



# '더' 인터넷

http://www

2018. 2.27

## NAVER '커넥트 컨퍼런스 2018' Review

### ▲ 인터넷/게임

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

RA 윤을정  
02. 6098-6673  
euljeong.yun@meritz.co.kr

### 전주 동향 (2018.2.20~2.26)

- NAVER, 카카오 모두 키즈폰 시장 진출. NAVER는 'MWC 2018'에서 키즈용 웨어러블폰 'AKI' 공개. 카카오 역시 미니폰형태의 '카카오키즈폰'을 23일 사전예약으로 출시
- 정부의 게임규제 개선 의지 있으나 현실화 지연되고 있음. 웹보드게임 규제 완화여부 확정이 당초 예상보다 delay되고 있음. 이미 실효성이 없다고 판단된 '청소년 보호 설탕운제'나 '월결제 50만원 한도'의 폐지 역시 큰 진전이 없는 상황

### 금주 전망 (2018.2.27~3.5)

- 2월 28일 '검은사막 모바일'의 출시를 앞두고 성공 기대감 커지고 있음
- 넷마블게임즈의 '피싱스트라이크(개발:위메이드 플러스)' 역시 출시를 앞두고 있음
- 2018년 신규게임 출시 가동 본격화되며 게임업종에 대한 투자심리 재고될 전망

### 주간 이슈

#### 중국 판호, 언제쯤 해결될까?

- 3월 예정된 한중 FTA 후속협상을 통해 판호 문제 해결을 위한 정부의 노력 강구 필요
- 한국 게임에 대한 중국 정부의 판호 발급 중지된 기간 1년. 그동안 중국 웹게임과 모바일게임들은 한국시장에 계속 수입되고 있는 상황

#### 2월 28일 '검은사막 모바일'의 출시, 카운트다운

- 떨어비스는 2월 28일 오전 7시 '검은사막 모바일'의 서버 오픈. 지난 22일에는 미디어대상 그룹 인터뷰를 진행하였는데 오픈 서버는 15개, 서버 1개당 수용인원은 많은 수준으로 개발팀의 빠른 대응 위해 오전 7시 서버 오픈 결정
- 2월 5종의 캐릭터와 커스터마이징 시스템 포함되어 오픈되며, 3월 월드보스 크자카를 비롯해 길드보스, 거점전, 점령전 등의 콘텐츠 업데이트 예정

#### NAVER와 카카오, 하드웨어 시장 진출 본격화

- 2017년 시스피커에 이어 2018년에는 키즈폰을 출시하며 하드웨어 영역 확대
- NAVER는 키즈폰 'AKI'를 'MWC 2018'에서 공개. 카카오는 자회사 블루핀(51%)이 핀플레이 인수를 통해 키즈폰 시장 진출
- 하드웨어만으로 혁신을 만들어내는 것 어려우며 소프트웨어, 콘텐츠로 차별화하는 것 중요. NAVER와 카카오는 자사의 콘텐츠/플랫폼으로 하드웨어 생태계 만들어내고자 함

### 관심 종목

종목	코멘트
카카오 (035720)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 카카오모빌리티, 홍콩 국부펀드인 홍콩금융 관리국, 미국 연기금 TRS Texas와 UCRP로부터 3.07% 지분투자 유치</li> <li>• 카카오T는 29만명의 택시기사, 1,400만명의 이용자 보유한 국내 최대 택시 플랫폼</li> <li>• 카카오 키즈폰, 3월 8일 출시. 핀플레이 공식 홈페이지 또는 티켓몬스터에서 23일부터 사전 예약 개시. 출고가는 16만 5천원</li> </ul>
넷마블게임즈 (251270)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2월 '피싱스트라이크' 출시를 시작으로 2018년 게임라인업 본격 가동. 올해 18개의 신작게임 출시를 준비 중으로 낚시게임인 '피싱스트라이크'가 첫 게임. RPG 장르는 아니라 VR/AR/360도 카메라 등 신기술 집약해 기존 낚시게임과 차별화</li> </ul>

## I. 이슈 분석

### NAVER '커넥트 컨퍼런스 2018'

"기술이 PC, 모바일에서 벗어나 다양한 디바이스와 생활 깊숙이 스며들기 시작했다. 이제는 사람이 도구, 기술을 배우고 이해하기보다 기술이 사람과 생활환경을 이해해야 한다."

