



# '더' 인터넷

## F8 2018 살펴보기

2018. 5. 9

### ▲ 인터넷/게임

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

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

### 전주 동향(2018.5.1~5.8)

- 펠어비스 '검은사막 모바일'의 영문 버전 첫 공개. 미국 '리얼 e스포츠 전문컨퍼런스' 에서 해외 FGT를 겸한 시연회 개최. 그래픽 호평, 자동전투 좋으나 수동전투 보너스에 대한 요청, 직관적인 PvP에 대한 호평. 조용민PD에 따르면 정식 출시 시점은 그리 멀지 않을 것으로 코멘트
- 넷마블의 '해리포터:호그와트 미스터리'는 북미/유럽 지역에서 초반 인기 지속. 5월 8일 기준 구글플레이 매출 순위는 영국 1위, 프랑스 2위, 이탈리아 3위, 독일 3위, 스페인 4위, 미국 7위, 캐나다 11위, 호주 19위, 인도 27위, 태국 31위, 필리핀 36위, 인도네시아 43위 등임. 국내에서도 구글플레이 통해 사전 예약 개시되었으며 5월 내 출시될 것 기대

### 금주 전망(2018.5.9~5.14)

- 금주 카카오(5/10), 컴투스(5/10), 엔씨소프트(5/10), NHNE(5/11), 펠어비스(5/11), 게임빌(5/11) 등 국내 주요 인터넷/게임 기업 실적 발표 예정
- 대체로 기대치 하회할 것이나 이미 선반영. 2분기 이후 전망에 따라 주가 차별화될 것

### 주간 이슈

#### 금융위, 인터넷전문은행 추가 인가 검토

- 금융위원회, 5월 2일 '금융업 진입규제 개편방안' 발표. 출범 1년째를 맞은 인터넷 은행들의 경쟁력 평가 후 결과에 따라 신규 진입정책 결정할 방침
- 김용범 금융위원회 부위원장, "인터넷은행 추가 인가를 적극 검토하겠다"고 언급
- 은행업 관련 진입규제 방안은 오는 3분기 추가 논의를 거쳐 마련될 것으로 전망

#### 넷마블 준대기업집단(공시대상기업집단) 지정

- 공정거래위원회가 넷마블을 준대기업집단(공시대상기업집단)으로 지정. 총수는 지분 24.4% 보유한 방준혁 의장
- 인터넷/게임 기업 가운데 NAVER, 카카오, 넥슨에 이어 4번째로 공시대상기업집단 지정
- 공정거래법상 기업집단 현황 공시, 대규모 내부거래 공시, 비상장회사의 중요사항 공시, 주식소유현황 신고 등의 의무 부과

### 관심 종목

종목	코멘트
넷마블 (251270)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 4월 25일 출시한 '해리포터: 호그와트 미스터리'가 북미/유럽 주요 국가에서 매출 순위 상위권 기록하며 초기 반응 양호</li> <li>▪ 해리포터의 IP Power를 확인하는 타이틀이 될 전망. 2018년 '해리포터: 호그와트 미스터리' 예상 매출액은 1,866억원, 일평균 9.3억원 수준. 5월 국내 출시 성과도 기대해볼만</li> <li>▪ 5월 테리아사가, 아이언스크론 출시 예정. 2분기 '블소레볼루션'의 사전예약도 준비하고 있어 신작모멘텀 본격화</li> </ul>

## I. 이슈 분석

2018년 F8에서는?

### 1. 페이스북, 개발자 컨퍼런스 'F8 2018' 개최

2018년 5월 1~2일 미국 캘리포니아 산호세에서 페이스북의 개발자 컨퍼런스 'F8'이 개최되었다. 올해 3~4월 마크 주커버그는 개인정보 유출로 어려움을 겪은 가운데 '클리어 히스토리'라는 개인정보 제어 기능을 발표했다. 페이스북은 이제 가족과 친구에서 한발 더 나아가 커뮤니티에 집중하겠다고 밝혔으며 디지털과 현실세계를 연결하는 가상현실 구현에 대한 비전을 밝혔다.

