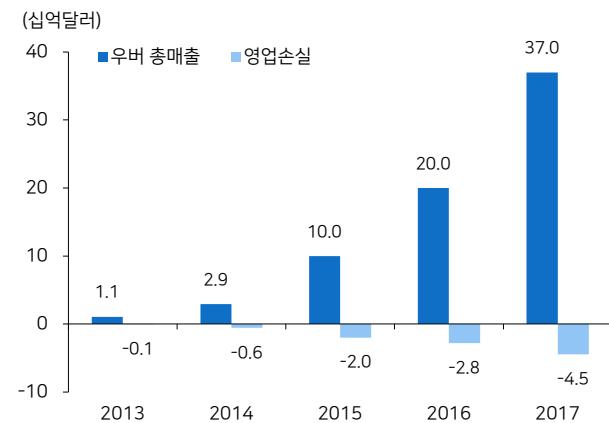
자료: Sharespost, 메리츠종금증권 리서치센터

그림18 우버 누적 이용건수



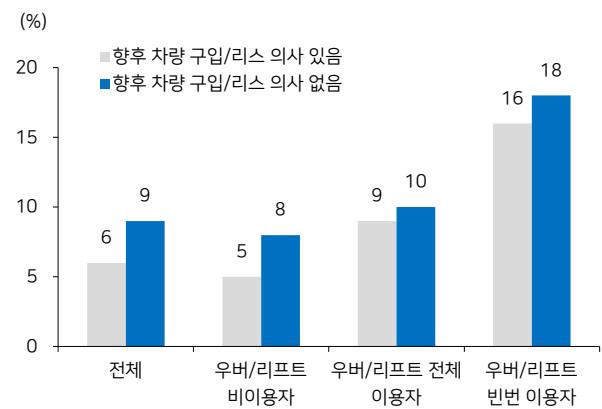
자료: Forbes, 메리츠종금증권 리서치센터

그림19 우버 매출액과 영업손실 추이



자료: 우버, 메리츠종금증권 리서치센터

그림20 우버 이용자, 미래 자동차 구입 여부 Survey



자료: Sharespost, 메리츠종금증권 리서치센터

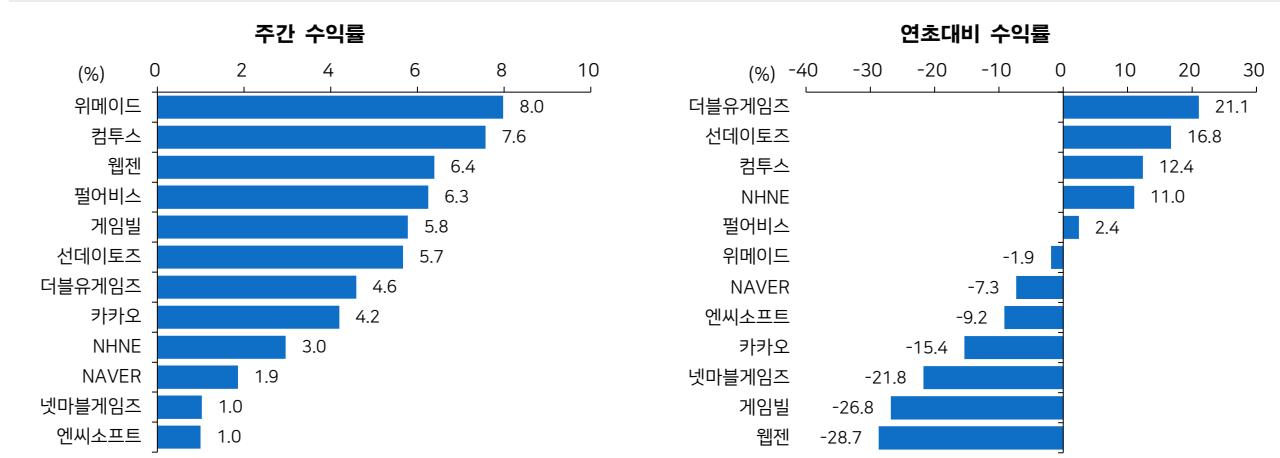
표6 우버 수익구조 시뮬레이션

Gross Bookings	100.0%	100.0%	비고
Driver commission	-80.0%	-75.0%	SF: 78%, London: 80%
Uber Fees	0.0%	2.0%	Includes Safe Driver fees
Driver incentives	-1.0%	-2.0%	
Returns	-0.5%	-1.0%	
<b>Take Rate</b>	<b>18.5%</b>	<b>24.0%</b>	
COGS	4.0%	4.5%	Implies 20~22% of net revs
Sales & Marketing	2.5%	3.5%	Implies 13~15% of net revs
Driver Insurance	2.5%	3.5%	Implies 15~17% of net revs
G&A	3.0%	4.0%	Implies 13~15% of net revs
<b>Contribution Margin (% of gross bookings)</b>	<b>6.5%</b>	<b>8.5%</b>	SF: 10.1%, London: 9.7%
<b>Contribution Margin (% of take rate)</b>	<b>27.1%</b>	<b>45.9%</b>	calculated hi/low and low/high