- 송창현 네이버랩스 대표

#### 기술이 사람을 이해할 때

2월 22일 NAVER는 'NAVER 커넥트 컨퍼런스 2018'을 개최하였다. 1) 네이버랩스가 주도하는 있는 신규기술, '생활환경지능과 검색/클로바'의 결합, 2) 동영상 창작자들을 위한 플랫폼, 3) 쇼핑 고도화 작업(비즈 어드바이저, 비즈 챗봇, 파트너스케어 등)을 소개하였다.

NAVER는 생활환경 지능을 사용할 수 있는 장소로 집, 이동, 교통/자동차를 생각하였다. 집에서 사용하는 인터페이스는 클로바였으며 2017년 AI스피커, '웨이브'와 '프렌즈' 등으로 구현되었다. 로케이션 인텔리전스는 위치, 지도를 기반으로 제공되는 기술이며 3월 출시되는 아동용 위치특화 웨어러블 기기 '아키(AKI)'로 가시화된다.

한편 모빌리티 인텔리전스는 사물인식, 상황인지, 충돌회피 제어, 예측 관련 연구이며 자율주행 기술이다. NAVER는 3월 인포테인먼트 플랫폼 '어웨이'를 정식 출시한다. 검색, 예약, 콘텐츠 등 다양한 NAVER 서비스와 연동되며 3월 15일부터 자동차 용품점과 인터넷 쇼핑몰에서 본격 구매할 수 있게 된다.

그림1 NAVER의 생활환경지능 - '어웨이(AWAY)'로 정식 출시

### AMBIENT INTELLIGENCE

#### 생활환경지능

생활에서 사람과 상황/환경을 인지하고 이해하여 적시에 필요한  
정보/액션을 자연스럽게 제공해주는 기술

자료: NAVER, 메리츠증권증권 리서치센터

하드웨어 판매 본격화

올해에는 네이버랩스가 그동안 연구해온 플랫폼 기술이 구현된 하드웨어 판매가 본격화된다. 이번 'MWC 2018'에서 개발중인 키즈용 웨어러블폰 '아키(AKI)'를 공개하는데 개인화된 위치학습 기술을 기반으로 평소와 다른 현상이 발생할 경우 보호자에게 스스로 통보하는 기능, '엄마에게 전화해줘' 등 음성명령과 음성검색 등 아이들을 위한 특화된 기능 제공하며 3월 정식 출시된다.

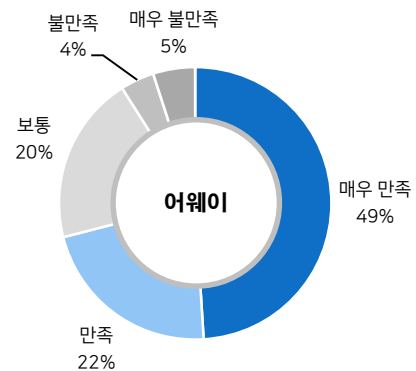
또한, 차량용 인포테인먼트 플랫폼 '어웨이' 판매가 시작된다. 내비게이션은 물론 미디어 서비스, 다양한 생활정보서비스 기능을 갖추었으며 카블릿 홈페이지에서 300대 한정 예약판매 시작해 3월 15일부터 전국 자동차 용품점과 인터넷쇼핑몰 등에서 자유롭게 구입할 수 있다. 매립형이 기본이나 전용 거치대가 제공돼 거치형으로도 쓸 수 있다.

그림2 차량용 인포테인먼트 플랫폼 '어웨이'