"I believe we need to design technology to bring people closer together,"  
"If we don't work on this, the world isn't moving in this direction by itself."

이번 F8에서 발표된 주요 내용은 1) 페이스북의 소셜데이팅 시장 진출, 2) 오컬러스 GO의 출시, 3) Privacy 강화(클리어히스토리:웹기록 삭제), 4) 페이스북 메신저 앱의 개선, 5) 인공지능 바둑 프로그램 '엘프 오픈고'의 개발 등 다채로웠다.

F8의 유래

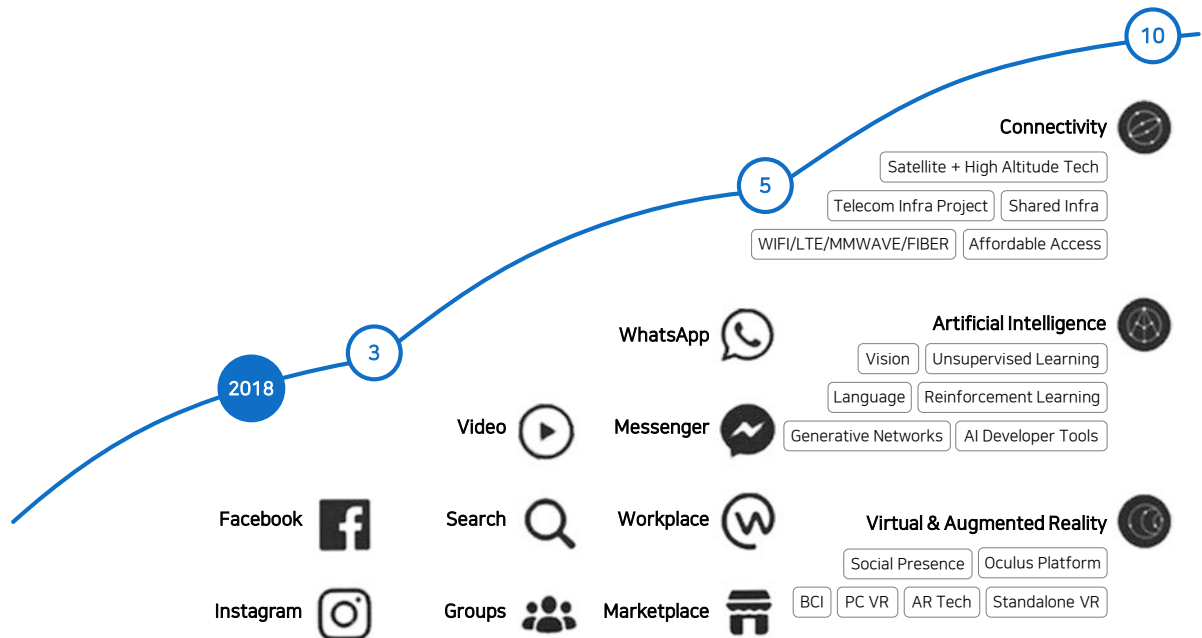
참고로, 페이스북의 개발자 컨퍼런스 'F8'은 2007년 샌프란시스코에서 처음 개최되었다. 페이스북 창업 초기 8시간씩 진행되던 '해커톤' 행사 때문에 F8이라는 이름이 붙었으며, 2014년부터는 매년 개최되고 있다. 페이스북은 매년 F8에서 새로운 기술과 서비스, 향후 사업 방향성 등을 공개한다.

그림1 F8 개발자 회의



자료: 페이스북, 메리츠증권증권 리서치센터

그림2 페이스북의 2018년 이후 로드맵



자료: 페이스북, 메리츠증권증권 리서치센터

## 2. 가상현실과 현실세계의 결합

### 페이스북의 끊임없는 진화

마크 주커버그는 물리적인 현실이 가상현실로 대체될 것을 강조했다. 로마에 여행을 갔는데 콜로세움을 보면 관련설명이 옆에 붙는다든지, 해리포터의 팬인 딸아이를 위해 가상세계에서 마법학교 건물을 지어 선물한다면 어떠할지 보여주었다. 이에 따라 카메라를 증강현실 플랫폼으로 만들겠다는 계획이며, 페이스북 메신저를 통해 VR 채팅을 한다든지 증강현실로 가기 위한 많은 기술이 추가되며 페이스북 플랫폼은 진화될 예정이다.