자료: Sharespost, 메리츠종금증권 리서치센터

## II. Weekly Update

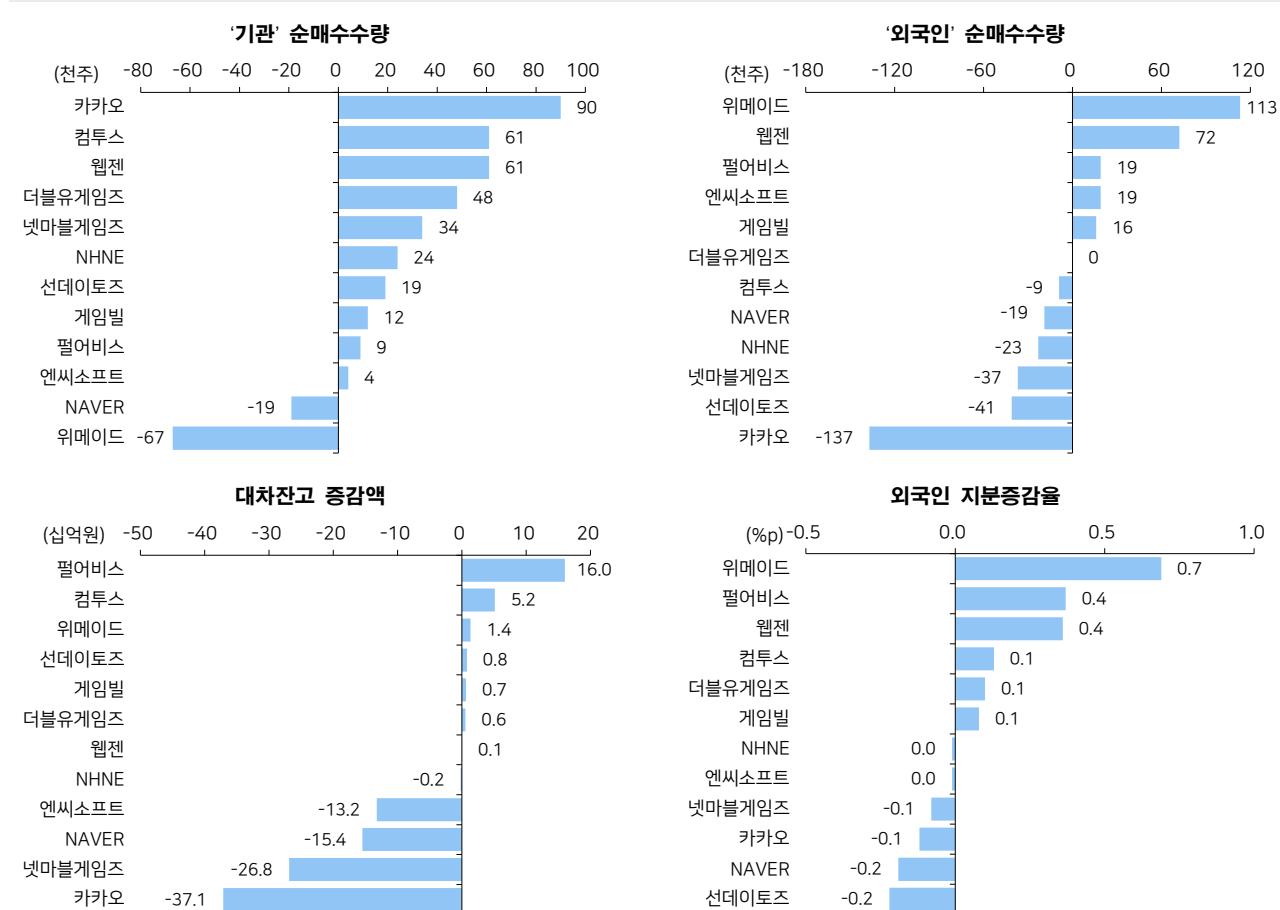
그림21 국내 인터넷/게임 업종



주: 2018.2.13(화) ~ 2018.2.19(월) 기준

자료: WiseFn, 메리츠증권 리서치센터

그림22 주간 인터넷/게임 업종



주: 2018.2.13(화) ~ 2018.2.19(월) 기준

자료: WiseFn, 메리츠증권 리서치센터

표7 국내 모바일 게임 매출 순위

(2018.2.19 기준)

순위	구글플레이		앱스토어	
	게임명	퍼블리셔	게임명	퍼블리셔
1	리니지M	엔씨소프트	모두의마블 for Kakao	넷마블게임즈
2	리니지2레볼루션	넷마블게임즈	리니지2레볼루션	넷마블게임즈
3	소녀전선	X.D.네트워크	리니지M	엔씨소프트
4	모두의마블 for Kakao	넷마블게임즈	피파온라인 3M	넥슨
5	오버히트	넥슨	클래시 로얄	슈퍼셀
6	페이트/그랜드 오더	넷마블게임즈	프렌즈마블 for kakao	카카오게임즈
7	그랜드체이스 for kakao	카카오게임즈	그랜드체이스 for kakao	카카오게임즈
8	세븐나이츠 for kakao	넷마블게임즈	붕괴 3rd	미호요
9	클래시 로얄	슈퍼셀	세븐나이츠 for kakao	넷마블게임즈
10	액스(AxE)	넥슨	소녀전선	X.D.네트워크

자료: 앱애니, 메리츠종금증권 리서치센터

표8 국내 PC방 게임 순위

(2018.2.19 기준)

순위	게임명	개발사	점유율(%)
1	배틀그라운드	펍지주식회사	38.0%
2	리그오브레전드	라이엇게임즈	23.2%
3	오버워치	블리자드	8.3%
4	피파온라인3	일렉트로닉아츠	4.0%
5	서든어택	넥슨	3.7%
6	던전앤파이터	네오플	2.9%
7	스타크래프트	블리자드	2.1%
8	메이플스토리	넥슨	1.9%
9	천애명월도	넥슨	1.3%
10	리니지	엔씨소프트	1.0%

자료: 게임트릭스, 메리츠종금증권 리서치센터

표9 국가별 모바일 게임 매출 순위

(2018.2.19 기준)