자료: NAVER, 메리츠증권증권 리서치센터

그림3 '어웨이' 이용 설문조사 - 71%가 만족



주: '어웨이(Away)' 사용한 그린카 이용자 7천명 대상 설문조사  
 자료: NAVER, 메리츠증권증권 리서치센터

그림4 'MWC 2018'에서 키즈용 웨어러블폰 공개



자료: NAVER, 메리츠증권증권 리서치센터

그림5 '아키(AKI)' - 위치기반 자동알림 기능



엄마는 오고있나?  
**엄마가 근처에 오면 알림**

위치페이스를 통해 엄마의 위치 알림 즉시 통화 기능 제공

자료: NAVER, 메리츠증권증권 리서치센터

**스몰 비즈니스와 창작자와의 상생 전략**

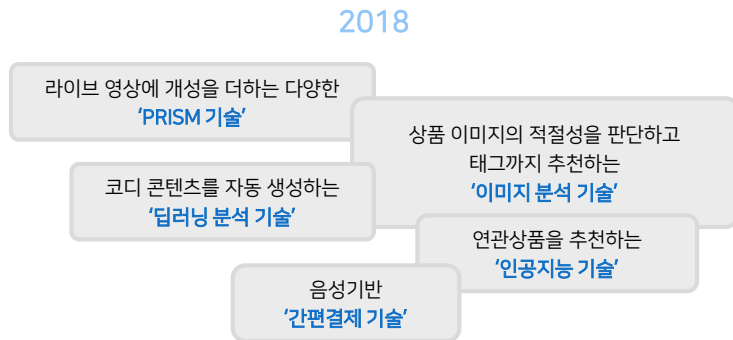
**Deep-Connect**

: 사용자와 창작자, 스몰  
비즈니스를 더 깊이 연결

NAVER는 스몰 비즈니스 사업자, 그 중에서도 동영상 창작자에 대한 지원을 강화한다고 밝혔다. 실제 2018년 NAVER 커넥트의 핵심은 상생이었으며 한성숙 대표는 "스몰 비즈니스와 창작자가 다양성의 원천이나 네이버 성장의 핵심"이라고 밝혔다.

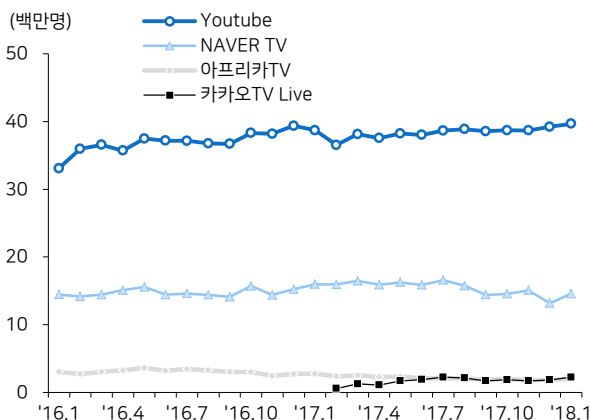
NAVER는 이미지/영상으로 소통하는 10~20대를 위해 동영상 플랫폼을 강화, TV캐스트-NAVER TV로 거듭 변모해왔으나 여전히 유튜브와의 격차는 크다. 이를 극복하기 위해 스마트에디터의 동영상 제작 기능을 누구나 쉽게 이용할 수 있게 바꾸고, NAVER TV에 다양한 영상이 올라올 수 있게 콘텐츠 투자도 확대한다. 비디오 슬라이드(동영상을 책을 넘기듯 중요한 장면만 감상), AiRS 비디오(개인형 맞춤형 동영상) 등도 적용하며, 1인 방송 플랫폼 '프리즘 라이브 스튜디오'도 오픈한다. 참고로 프리즘은 페이스북, 인스타그램, 유튜브 등 글로벌 동영상 플랫폼의 메가트렌드인 생방송을 강화하는 도구이다. 라이브 방송을 하면서 실시간으로 화면을 꾸미거나 CG이미지를 넣고 스티커를 넣을 수도 있다.

**그림6 2018년 네이버가 소상공인들과 공유할 기술들**



자료: NAVER, 메리츠증권증권 리서치센터

**그림7 국내 동영상 플랫폼 월간 순방문자수 추이**



주: PC, 모바일웹, 모바일앱 합산 데이터(NAVER TV는 TV캐스트, VLIVE 포함)  
자료: 닐슨, 메리츠증권증권 리서치센터

**그림8 NAVER의 1인방송 플랫폼, '프리즘 라이브 스튜디오'**



자료: NAVER, 메리츠증권증권 리서치센터

그림9 NAVER의 라이브 스트리밍 앱 'V Live'

**V LIVE** 스타의 글로벌 라이브 스트리밍 앱

한국의 Top 셀럽 포함, 700여개 채널을 통해 스타의 방송을 전세계로 보여주고 있습니다

전세계 224개국 4,500만명 다운로드  
매달 약 2,400만명이 VLIVE에 방문해 방송 시청  
해외 사용자 70%, 24세 미만 사용자가 전체 78% 비중