그림3 해리포터 집으로 변한 가상의 집



자료: 페이스북, 메리츠증권증권 리서치센터

그림4 소셜VR- 페이스북메신저로 VR채팅



자료: 페이스북, 메리츠증권증권 리서치센터

'스노우'와 흡사한 꾸미기 기능  
탑재

'AR 카메라 이펙트 스위트(AR Camera Effects Suites)'는 사용자의 사진과 동영상에 3D 애니메이션 이미지를 결합할 수 있는 VR 기술이다. 인스타그램과 메신저에 추가해 '스노우'와 같은 기능을 이용해 뉴스피드를 꾸밀 수 있다. 광고주도 활용 가능하며 나이키, 아수스, 세포라, 기아자동차 등에 VR도구를 베타테스트로 제공한 바 있다.

그림5 AR Camera Effects Suites – 광고에 도입



자료: 페이스북, 메리츠증권증권 리서치센터

그림6 마크 주커버그 – AR 카메라 효과 시연



자료: 페이스북, 메리츠증권증권 리서치센터

영상과 그룹채팅 도입

인스타그램에는 최대 4명이 참여하는 영상 + 문자 채팅 기능이 도입된다. 채팅을 하면서 인스타그램 콘텐츠 탐색도 동시에 가능하다. 또한 왓츠앱에는 '그룹 통화(Group Calling)' 기능이 추가된다. 참고로 페이스북 메신저앱의 MAU(Monthly Active Users)는 12억 명으로 전통 소셜네트워킹 '페이스북'에서 메신저(커뮤니케이션)로 역량을 확장, 광고 플랫폼으로 진화시키고자 노력한다.



그림7 페이스북 메신저와 인스타그램에 비디오 채팅 도입



자료: 페이스북, 메리츠증권증권 리서치센터

그림8 4명까지 비디오 채팅 가능



주: 페이스북, 메리츠증권증권 리서치센터

### 3. Oculus의 대중화

페이스북은 이번 F8 행사 시점에 맞추어 독립형 VR 헤드셋 '오쿨러스 고'를 출시했다. '오쿨러스 고'는 PC나 스마트폰 없이 독립적으로 작동하는 새로운 헤드셋이다. 스마트폰에 오쿨러스 앱을 연동해야 작동 가능하지만 독립된 기기로 간편하게 즐길 수 있으며 가격 또한 32GB 약 23만 8천원(199달러), 64GB 약 29만 8천원(249달러)으로 기존 오쿨러스 리프트에 비해 저렴해 접근성이 제고되었다.

마크 주커버그 CEO는 "오쿨러스 고는 저렴한 고품질의 VR 헤드셋"이 될 것을 강조했다. '오쿨러스 고'와 함께 '오쿨러스 룸(Oculus Room)', '오쿨러스 TV (Oculus TV)', '오쿨러스베뉴(Oculus Venues)', '오쿨러스 갤러리(Oculus Gallery)'를 공개했다. '오쿨러스 룸'은 기어VR을 위해 출시되었으며 보드게임이나 영화를 즐길 수 있다.

'오쿨러스 TV'는 생방송 및 온디맨드 콘텐츠를 시청할 수 있는 가상 TV 스크린을 제공하며 여름 출시 예정이다. 최대 4명의 친구와 가상의 '워치 파티(Watch Party)'를 통해 2D 또는 3D 콘텐츠를 실시간 함께 볼 수 있는 가상현실 극장이다. 넷플릭스, 훌루, 쇼타임 및 페이스북 비디오 콘텐츠를 제공할 계획이며 하반기에는 스포츠 엔터테인먼트 콘텐츠 채널 ESPN+이 추가된다.

