



'더' 인터넷

카카오택시, 시작이 반이다

2018. 4.17

▲ 인터넷/게임

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

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

전주 동향(2018.4.10~4.16)

- 4월 10일 카카오택시 유료화 서비스 개시. 국토부의 권고 받아들여 스마트호출 콜비 1,000원으로 책정. 시작한지 사흘만에 '목적지 미표기' 기능 철회하는 등 기사/승객의 니즈 반영하며 빠르게 변화되고 있음
- 중국 판호 심사기관이 광전중국에서 선전부로 변경. 업무이관으로 심사지연 예상되나 한국 게임에 대한 판호심사 정상화는 멀지 않은 이슈로 판단. 상반기 해결 기대
- 3월말 미국 워싱턴주에서 Big Fish의 슬롯머신, 블랙잭 등의 카지노게임이 불법도박으로 해당된다는 판결. 그러나 워싱턴주에만 유효한 2심 판결로 카지노게임 전체에 해당되는 이슈로 확대해석하는 것은 시기상조

금주 전망(2018.4.17~4.23)

- '현질 유도' 게임아이템 첫 집단소송으로 대형 게임사에 대한 투자심리 약화. '리니지2레볼루션'의 이용자 529명이 '지난해 넷마블이 이용자들에게 아이템 구매를 유도하면서 어떠한 제한장치도 두지 않아 무분별하게 결제를 했다'며 구매 아이템 환불 요구하는 집단소송 제기

주간 이슈

카카오택시 수익화, 성공 여부 판단은 시기상조

- 4월 10일부터 카카오택시 유료화 서비스 개시. 4월 16일 카카오 모빌리티 정주환 대표는 13일 운항완료횟수 역대 2위를 기록하며 효율성 크게 개선되고 있다고 밝힘
- 카카오택시의 효율성 제고를 위해 '스마트호출', '기사포인트제도' 등 한걸음씩 변화하고 있다고 밝히. 수요의 특성에 맞는 이동수단을 효과적으로 연결하는데 집중할 것

공정위, 모바일게임 출시 불공정 행위 조사

- 공정거래위원회는 모바일게임 출시 과정에서 구글의 시장지배력 남용 행위 있었는지 조사 착수. 안드로이드게임 운영 스토어인 '구글플레이 스토어'에 출시된 게임 중에서 다른 마켓에는 출시하지 말라는 요구가 있었는지 확인 중이라고 밝힘

관심 종목

종목	코멘트
카카오 (035720)	<ul style="list-style-type: none"> 카카오택시는 3월 업무택시, 4월 스마트호출 서비스 등을 통해 본격 유료화에 한발짝 나아가고 있음 카카오택시 유료화 성공 여부는 서비스가 지속 진화하고 있기 때문에 시간을 두고 판단해야 '배틀그라운드' 유료화 역시 4월 10일부터 진행. PC방 점유율에 있어 큰 영향 없어 월 40억원의 수익 창출 가능할 것
엔씨소프트 (036570)	<ul style="list-style-type: none"> 신규게임 모멘텀, 점진적 반영. 2018년 신작출시는 해외에서 먼저 시작. 1월 '라인팡야 모바일'의 동남아 출시 2분기 '아이온레기온스'의 북미/유럽 출시 예상. 엔씨소프트 PC IP의 모바일화는 꾸준히 진행 중. 기업가치 역시 재평가될 것 '블레이드앤소울2'의 하반기 출시 계획에는 변함없으며, 과도한 하락은 중장기 매수기회

I. 이슈 분석

4월 10일 스마트호출 개시

1. 카카오택시 유료화, 시작이 반이다

4월 10일부터 카카오택시 유료화 서비스 '스마트호출'이 개시되었다. 당초 카카오는 1) 우선회출과 2) 즉시배차 등 2가지 형태로 프리미엄 콜 서비스를 추진했으나 국토부의 권고를 받아들여 '1천원 콜비의 스마트호출'만 시작하였으며 즉시배차는 유보하였다. 스마트콜의 '목적지 미표기' 기능을 통해 카카오택시의 콜 완료율을 높이려 했으나 기사들의 반발로 목적지 미표기 기능 역시 3일만에 철회되었다.