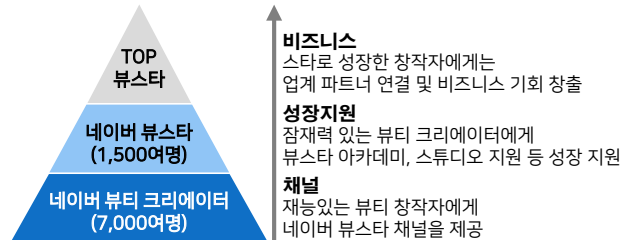


자료: NAVER, 메리츠증권증권 리서치센터

그림10 콘텐츠 크리에이터 - 뷰스타 지원/성장 프로그램

**뷰스타 뷰티 크리에이터 지원/성장 프로그램**

뷰티 콘텐츠를 만드는 가능성 있는 창작자를 발굴하고, 스타 뷰티 창작자로 성장할 수 있는 프로그램



재능있는 뷰티 창작자가 지속적으로 성장할 수 있도록 지원

자료: NAVER, 메리츠증권증권 리서치센터

**쇼핑의 고도화**

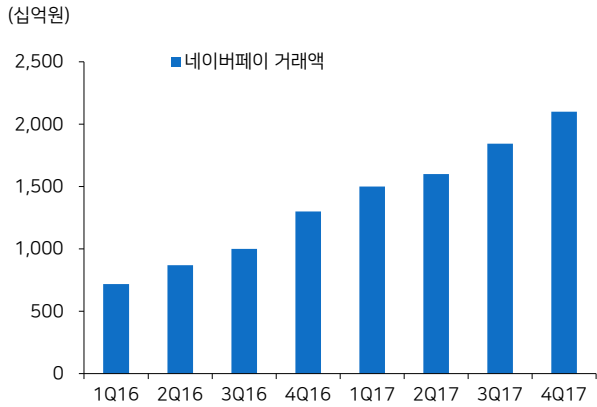
NAVER는 현재 성장의 주요 축인 '쇼핑'의 고도화를 지속하며 1) 소상공인 사용자에게 '상품 태그 자동 추천' 기술 제공, 2) 음성 기반 간편결제 서비스 출시, 3) 빅데이터 기반의 AI 기술, '비즈 어드바이저'를 제공한다고 밝혔다.

비즈 어드바이저는 판매자가 고객의 구매 패턴을 들여다보고 행동을 예측할 수 있도록 돕는 빅데이터 기반 통계 도구이자 마케팅 솔루션이다. 예를 들어 고객이 스토어 방문 전에 어떤 키워드를 검색했는지, 스토어를 방문한 고객 중 몇 명이 실제 구매로 이어졌고 구매하지 않은 고객들은 어떤 행동을 했는지 등의 입체적인 데이터들을 확인할 수 있다.

또한 상품 태그나 자동추천 기능의 경우, 판매자가 네이버쇼핑에 상품을 등록하면 AI가 자동으로 '#봄나들이'나 '#플라워패턴 원피스' 같은 인기태그를 자동으로 뽑아주는 방식이다.

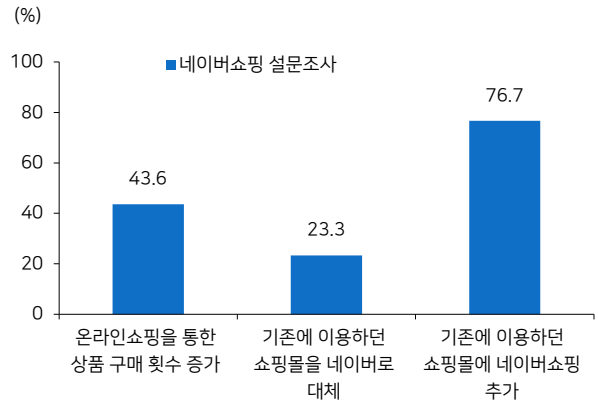
참고로 네이버쇼핑은 2015년 6월 네이버페이 출시와 함께 시작되어 국내 최대 가입자수 2,400만명을 보유한 플랫폼으로, 2017년 연간 거래액은 7.2조원, 국내 인터넷 쇼핑 시장의 파이를 확대하는 데 기여했다. 다만 최근에 공정거래위원회에서 제기한 온라인쇼핑 사업자의 판매수수료율 공개 등 규제 리스크 해소가 필요하다. 참고로 2월 1일 박용진 더불어민주당 의원은 공정위가 거래분야에 관한 서면 실태조사를 실시하고 결과를 공표할 수 있도록 하는 '독점규제 및 공정거래에 관한 법률 일부개정법률안'을 공동발의한 바 있다.