순위	앱스토어(중국)		구글플레이(일본)		구글플레이(미국)	
	게임명	퍼블리셔	게임명	퍼블리셔	게임명	퍼블리셔
1	왕자영요	텐센트	페이트/그랜드 오더	애니플렉스	캔디크러쉬사가	킹
2	QQ택시	텐센트	몬스터 스트라이크	엑스플래그	클래시 로얄	슈퍼셀
3	페이트/그랜드오더	빌리빌리	그랑블루 판타지	모바게	클래시오브클랜	슈퍼셀
4	몽환서유	넷이즈	퍼즐&드래곤	경호온라인	캔디크러쉬소다	킹
5	대장문2	플레이크랩	라인 디즈니 쓰무쓰무	라인	파이널 판타지 XV: 새로운 제국	에픽액션
6	기적: 각성	텐센트	드래곤볼Z	반다이남코	드래곤볼Z	반다이남코
7	초류향	넷이즈	아주르 레인	요스타	골프 클래시	플레이데믹
8	전민비기대전	텐센트	마기아 레코드	애니플렉스	포켓몬GO	나이안틱
9	콘트라	텐센트	하얀 고양이 프로젝트	COLOPL	슬롯매니아	플레이티카
10	붕괴3	미호요	포켓몬GO	나이안틱	가든스케이프	플레이릭스

자료: 앱애니, 메리츠종금증권 리서치센터

### III. Global Peer Valuation

표10 Global peer valuation table (2018.2.19 기준)

업종	국가	종목	시가총액 (백만달러)	종가 (달러)	주가수익률(%)			P/E(배)		P/B(배)		ROE(%)		
					1W	1M	3M	6M	18E	19E	18E	19E	18E	19E
인터넷	한국	NAVER	25,324	768	-2.7	-6.9	1.9	4.6	26.2	21.9	4.6	3.8	19.6	19.3
		카카오	8,858	116	-2.0	-10.1	-21.3	9.3	49.0	38.1	2.0	1.9	4.4	5.2
		NHN엔터테인먼트	1,402	72	-1.3	-1.4	7.3	17.5	22.1	17.8	0.9	0.9	4.6	5.3
	미국	Alphabet	761,437	1,096	4.7	-4.2	5.8	18.3	22.2	18.3	4.1	3.4	15.8	16.6
		Amazon	701,321	1,449	8.1	11.9	28.2	51.1	88.3	57.8	19.7	14.2	13.2	17.4
		Facebook	519,585	177	0.7	-2.2	-0.9	5.9	20.1	17.0	5.7	4.3	24.2	23.8
		Twitter	24,557	33	4.9	39.7	59.2	106.8	57.4	49.4	4.5	4.1	8.1	9.8
		Snap	24,957	20	8.6	45.4	57.2	45.8	N/A	N/A	12.7	17.9	-26.8	-20.5
	중국	Alibaba	470,433	184	4.0	-0.2	-0.8	9.7	35.6	27.5	7.9	6.3	20.9	22.2
		Baidu	85,202	245	13.5	-4.4	2.3	10.9	25.9	21.0	4.2	3.6	15.1	16.4
	일본	Yahoo Japan	27,524	5	1.8	-2.8	1.4	-0.6	22.3	20.5	2.9	2.6	13.4	13.2