카카오택시의 유료화는 분명 여러 난관을 거치며 고전하고 있지만 3월 국토부/택시업계의 반대로 시작조차 불투명하였다는 점을 감안하면 '서비스 개시만으로도 절반의 성공'이라 판단된다. 택시 기사들이 스마트호출에 대해 경험이 없어서 받지 않는 경향이 있으니 콜 체결 수를 늘리고 경험이 많아지는 차원에서 목적지를 표기토록 하였으며 추후 변경 가능하다. 그리고 현재는 콜비 1,000원 중에서 400원(별점 5개 기록시 최대 500원)이 기사 몫으로 돌아가고 있는데 이 역시 콜서비스의 가격이 상향되면 기사님들의 절대 수익배분 금액 역시 상향 조정될 수 있다.

당사는 2018년 카카오택시 매출액을 1,081억원으로 추정하며, 업무택시 421억원, B2C 택시 660억원의 합산으로 산출된다. 카카오택시 유료화 개시로 카카오의 콜은 이제 수익콜/무수익콜로 나뉘며 건당 500원의 가치 부여된다고 전망하였다. 추후 콜 서비스의 형태 다양화, 시간대별/지역별 차등화에 성공한다면, 콜의 가치는 상향 조정될 수 있다.

표1 카카오택시 수익추정

(십억원)	2018E	2019E	2020E
카카오택시	108.1	129.7	149.1
업무택시	42.1	50.5	58.1
일간콜수 (천회)	165.0	198.0	227.7
콜비 (원)	1,000	1,000	1,000
월수익	5.0	5.9	6.8
일반택시	66.0	79.2	91.1
일간콜수 (천회)	1,100.0	1,320.0	1,518.0
콜비 (원)	500	500	500
월수익	16.5	19.8	22.8

자료: 메리츠증권증권 리서치센터 추정

그림1 카카오의 '스마트호출'

카카오택시 유료호출 무엇이 다른가



자료: 카카오모빌리티, 메리츠종합증권 리서치센터

그림2 스마트호출 사용법

카카오T 택시

꼭 필요할 때 쓰는 똑똑한 스마트호출!

5월 9일까지 1회 무료 이용해보세요.

스마트호출은?
배차 성공률이 높은 최적의 택시를 호출합니다.

미리 카드등록하면, 필요할 때 바로 사용 가능!

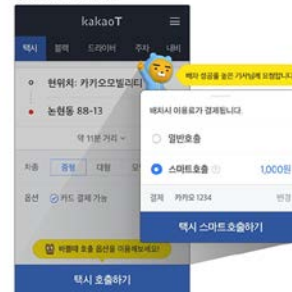
[지금 카드등록하기 >](#)

[더 알아보기 >](#)

Step 2. 호출하기

평소대로 출발지와 목적지를 입력하시고, 호출옵션에서 '스마트호출'을 선택해주세요.

'택시 스마트호출하기'를 누르시고, 배차원 차량을 이용하실 수 있습니다.



자료: 카카오모빌리티, 메리츠종합증권 리서치센터

그림3 스마트호출 '목적지 미표기' 가능 보류

스마트호출 1.9k 콜 수락 후 목적지를 확인해주세요	수락
스마트호출 2.3k 콜 수락 후 목적지를 확인해주세요	수락
스마트호출 1.3k 콜 수락 후 목적지를 확인해주세요	수락

자료: 카카오모빌리티, 메리츠종합증권 리서치센터

그림4 스마트호출 통해 기사님 포인트 누적 -매달 정산예정

2018년 4월	
일반 포인트콜 적립 2018-04-12 09:00	+100 >
일반 포인트콜 적립 2018-04-11 13:42	+100 >
스마트호출 우수 적립 2018-04-11 13:18	+100 >
스마트호출 운행 적립 2018-04-11 13:13	+400 >
스마트호출 우수 적립 2018-04-10 22:37	+100 >

자료: 카카오모빌리티, 메리츠종합증권 리서치센터

2. 글로벌 사업자들의 탄력요금제

수요와 공급에 따른 요금 변화
필요

탄력요금제란 수요와 공급 변화에 따라 요금제가 변동하는 방식을 일컫는다. 교통 수단이 수요에 따라 요금이 변동되는 방식은 글로벌 사업자 '우버', '디디추싱', '그랩' 등이 이미 운영하고 있는 형태이다. 우버의 탄력요금제의 경우 피크타임에 서비스 화면에 나타나는 지역별 색상이 진할수록 요금이 비싸다는 의미이며 가격은 최소 1.1배에서 3배 이상까지 올라간다.