그림11 네이버페이 분기 거래액 2조원 돌파



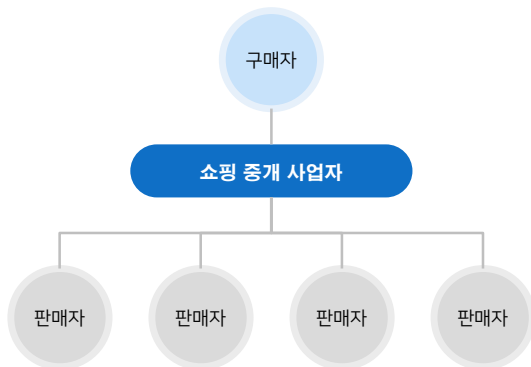
자료: NAVER, 메리츠증권증권 리서치센터

그림12 네이버쇼핑 관련 설문조사



자료: 성균관대학교 박민수 교수 '인터넷쇼핑 서비스 시장의 경쟁과 소비자 후생: 네이버와 네이버쇼핑', 메리츠증권증권 리서치센터

그림13 네이버쇼핑 - 판매자와 구매자 중개 플랫폼




자료: NAVER, 메리츠증권증권 리서치센터

그림14 비즈 어드바이저

고객이 남긴 흔적에 **힌트**가 있었습니다.

“


**'유자청 500g'**  
키워드로 많이 검색한 고객의 프로파일을 보니 **1인가구**였군.



유자청가게 사장님

“


**'50대 여성'**이 예상외로 많이 방문했고 **'애완견'** 관련 키워드를 많이 검색했군.



향초샵 사장님

“

**'같은 30대'**라도 찾는 상품이 다르네. **'출산'** 키워드는 **'빅사이즈'**, **'신축성'**과 연관이 있군.



레깅스물 사장님

자료: NAVER, 메리츠증권증권 리서치센터

그림15 코디 연관 상품 자동생성

코디 연관 상품도 기술로 자동으로 생성해 드립니다.

**코디 적합 이미지 추출**

**코디 상품 추출**

**유사 스타일 코디 추천**

자료: NAVER, 메리츠증권증권 리서치센터

그림16 상품태그 자동추천 기술

**검색태그**

원피스    자켓    펌프스  
플라워패턴    블랙    쉬폰소재

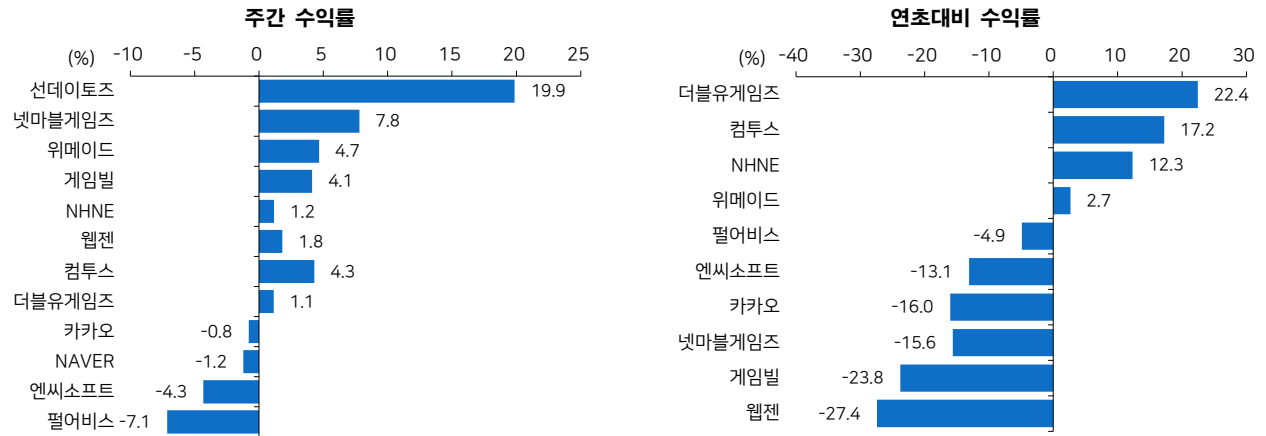
#하객룩 #데이트룩 #봄나들이  
#롱원피스 #플라워패턴원피스  
#블랙쉬폰원피스 #블랙롱원피스