그림9 오쿨러스 고 (Oculus GO)



자료: 오쿨러스, 메리츠증권증권 리서치센터

그림10 오쿨러스 룸 (Oculus Room)



자료: 오쿨러스, 메리츠증권증권 리서치센터

'오쿨러스 베뉴'는 라이브 실황 공연을 VR로 감상, 현장에 있는 것과 같은 생생한 경험을 가능하게 해 주는 기능이다. 올 하반기부터 오쿨러스 고와 삼성 기어 VR에 지원되며 라이브 콘서트, MLB 및 NBA 경기, 독립 코미디 쇼 등을 선보일 예정이다. 한편 '오쿨러스 갤러리'는 가상현실에서 친구들과 자신의 사진이나 동영상, 다양한 미디어를 쉽게 공유하고 함께 감상할 수 있게 해 주는 기능이다.

그림11 오쿨러스 베뉴(Oculus Venues)



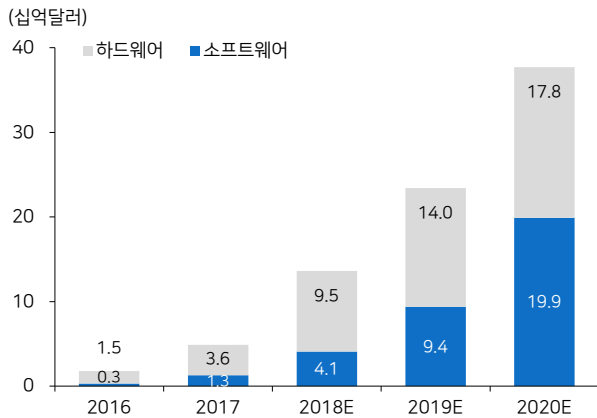
자료: 오쿨러스, 메리츠증권증권 리서치센터

표1 VR Device의 종류와 특징 비교

구분	Oculus GO	HTC Vive pro	Gear VR with controller	Sony PS VR (신모델)	Mirage Solo	폭풍마경5
이미지						
제조사	Oculus	HTC, VALVE	삼성전자, Oculus	Sony	Lenovo	북경폭풍마경 과학기술유한공사
해상도(DPI)	2560 X 1440	2880 X 1600	2560 X 1440	1920 X 1080	2560 X 1440	1920 X 1080
플랫폼	독립형	PC플랫폼 전용	모바일 전용	콘솔게임기(PS4) 전용	독립형	모바일 전용
출시일	2018년 5월	2018년 3월	2017년 4월	2017년 10월	2018년 4월	2016년 6월
가격	199달러(32GB), 249달러(64GB)	799달러(헤드셋 단품)	180달러	399달러	449달러	499위안(약 78.5달러)
특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>PC/스마트폰 연결 없이 무선 이용 가능</li> <li>Wi-Fi 접속 및 스마트폰 오쿨러스 앱 연동 필요</li> <li>스피커 내장</li> <li>독자 앱 '오쿨러스 TV', '오쿨러스 룸', '오쿨러스 메뉴' 등 이용 가능</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>베이스 스테이션 및 컨트롤러 별도 구매</li> <li>기본 패키지는 유선, 하반기 무선 어댑터 (별도 액세서리) 추가 예정</li> <li>VIVEPORT 및 STEAM VR을 통해 2천개 이상의 콘텐츠 및 앱 지원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>동작 인식 가능한 전용 컨트롤러 포함</li> <li>갤럭시 스마트폰에서 이용 가능</li> <li>스마트폰과 연결 가능한 터치스크린 (보조입력장치)을 액세서리로 지원</li> <li>1,000개 이상의 콘텐츠 및 앱 지원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>VR 사용에 필요한 PS 카메라 포함</li> <li>헤드셋 후면에 헤드폰 단자 추가, 복잡한 배선 구조 단순화해 외형 깔끔하게 정리</li> <li>300여개의 전용 소프트웨어 타이틀 및 콘텐츠 지원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>모션 컨트롤러 포함</li> <li>PC/스마트폰 연결 없이 무선 이용 가능</li> <li>구글의 데이드림 플랫폼 적용</li> <li>VR콘텐츠 제작 도구 '미라지 카메라'로 실시간 스트리밍 및 이미지/동영상 촬영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>안드로이드4.0 이상 모든 스마트폰과 호환</li> <li>블루투스 리모컨으로 스마트폰 앱 원격조작</li> <li>안경 착용한 상태에서 이용 가능</li> <li>내부 QR코드를 통해 전용 어플리케이션을 다운받아 설치</li> </ul>