		Rakuten	12,624	9	-0.2	-2.8	-17.3	-28.2	16.3	14.2	1.7	1.5	10.4	10.9
		LINE	9,935	42	2.3	-11.2	-9.3	14.9	71.0	48.7	5.1	4.7	8.3	11.0
게임	한국	넷마블게임즈	11,750	138	5.0	-11.9	-20.3	6.5	23.7	18.6	2.7	2.4	12.8	14.4
		엔씨소프트	8,335	380	-0.5	-4.8	-7.4	6.4	14.1	11.8	2.9	2.4	23.2	22.9
		펄어비스	2,883	239	10.2	-1.5	54.5	N/A	14.8	10.4	8.5	4.7	84.9	58.4
		컴투스	1,849	144	3.0	0.3	21.4	36.7	11.2	9.8	2.1	1.8	20.7	19.8
		웹젠	908	26	-2.1	-10.3	-5.5	65.4	12.5	11.1	2.6	2.1	26.5	21.9
		더블유게임즈	1,014	58	1.0	9.4	10.2	11.0	11.8	9.8	2.0	1.7	19.4	19.5
		게임빌	418	63	-2.3	-3.4	-3.3	29.7	12.1	9.7	1.6	1.4	13.8	15.1
		네오워즈	301	14	4.6	19.1	12.3	28.5	24.4	14.4	1.1	1.0	4.7	7.6
		선데이토즈	284	30	6.4	37.2	53.1	84.3	9.9	8.8	1.8	1.5	20.7	19.1
	미국	조이시티	183	16	-0.9	8.5	8.5	27.7	26.9	16.0	4.1	3.3	16.6	22.9
		Blizzard	53,071	70	4.6	-0.5	9.5	13.2	26.8	23.4	4.8	4.0	16.1	17.8
		EA	38,654	126	4.5	8.5	15.8	7.8	29.4	25.4	9.0	7.3	30.6	29.5
		Zynga	3,125	4	8.5	-3.5	-8.9	-0.8	27.4	19.6	1.9	1.8	7.0	9.0
		Tencent	542,849	57	6.4	-1.2	10.8	37.2	40.0	31.1	10.8	8.1	30.2	29.4
	일본	Netease	40,016	307	5.4	-5.6	-16.3	13.7	19.5	16.5	4.4	3.6	24.5	23.1
		Nintendo	62,189	439	8.0	-3.2	4.4	29.6	43.7	25.8	4.3	3.9	10.3	16.6
		Nexon	15,899	36	1.0	14.9	17.4	43.6	19.5	18.0	3.2	2.7	17.8	16.9
		Bandai Namco	7,519	34	-0.3	-2.6	-6.2	0.8	16.8	15.2	2.1	1.9	12.7	13.2
		Cyberagent	5,332	42	5.6	4.9	10.9	28.6	83.7	43.6	6.2	5.7	9.5	14.1
		Gungho Online	3,100	3	11.9	7.4	15.3	8.8	14.0	14.5	3.5	2.9	26.0	14.6