자료: NAVER, 메리츠증권증권 리서치센터



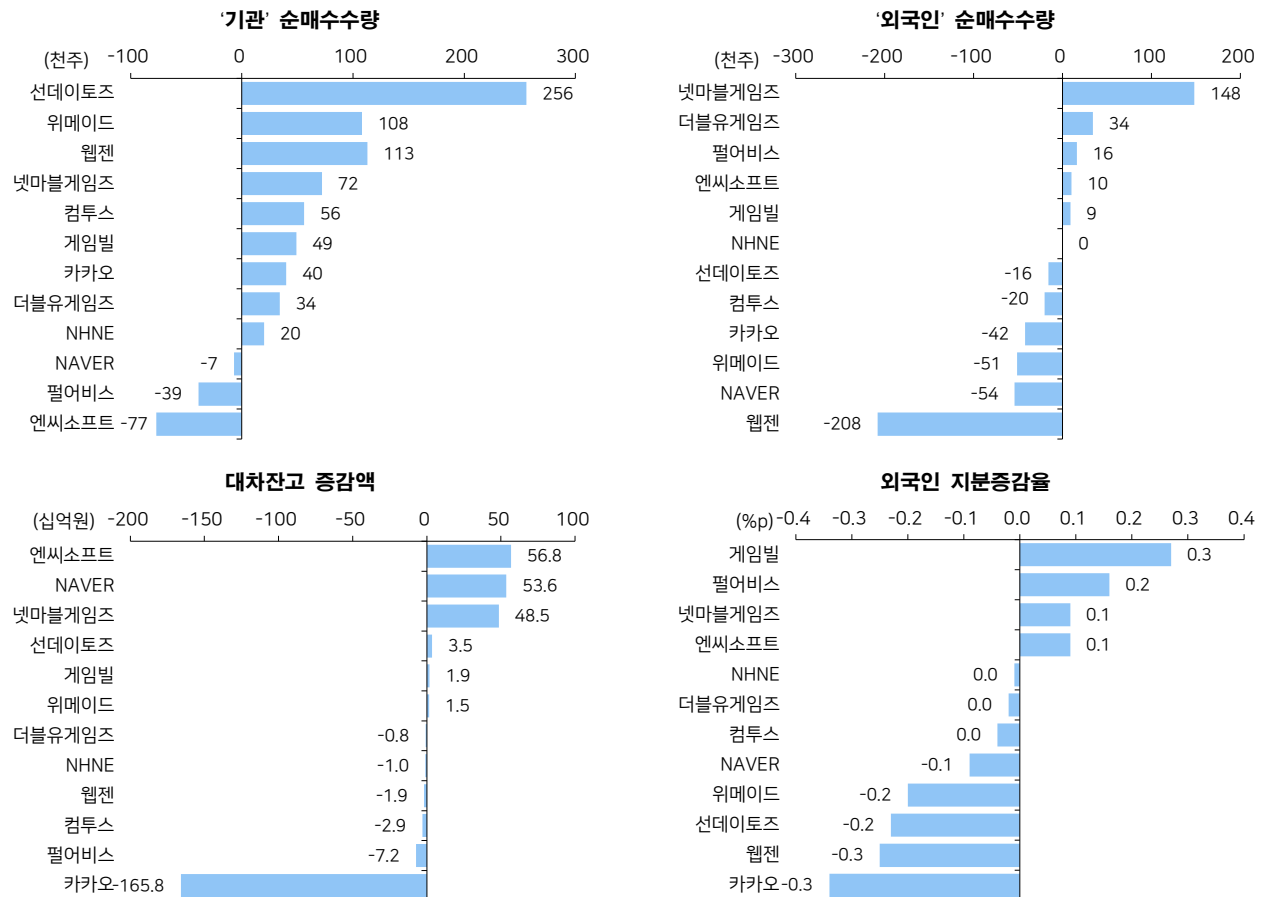
## II. Weekly Update

그림17 국내 인터넷/게임 업종



주: 2018.2.20(화) - 2018.2.26(월) 기준  
 자료: Wisefn, 메리츠증권리서치센터

그림18 주간 인터넷/게임 업종



주: 2018.2.20(화) - 2018.2.26(월) 기준  
 자료: Wisefn, 메리츠증권리서치센터

**표1 국내 모바일 게임 매출 순위** (2018.2.26 기준)

순위	구글플레이		앱스토어	
	게임명	퍼블리셔	게임명	퍼블리셔
1	리니지M	엔씨소프트	모두의마블 for Kakao	넷마블게임즈
2	리니지2레블루션	넷마블게임즈	리니지M	엔씨소프트
3	모두의마블 for Kakao	넷마블게임즈	리니지2레블루션	넷마블게임즈
4	세븐나이츠 for kakao	넷마블게임즈	피파온라인 3M	넥슨
5	소녀전선	X.D.네트워크	세븐나이츠 for kakao	넷마블게임즈
6	클래시 로얄	슈퍼셀	클래시 로얄	슈퍼셀
7	오버히트	넥슨	프렌즈마블 for kakao	카카오게임즈
8	페이트/그랜드 오더	넷마블게임즈	메이플스토리M	넥슨
9	엑스(AxE)	넥슨	그랜드체이스 for kakao	카카오게임즈
10	쥬비고등학교	어썬피스	서머너즈워	컴투스

자료: 앱애니, 메리츠증권증권 리서치센터