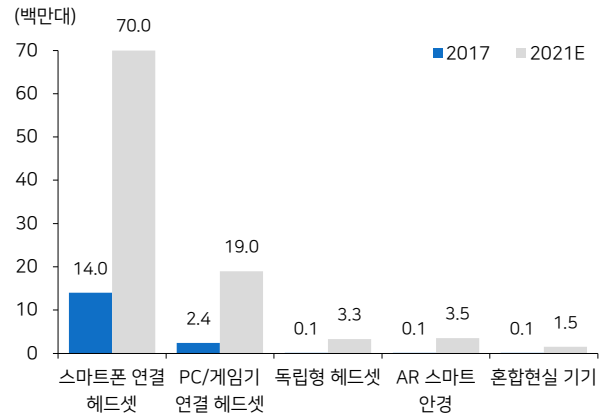
자료: 각사, 메리츠증권증권 리서치센터

그림12 글로벌 VR 시장 규모



자료: BI Intelligence, 메리츠증권증권 리서치센터

그림13 VR/AR 기기 판매 전망



자료: CCS Insight, 메리츠증권증권 리서치센터

표2 사업 분야별 발표 내용 요약

사업 분야	주요 내용
페이스북	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 페이스북 활동 히스토리 삭제 기능(Clear History) 개발</li> <li>▪ 어떤 웹사이트나 앱이 이용자의 정보를 페이스북에 전달하고 있는지 이용자가 직접 확인 가능</li> <li>▪ 원하는 경우 해당 정보를 이용자의 계정에서 삭제, 향후 계정과 연관된 정보를 페이스북이 보관하지 않도록 설정하는 것도 가능</li> <li>▪ 스포티파이 등 사용자가 좋아하는 앱의 내용을 바로 페이스북과 인스타그램 스토리(Stories)에 공유</li> <li>▪ 스포티파이 앱 사용 중 공유 버튼을 누르면 듣고 있는 음악의 이미지를 바로 인스타그램 스토리/페이스북 피드에 업로드 가능</li> <li>▪ 페이스북 그룹 개편, 콘텐츠를 쉽게 검색할 수 있도록 개편하며 그룹 탭에서 새로운 그룹을 찾아 가입할 수 있도록 업데이트 예정</li> <li>▪ '데이트 프로필' 도입, 페이스북 앱 내 데이트 상대 매칭 서비스 도입</li> <li>▪ 위기 상황 실시간 업데이트 기능 도입, 인도/방글라데시/파키스탄 등지에서는 현행 장소 제공 기능 도입</li> </ul>
인스타그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ AR 카메라 플랫폼 'AR 스튜디오'를 인스타그램에서 사용할 수 있도록 업데이트</li> <li>▪ 인스타그램 다이렉트에서 비디오채팅 가능, 1:1 대화 및 그룹 채팅도 가능</li> <li>▪ 추천 콘텐츠를 연관된 토픽별로 묶어 제공하는 새로운 탐색 기능 제공</li> </ul>
왓츠앱	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 새로운 그룹 통화 기능 도입. 그룹 음성 및 영상 통화 가능</li> </ul>
메신저	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ AR 카메라 효과를 메신저에 적용할 수 있는 AR 메신저플랫폼 기능 비공개 베타 버전으로 출시</li> <li>▪ 사용자들이 가상으로 물품을 입거나 신어보고, 기타 재미있는 방식으로 자신을 표현하는 경험을 할 수 있음</li> <li>▪ 메신저 인터페이스 개편, 새로운 기능 제공 위해 UI 간소화</li> </ul>
마켓플레이스	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 페이스북의 물건 판매 장터 마켓플레이스에 M번역 도입</li> <li>▪ 마켓플레이스를 사용할 때 모국어가 아닌 언어로 메신저 메시지를 받게 되면 번역 필요 여부 확인 후 번역</li> <li>▪ 미국 마켓플레이스부터 영어-스페인어 번역 기능이 적용되며 점차 확대 예정</li> </ul>
VR	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 오쿨러스의 첫 독립형 VR 헤드셋 오쿨러스 고(Oculus Go) 출시. 가격은 32GB 약 23만 8천원, 64GB 약 29만 8천원</li> <li>▪ 한국을 비롯해 미국, 영국, 호주, 캐나다, 덴마크, 핀란드, 노르웨이, 스웨덴 등 23개 국가에 판매</li> <li>▪ VR 경험 공유를 위한 앱 오쿨러스 베뉴(Oculus Venues) 공개. 수천 명의 사람을 대상으로 생중계 가능</li> <li>▪ VR 소셜 플랫폼 오쿨러스 룸(Oculus Room) 출시. 친구와 함께 보드게임이나 영화를 즐길 수 있음</li> <li>▪ 오쿨러스 TV는 생방송 및 온디맨드(On-Demand) 콘텐츠를 시청할 수 있는 가상 TV 스크린을 제공. 올 여름 출시 예정</li> </ul>
AI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ AI 바둑 프로그램 '엘프 오픈고(ELF OpenGo)' 공개</li> <li>▪ 개발자들을 위해 이미지 인식과 48개 언어에 대한 자동번역 등의 기능이 탑재된 오픈소스 AI 프레임워크 공개</li> </ul>