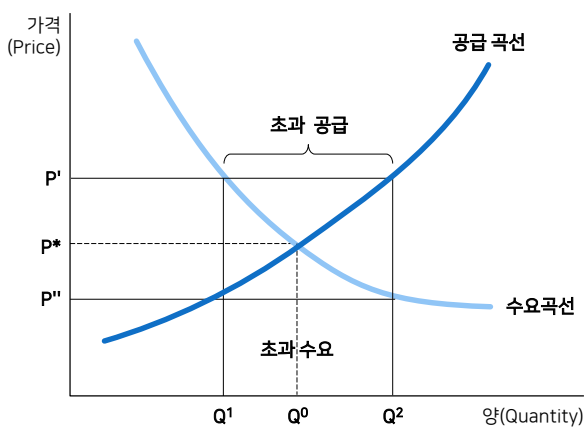
또한 일본 '재팬택시'의 경우 410엔(약 4,100원), 중국 '디디추싱'은 최대 29위안(약 4,900원), 말레이시아 '그랩'은 2링깃(약 550원)의 호출요금을 받는다. 참고로, 중국의 대표적인 교통기반 O2O, '디디추싱'은 이용자가 호출에 대한 추가요금을 직접 입력해 제시할 수 있다. 과도한 웃돈 논란으로 2017년 4월부터는 웃돈 요금의 제한을 두고 있지만 기본 요금의 최대 1.5배까지 가능하며 일반택시의 경우 최대 +29위안, 프리미엄 택시의 경우 최대 +59위안까지 가능하다. 예를 들어 일반 택시를 이용할 경우 예상 기본 요금이 100위안이라면 최대 129위안까지 요금을 제시하고 택시를 호출할 수 있다.

표2 디디추싱의 유료호출 요금

구분	유료호출 요금	
일반택시	① 기본 요금(거리+시간)의 최대 1.5배	② 최대 +29위안
프리미엄 택시	① 기본 요금(거리+시간)의 최대 1.5배	② 최대 +59위안
비고	①과 ② 중에서 더 낮은 금액이 상한선으로 적용	