**표2 국내 PC방 게임 순위** (2018.2.26 기준)

순위	게임명	개발사	점유율(%)
1	배틀그라운드	펍지주식회사	39.9%
2	리그오브레전드	라이엇게임즈	22.6%
3	오버워치	블리자드	8.0%
4	서든어택	넥슨	3.8%
5	던전앤파이터	네오플	3.0%
6	피파온라인3	일렉트로닉아트	2.9%
7	스타크래프트	블리자드	2.0%
8	메이플스토리	넥슨	1.6%
9	디아블로3	블리자드	1.2%
10	천애명월도	넥슨	1.1%

자료: 게임트릭스, 메리츠증권증권 리서치센터

**표3 국가별 모바일 게임 매출 순위** (2018.2.26 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	퍼즐&드래곤	경호온라인	슬롯매니아	플레이티카
3	페이트/그랜드오더	빌리빌리	드래곤볼Z	반다이남코	파이널 판타지 XV: 새로운 제국	에픽액션
4	몽환서유	넷이즈	몬스터 스트라이크	엑스플래그	포켓몬GO	나이안틱
5	초류향	넷이즈	프린세스 커넥트: Re:Dive	사이게임즈	캔디크러쉬소다	킹
6	대전사지검H5	37게임즈	라인 디즈니 쓰무쓰무	라인	클래시 로얄	슈퍼셀
7	기적: 각성	텐센트	마기아 레코드	애니플렉스	로드모바일	IGG
8	황야행동	넷이즈	리니지2레블루션	넷마블게임즈	포켓몬GO	나이안틱
9	콘트라	텐센트	아이돌마스터	반다이남코	홈스케이프	플레이릭스
10	련여제작인	니키	파이어 엠블렘 히어로즈	닌텐도	클래시오브클랜	슈퍼셀