자료: 페이스북, 메리츠증권리서치센터



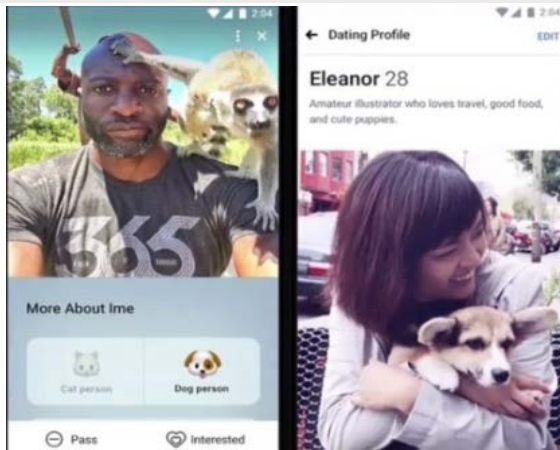
## 온라인 데이팅 시장 진출

## 4. 소셜 데이팅 시장 vs. 프라이버시, 데이터보안 강화

'F8 2018'에서 페이스북은 하반기 온라인 데이팅 시장 진출을 밝혔다. 데이팅 기능은 이용자의 기본 프로필과 별도로 데이팅을 위한 프로필을 생성해 사용한다. 데이팅 설정, 공통점 및 친구 등에 따라 관심을 가질법한 상대와 매칭이 이루어진다. 페이스북의 데이팅 기능은 미국 데이팅앱 '틴더', '오케이큐피드' 등과 본격 경쟁하게 된다.

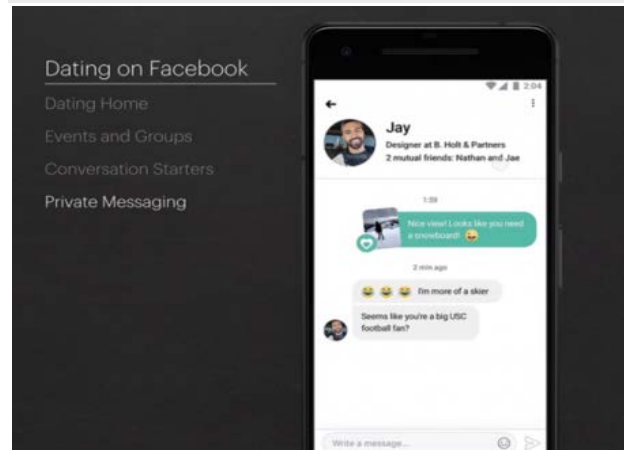
마크 주커버그는 "미국 결혼 커플의 3분의 1이 온라인 만남을 통해 시작했고, 페이스북의 사용자 중에서 약 2억 명이 프로필 상태를 '싱글'로 표기"했다며 데이트 기능은 설계 시작부터 사생활 보호와 안전을 염두해 개발되었다고 강조했다. '데이트 프로필'은 하반기 베타 테스트 예정이며, 기존 페이스북에 기능으로 추가될지 또는 메신저처럼 연동되는 새로운 앱으로 출시될지는 아직 불명확하다.