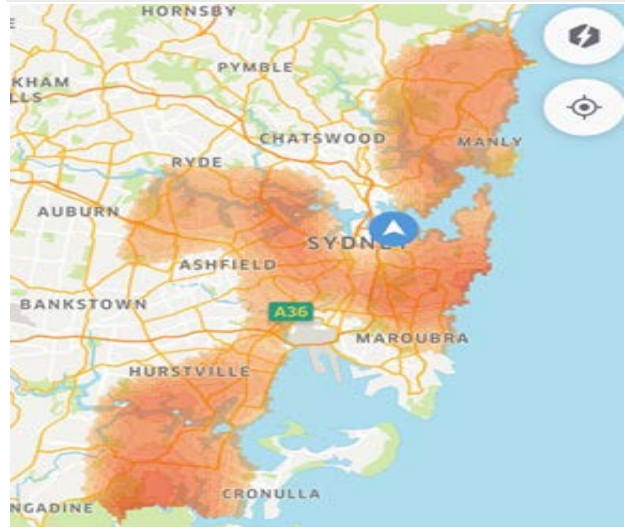
자료: 디디추싱, 메리츠종금증권 리서치센터

그림5 수요와 공급 곡선



자료: 메리츠종금증권 리서치센터

그림6 우버의 탄력요금제 - 색상이 진할수록 요금 높아짐



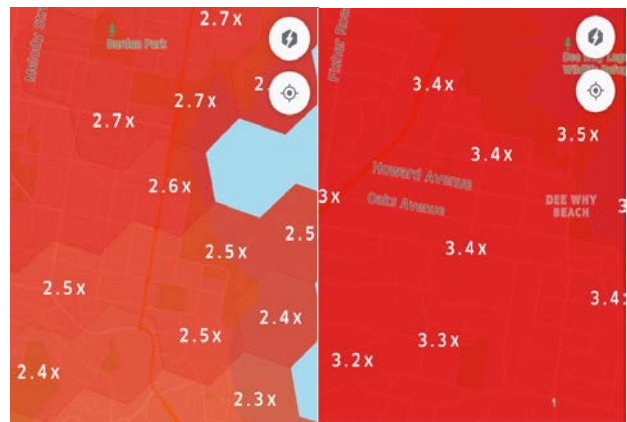
자료: 우버, 메리츠종금증권 리서치센터

그림7 디디추싱 유료호출 서비스 - 직접 추가요금 입력 가능



자료: 디디추싱, 메리츠증권증권 리서치센터

그림8 시간대별로 다른 우버의 탄력요금제



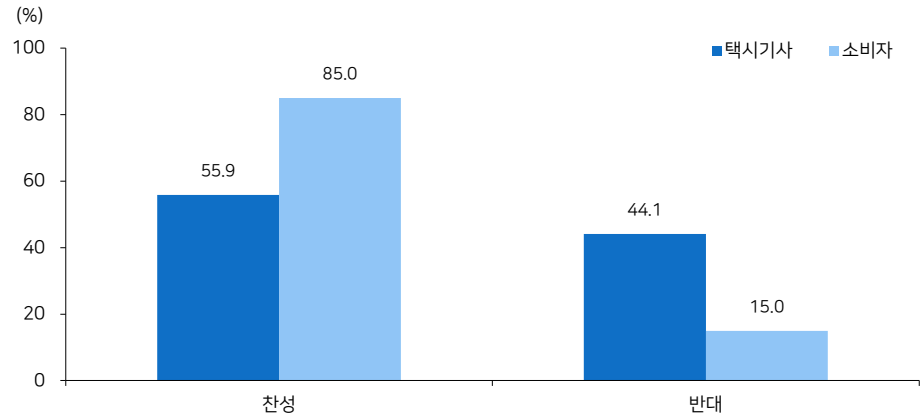
자료: 우버, 메리츠증권증권 리서치센터

3. 카카오택시에도 탄력요금제 적용할 수 있을까?

카카오택시에도 탄력요금제가 가능하기 위해서는 2가지 조건이 필요하다. 첫째, 앱을 통한 요금책정이 가능해야 한다. 택시요금은 택시 앞좌석에 달린 전자식 미터기를 통해서만 확인 가능한데 앱미터기는 GPS 정보와 앱에 내장된 지도 정보를 근거로 요금을 측정하는 방식이다. 그러나 국내에서는 택시 요금이 공공요금으로 분류되어 지방자치단체가 관리하는 물가 중 하나로 되어 있다. 따라서 수요가 부족한 곳의 공급을 진작시키기 위한 합리적인 선의의 목적이라고 해도 탄력요금제 실시로 인한 택시요금 상승은 불가능하다.

둘째, 서울시 등 지방자치단체와 택시협회, 승객들의 전반적인 학습과 효용에 대한 동의가 필요하다. 카카오모빌리티의 Survey(택시기사 4,200명, 승객 800명)에 따르면 택시 수요의 절반이 몰리는 심야(오후 10시~오전 2시)에 유희 택시 비율은 40%에 이른다(심야시간에 택시 10대 중 4대는 영업하지 않는다). 따라서 택시 공급을 진작시킬 수 있는 제도의 필요성은 충분히 제기될 수 있다. 실제 소비자와 택시 기사 역시 탄력요금제가 도입된다면 특정요금을 추가로 제시하는 정액제를 선호한다고 밝힌 바 있다. 정액제는 상승폭을 거래 당사자 모두 체결 전에 인지함으로써 거래가 이뤄진 이후에 가격분쟁이 일어날 가능성이 낮기 때문이다.

그림9 탄력요금제 찬성 여부 설문조사 - 기사와 승객 모두 50% 이상이 찬성



자료: 카카오모빌리티, 메리츠증권 리서치센터

표3 택시 서비스의 주요 공급 불일치 상황 6가지

- ① 출근시간(오전 7시~ 오전 10시)
- ② 심야시간(오후 10시 ~ 오전 2시)
- ③ 크리스마スイ브 등 연휴 전날의 도심지(일시적 혼잡 지역)
- ④ 비와 눈이 많이 오는 기상 환경
- ⑤ 인적이 드문 외지가 목적지인 경우
- ⑥ 단거리(총거리로 5km 혹은 택시 요금 5,000원 이내 지역)

자료: 카카오모빌리티, 메리츠증권 리서치센터

표4 탄력요금제가 도입된다면, 어떠한 경우에 적용되어야 하나?