자료: 앱애니, 메리츠증권증권 리서치센터



### III. Global Peer Valuation

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	24,937	757	-1.2	-12.6	0.0	3.8	25.8	21.6	4.5	3.8	19.6	19.3
		카카오	8,759	115	-0.8	-12.1	-16.9	4.7	48.6	37.8	2.0	1.9	4.4	5.2
		NHN엔터테인먼트	1,414	72	1.2	-5.7	5.0	20.9	22.3	17.8	0.9	0.9	4.6	5.4
	미국	Alphabet	783,873	1,128	3.4	-5.0	6.8	21.2	22.8	18.8	4.3	3.5	15.8	16.6
		Amazon	726,161	1,500	2.6	7.0	26.5	58.7	91.5	59.9	20.4	14.7	13.2	17.4
		Facebook	536,957	183	1.9	-3.5	0.3	10.2	22.6	18.7	5.9	4.4	24.2	23.8
		Twitter	24,525	33	-2.8	34.6	45.7	96.2	56.1	48.7	4.5	4.0	8.1	9.8
		Snap	21,412	17	-11.6	28.7	34.5	18.1	N/A	N/A	10.9	15.3	-26.8	-20.5
	중국	Alibaba	495,045	193	3.1	-5.8	1.1	12.5	37.0	28.8	8.3	6.5	20.9	22.2
		Baidu	87,298	251	1.0	-3.7	0.5	11.2	26.2	21.5	4.3	3.7	15.1	16.5
	일본	Yahoo Japan	28,591	5	3.9	0.6	4.7	3.7	23.1	21.4	3.0	2.7	13.4	13.2
		Rakuten	12,787	9	1.3	-6.9	-15.9	-26.0	16.7	14.5	1.7	1.5	10.4	10.9
		LINE	9,711	41	-2.3	-10.7	-12.0	13.2	69.4	47.6	5.0	4.6	8.1	11.0
게임	한국	넷마블게임즈	12,627	149	7.8	-9.4	-15.6	6.0	25.3	20.0	2.9	2.5	12.9	14.4
		엔씨소프트	7,950	362	-4.3	-13.7	-14.8	0.4	13.5	11.3	2.8	2.3	23.2	22.9
		펄어비스	2,669	221	-7.1	-12.2	24.8	N/A	13.1	9.1	7.1	4.0	80.8	57.1
		컴투스	1,923	149	4.3	0.6	19.7	45.5	11.7	10.2	2.2	1.9	20.7	19.8
		웹젠	922	26	1.8	-9.8	-0.2	44.4	11.0	11.0	2.6	2.1	28.5	22.1
		더블유게임즈	1,022	58	1.1	1.5	11.9	15.0	12.0	9.9	2.0	1.7	19.4	19.5
		게임빌	434	66	4.1	2.3	-12.9	34.5	12.7	10.2	1.6	1.4	13.7	15.0
		네오위즈	291	13	-3.1	-14.5	12.7	20.3	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
		선데이토즈	340	35	19.9	24.2	68.1	115.9	12.3	9.0	2.2	1.8	19.9	21.9
	조이시티	190	16	4.2	1.2	12.3	30.6	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
	미국	Blizzard	54,492	72	0.1	-0.6	9.1	15.2	27.5	24.0	4.9	4.1	16.1	17.8
		EA	38,985	127	0.5	10.3	17.8	8.7	29.6	25.6	9.1	7.4	30.6	29.5
		Zynga	3,137	4	0.8	-3.5	-11.8	-0.6	27.5	19.7	1.9	1.8	7.0	9.0
	중국	Tencent	549,995	58	1.3	-3.9	8.9	37.9	40.3	31.3	10.8	8.2	30.1	29.4
		Netease	40,563	312	0.7	-7.2	-9.5	16.6	19.6	16.7	4.4	3.6	24.2	23.1
	일본	Nintendo	64,814	458	4.2	1.1	4.6	35.3	44.5	26.2	4.4	4.0	10.4	16.7
		Nexon	16,483	37	3.6	9.5	23.3	47.1	20.1	18.4	3.3	2.8	17.9	16.9
		Bandai Namco	7,383	33	-1.8	-2.5	-3.7	-4.1	16.7	15.0	2.0	1.9	12.5	13.2
		Cyberagent	5,254	42	-1.4	5.4	8.4	28.2	85.3	43.7	6.1	5.6	9.2	14.1
		Gungho Online	3,483	4	12.4	22.6	34.5	20.0	15.7	16.3	4.0	3.2	26.0	14.6

자료: Bloomberg, 메리츠증권증권 리서치센터

**Compliance Notice**

동 자료는 작성일 현재 사전고지와 관련한 사항이 없습니다. 당사는 동 자료에 언급된 종목과 계열회사의 관계가 없으며 2018년 2월 27일 현재 동 자료에 언급된 종목의 유가증권(DR, CB, IPO, 시장조성 등) 발행 관련하여 지난 6개월 간 중간사로 참여하지 않았습니다. 당사는 2018년 2월 27일 현재 동 자료에 언급된 종목의 지분을 1%이상 보유하고 있지 않습니다. 당사의 조사분석 담당자는 2018년 2월 27일 현재 동 자료에 언급된 종목의 지분을 보유하고 있지 않습니다. 본 자료에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭없이 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 증가대비 4등급	<p>Buy 추천기준일 직전 1개월간 평균증가대비 +20% 이상</p> <p>Trading Buy 추천기준일 직전 1개월간 평균증가대비 +5% 이상 ~ +20% 미만</p> <p>Hold 추천기준일 직전 1개월간 평균증가대비 -20% 이상 ~ +5% 미만</p> <p>Sell 추천기준일 직전 1개월간 평균증가대비 -20% 미만</p>
산업	시가총액기준 산업별 시장비중 대비 보유비중의 변화를 추천
추천기준일 시장지수대비 3등급	<p>Overweight(비중확대)</p> <p>Neutral(중립)</p> <p>Underweight(비중축소)</p>

**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