그림14 '데이트 프로필'- 상대방의 프로필 사진과 관심사 조회



자료: 페이스북, 메리츠증권증권 리서치센터

그림15 '데이트 프로필'- 메신저 형태의 대화 가능

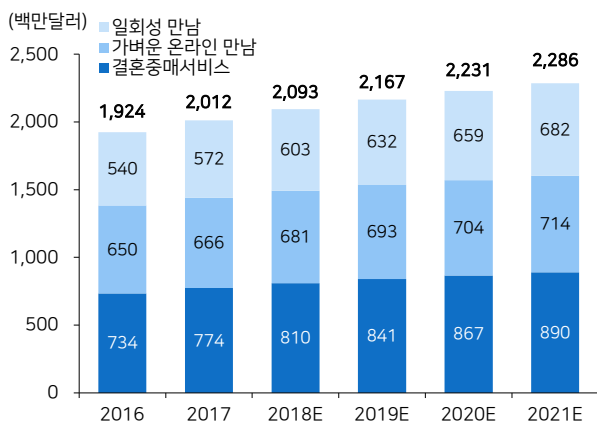


자료: 페이스북, 메리츠증권증권 리서치센터

## 매치그룹은 대표 기업

미국 데이팅 서비스 대표 회사는 매치그룹으로 2017년말 기준 190개국 이상에서 700만명의 유료 가입자를 보유하고 있다. 5월 페이스북의 데이팅시장 진출 발표 이후 기업가치는 25% 급락하였다. 참고로, 2017년 미국 데이팅앱 시장 규모는 결혼중매, 일회성 만남 등을 포함하여 약 20억 달러로 추정된다. 데이팅앱의 수익은 서비스 유료구독과 특정 기능 인앱 결제를 통해 발생한다. 예를 들어 내 프로필을 조회한 상대를 확인한다거나, 부스트 기능(프로필 우선노출)을 이용하기 위해서 유료 서비스를 결제해야 한다.