상황	소비자	택시 기사
출근 시간	131명(18.7%)	2,388명(56.9%)
심야 시간	457명(65.3%)	3,484명(83.0%)
일시적 혼잡 지역	283명(40.4%)	2,504명(59.7%)
기상 악화	194명(27.7%)	2,935명(69.9%)
외지	353명(50.4%)	2,498명(59.5%)
단거리	125명(17.9%)	2,578명(61.4%)

자료: 카카오모빌리티, 메리츠증권 리서치센터

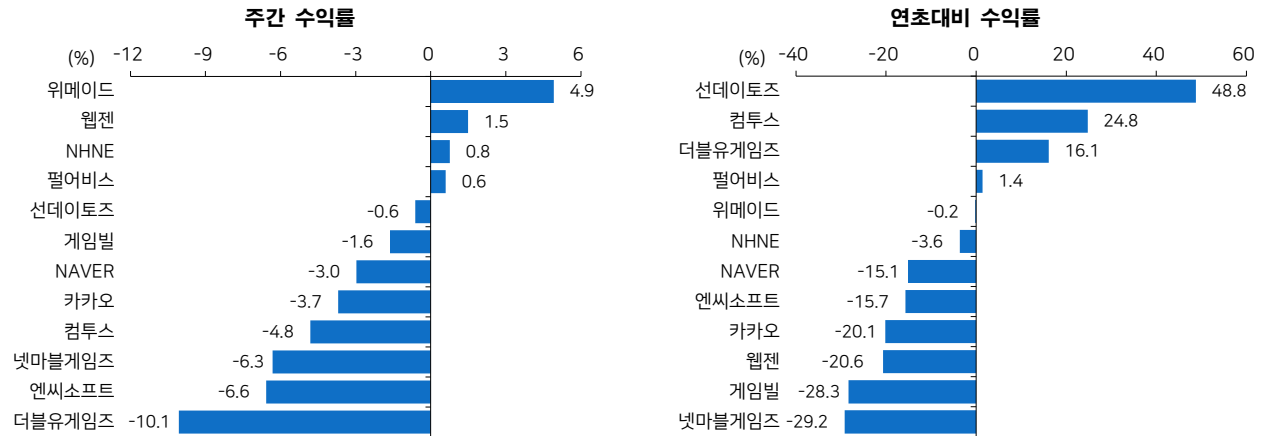
표5 조건별 기본요금 외 추가로 지불할 의사가 있는 금액

(명, %)	인상액	0원	1,000원	3,000원	5,000원	7,000원	9,000원
출근시간	소비자	242(34.6)	256(35.6)	98(14.0)	84(12.0)	14(2.0)	6(0.9)
	택시기사	200(4.8)	1,073(25.6)	1,223(29.1)	1,289(30.7)	227(5.4)	147(3.5)
심야 시간	소비자	161(23.0)	240(34.3)	177(25.3)	95(13.6)	20(2.9)	6(0.9)
	택시기사	110(2.6)	632(15.1)	1,377(32.8)	1,325(31.6)	424(10.1)	262(6.2)
일시적 혼잡 지역	소비자	198(28.3)	215(30.7)	159(22.7)	88(12.6)	31(4.4)	8(1.1)
	택시기사	172(4.1)	302(7.2)	1,193(28.4)	1,346(32.1)	556(13.3)	487(11.6)
기상 악화	소비자	229(32.7)	233(33.3)	145(20.7)	67(9.6)	22(3.1)	4(0.6)
	택시기사	176(4.2)	534(12.7)	1,318(31.4)	1,258(30.0)	472(11.2)	333(7.9)
외지	소비자	161(23.0)	208(29.7)	198(28.3)	103(14.7)	21(3.0)	8(1.1)
	택시기사	177(4.2)	214(5.1)	1,114(26.5)	1,440(34.3)	526(12.5)	550(13.1)
단거리	소비자	384(54.9)	161(23.0)	82(11.7)	59(8.4)	10(1.4)	4(0.6)
	택시기사	161(3.8)	754(18.0)	1,493(35.6)	1,067(25.4)	428(10.2)	239(5.7)