자료: Bloomberg, 메리츠증권 리서치센터

**Compliance Notice**

동 자료는 작성일 현재 사전고지와 관련한 사항이 없습니다. 당사는 동 자료에 언급된 종목과 계열회사의 관계가 없으며 2018년 2월 20일 현재 동 자료에 언급된 종목의 유가증권(DR, CB, IPO, 시장조성 등) 발행 관련하여 지난 6개월 간 주간사로 참여하지 않았습니다. 당사는 2018년 2월 20일 현재 동 자료에 언급된 종목의 지분을 1%이상 보유하고 있지 않습니다. 당사의 조사분석 담당자는 2018년 2월 20일 현재 동 자료에 언급된 종목의 지분을 보유하고 있지 않습니다. 본 자료에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간접없이 작성되었음을 확인합니다. (작성자: 김동희, 윤을정)

동 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 동 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 동 자료를 이용하시는분은 동 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다.

**투자등급 관련사항** (2016년 11월 7일부터 기준 변경 시행)

기업	향후 12개월간 추천기준일 직전 1개월간 평균증가대비 추천종목의 예상 목표수익률을 의미	
추천기준일 직전 1개월간 종가대비 4등급	Buy	추천기준일 직전 1개월간 평균증가대비 +20% 이상
	Trading Buy	추천기준일 직전 1개월간 평균증가대비 +5% 이상 ~ +20% 미만
	Hold	추천기준일 직전 1개월간 평균증가대비 -20% 이상 ~ +5% 미만
	Sell	추천기준일 직전 1개월간 평균증가대비 -20% 미만
산업	시가총액기준 산업별 시장비중 대비 보유비중의 변화를 추천	
추천기준일 시장지수대비 3등급	Overweight(비중확대)	
	Neutral(중립)	
	Underweight (비중축소)	

**투자의견 비율**

투자의견	비율
매수	96.1%
중립	3.9%
매도	0.0%

2017년 12월 31일 기준으로  
최근 1년간 금융투자상품에 대하여  
공표한 최근일 투자등급의 비율