자료: 카카오모빌리티, 메리츠증권 리서치센터

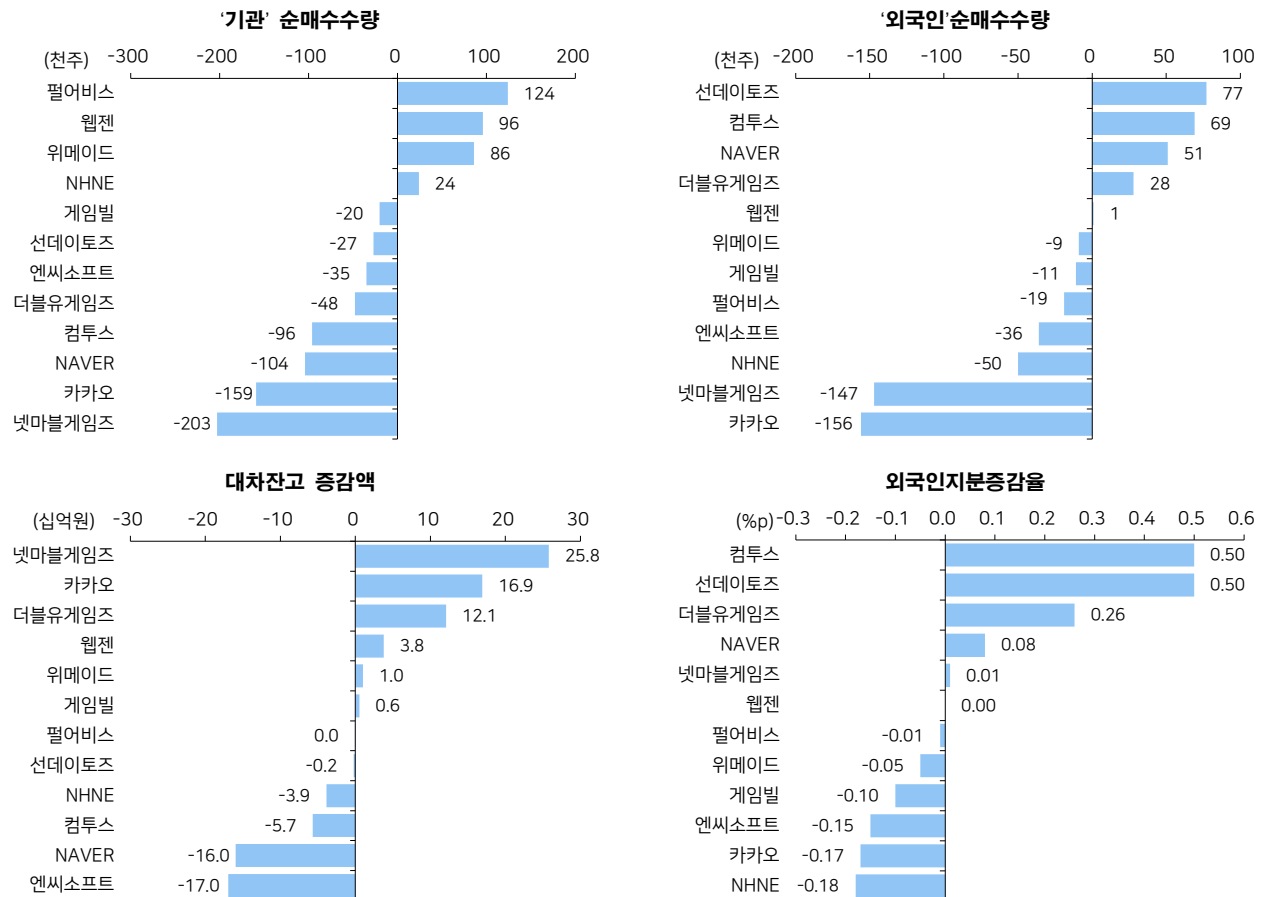
II. Weekly Update

그림10 국내 인터넷/게임 업종



주: 2018.4.10(화) – 2018.4.16(월) 기준
 자료: Wisefn, 메리츠증권증권 리서치센터

그림11 주간 인터넷/게임 업종



주: 2018.4.10(화) – 2018.4.16(월) 기준
 자료: Wisefn, 메리츠증권증권 리서치센터

표6 국내 모바일 게임 매출 순위 (2018.4.15 기준)

순위	구글플레이		앱스토어	
	게임명	퍼블리셔	게임명	퍼블리셔
1	리니지M	엔씨소프트	검은사막 모바일	펄어비스
2	검은사막 모바일	펄어비스	리니지2레볼루션	넷마블게임즈
3	리니지2레볼루션	넷마블게임즈	삼국지M	이편
4	라그나로크M: 영원한 사랑	그라비티	라그나로크M: 영원한 사랑	그라비티
5	삼국지M	이편	리니지M	엔씨소프트
6	벽람항로	X.D.네트워크	모두의마블 for kakao	넷마블게임즈
7	모두의마블 for kakao	넷마블게임즈	피파온라인 3M	넥슨
8	하스스톤	블리자드	클래시 오브 클랜	슈퍼셀
9	세븐나이츠 for kakao	넷마블게임즈	세븐나이츠 for kakao	넷마블게임즈
10	오버히트	넥슨	마블 올스타 배틀	카밤

자료: 앱애니, 메리츠증권증권 리서치센터

표7 국내 PC방 게임 순위 (2018.4.15 기준)

순위	게임명	개발사	점유율(%)
1	배틀그라운드	펍지주식회사	39.9%
2	리그오브레전드	라이엇게임즈	22.9%
3	오버워치	블리자드	8.4%
4	피파온라인3	일렉트로닉아츠	4.2%
5	서든어택	넥슨	3.3%
6	던전앤파이터	네오플	2.6%
7	스타크래프트	블리자드	2.1%
8	메이플스토리	넥슨	1.2%
9	블레이드앤소울	엔씨소프트	0.9%
10	아이온	엔씨소프트	0.8%

자료: 게임트릭스, 메리츠증권증권 리서치센터

표8 국가별 모바일 게임 매출 순위 (2018.4.15 기준)

순위	앱스토어(중국)		구글플레이(일본)		구글플레이(미국)	
	게임명	퍼블리셔	게임명	퍼블리셔	게임명	퍼블리셔
1	왕자영요	텐센트	페이트/그랜드 오더	애니플렉스	포켓몬GO	나이안틱
2	몽환서유	넷이즈	몬스터 스트라이크	엑스플래그	캔디크러쉬사가	킹
3	QQ택시	텐센트	퍼즐&드래곤	경호온라인	슬롯매니아	플레이티카
4	난세왕자	텐센트	포켓몬GO	나이안틱	캔디크러쉬소다	킹
5	초류향	넷이즈	마법사 위즈와 검은고양이 네오	코로프라	클래시오브클랜	슈퍼셀
6	천녀유혼	넷이즈	파이어 엠블렘 히어로즈	닌텐도	파이널 판타지 XV: 새로운 제국	에픽액션
7	신무3	두오이	라인 디즈니 프루프무	라인	가든스케이프	플레이릭스
8	대화서유	넷이즈	러브라이브! 스쿨 아이돌 페스티벌	케이랩	홈스케이프	플레이릭스
9	제오인격	넷이즈	마기아 레코드	애니플렉스	드래곤볼Z	반다이남코
10	신검기협전	텐센트	라인 포코포코	라인	마블 올스타 배틀	카밤

자료: 앱애니, 메리츠증권증권 리서치센터

III. Global Peer Valuation

표9 Global peer valuation table													(2018.4.16 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	23,035	699	-3.0	-6.2	-16.8	-1.4	25.0	21.2	4.1	3.5	18.6	18.3
		카카오	8,304	109	-3.7	-17.0	-16.7	-25.0	51.8	41.0	1.9	1.8	4.1	4.8
		NHN엔터테인먼트	1,209	62	0.8	-2.4	-13.2	2.8	18.7	15.5	0.8	0.8	4.7	5.5
	미국	Alphabet	717,829	1,036	2.6	-8.7	-8.4	2.6	20.2	17.2	4.0	3.3	15.8	16.5
		Amazon	692,656	1,431	1.8	-9.0	9.7	42.2	92.6	63.0	20.3	14.0	13.3	17.1
		Facebook	477,003	165	4.7	-11.1	-7.8	-5.7	19.1	15.6	5.2	4.0	23.8	23.8
		Twitter	21,646	29	2.3	-19.2	16.6	56.9	48.2	40.0	3.9	3.5	8.1	9.8
		Snap	18,258	15	4.4	-12.5	10.2	-7.4	N/A	N/A	9.3	13.1	-26.8	-20.5
	중국	Alibaba	440,621	172	2.7	-14.1	-5.7	-4.2	33.1	26.2	7.3	5.8	20.3	21.6
		Baidu	79,440	228	3.8	-13.0	-11.5	-16.4	24.0	19.8	3.9	3.3	15.0	16.2
	일본	Yahoo Japan	24,055	4	-4.6	-12.2	-15.8	-13.4	19.6	18.2	2.5	2.3	13.5	13.2
		Rakuten	10,497	7	-5.3	-15.2	-19.2	-37.5	14.0	12.5	1.4	1.3	10.3	10.7
		LINE	9,290	39	-2.7	-2.0	-18.6	-0.9	91.3	54.3	4.9	4.5	6.1	10.0
게임	한국	넷마블게임즈	10,642	125	-5.6	-10.0	-19.2	-16.5	23.9	18.0	2.4	2.1	10.5	12.5
		엔씨소프트	7,696	351	-6.5	-7.9	-11.6	-12.5	13.5	11.0	2.7	2.2	22.2	22.3
		펄어비스	2,944	235	0.7	6.2	-3.9	123.6	13.3	10.1	6.6	4.1	72.0	50.3
		컴투스	2,040	159	-4.8	-6.0	26.3	36.9	12.4	10.7	2.4	2.0	20.9	20.1
		웹젠	1,000	28	1.2	17.6	0.2	21.3	13.0	12.4	2.9	2.4	26.1	21.5
		더블유게임즈	969	55	-9.8	-15.3	11.7	14.5	11.1	9.0	2.0	1.6	20.6	21.0
		게임빌	407	62	-1.6	-9.1	-3.5	3.6	12.8	9.7	1.6	1.4	12.6	14.3
		네오위즈	391	18	1.1	29.0	65.1	78.1	16.3	12.2	1.4	1.3	7.9	10.7
		선데이토즈	363	38	0.2	13.7	77.9	112.8	12.1	8.9	2.4	1.9	21.8	23.6
		조이시티	161	14	2.8	-12.2	-3.3	17.6	43.8	15.8	4.6	3.5	11.0	25.3
	미국	Blizzard	49,979	66	2.0	-8.1	-4.1	7.2	25.3	22.1	4.5	3.8	15.7	16.6
		EA	36,970	121	1.8	-6.2	7.7	2.6	28.2	24.2	8.6	6.9	30.5	29.2
		Zynga	3,037	4	1.7	-8.4	-7.9	-8.9	25.5	19.1	1.8	1.7	6.9	9.3
	중국	Tencent	484,723	51	-2.3	-13.9	-9.9	12.6	35.7	27.1	9.1	7.0	28.4	28.7
		Netease	35,532	273	0.1	-16.5	-15.2	-3.4	17.8	15.0	3.9	3.2	24.0	22.9
	일본	Nintendo	58,989	416	-1.9	-8.8	-1.0	0.8	40.7	24.3	4.0	3.7	10.6	16.7
		Nexon	13,408	15	-3.0	-9.9	-0.3	10.3	15.2	13.8	2.6	2.2	18.7	17.4
		Bandai Namco	7,408	33	1.3	-1.1	-4.4	-6.9	17.4	15.6	2.1	1.9	12.3	12.9
		Cyberagent	6,376	50	-0.7	-1.5	29.0	63.9	92.2	53.3	7.6	7.0	9.4	15.0
		Gungho Online	3,115	3	-6.6	-4.9	8.3	14.7	14.3	14.4	3.6	2.9	25.7	20.9

자료: Bloomberg, 메리츠증권 리서치센터

Compliance Notice

동 자료는 작성일 현재 사전고지와 관련한 사항이 없습니다. 당사는 동 자료에 언급된 종목과 계열회사의 관계가 없으며 2018년 4월 17일 현재 동 자료에 언급된 종목의 유가증권(DR, CB, IPO, 시장조성 등) 발행 관련하여 지난 6개월 간 주간사로 참여하지 않았습니다. 당사는 2018년 4월 17일 현재 동 자료에 언급된 종목의 지분을 1%이상 보유하고 있지 않습니다. 당사의 조사분석 담당자는 2018년 4월 17일 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 평균종가대비 추천종목의 예상 목표수익률을 의미	
추천기준일 직전 1개월간 종가대비 4등급	Buy	추천기준일 직전 1개월간 평균종가대비 +20% 이상
	Trading Buy	추천기준일 직전 1개월간 평균종가대비 +5% 이상 ~ +20% 미만
	Hold	추천기준일 직전 1개월간 평균종가대비 -20% 이상 ~ +5% 미만
	Sell	추천기준일 직전 1개월간 평균종가대비 -20% 미만
산업	시가총액기준 산업별 시장비중 대비 보유비중의 변화를 추천	
추천기준일 시장지수대비 3등급	Overweight(비중확대)	
	Neutral(중립)	
	Underweight (비중축소)	

투자의견 비율

투자의견	비율
매수	96.0%
중립	4.0%
매도	0.0%

2018년 3월 31일 기준으로
최근 1년간 금융투자상품에 대하여
공표한 최근일 투자등급의 비율