그림16 미국 데이팅 서비스 시장규모 - 20억 달러



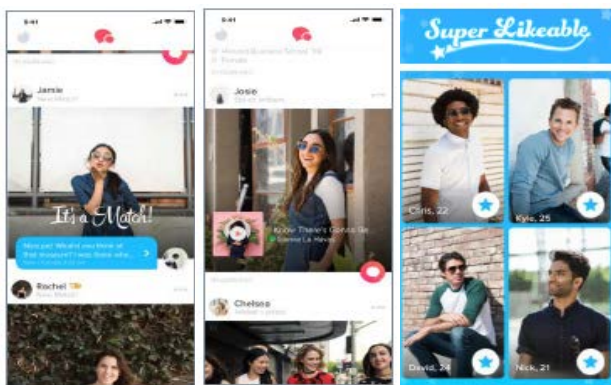
자료: Statista, 메리츠증권 리서치센터

그림17 매치 그룹 시가총액 - 페이스북 발표 후 25% 하락



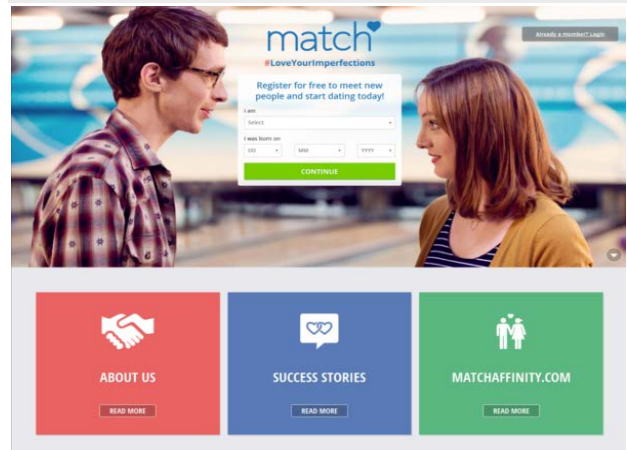
자료: Bloomberg, 메리츠증권 리서치센터

그림18 틴더(Tinder)



자료: Match Group, 메리츠증권 리서치센터

그림19 매치(Match)



자료: Match Group, 메리츠증권 리서치센터

## Data Privacy

페이스북 역시 국내 네이버와 마찬가지로 '뉴스 서비스'와 '개인 정보 이슈' 등을 해결하며 더욱 발전된 플랫폼으로 진화하고 있다. 페이스북은 2016년 미국 대통령 선거에서 페이스북 내 가짜뉴스가 무분별하게 유통되었고 러시아가 미국 대통령 선거에 개입하였다는 의혹이 지속되나 인공 지능 시스템을 도입해 페이스북 내 가짜 뉴스/정보의 유통을 적극적으로 막겠다는 전략이다.



자료: 페이스북, 메리츠증권증권 리서치센터

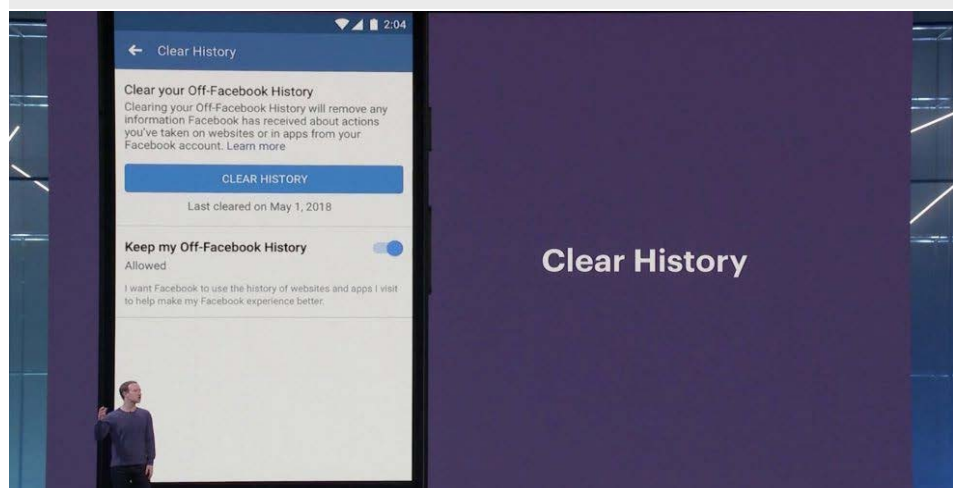


자료: 페이스북, 메리츠증권증권 리서치센터

## 클리어 히스토리 - 쿠키삭제 옵션

또한 페이스북은 인터넷 기록을 삭제할 수 있는 '클리어 히스토리' 옵션을 선보일 예정이며, 사용자가 이용하거나 접속한 서비스를 추적하는 쿠키(Cookie)와 브라우저 접속 기록을 삭제할 수 있다. 인터넷 사용 기록 및 '좋아요'에 대한 데이터는 뉴스피드 추천과 타겟광고에 활용된다. '클리어 히스토리' 기능을 사용하면 페이스북 애널리틱스에서 수집한 사용자 정보를 삭제하기 때문에 페이스북 사용자 선호도 중심의 게시물이 보여지지 않을 수 있다. 또한 사용자의 데이터가 완전히 삭제되는 것은 아니며 광고주에게 누구인지 알려주지 않는 데이터는 제공된다.

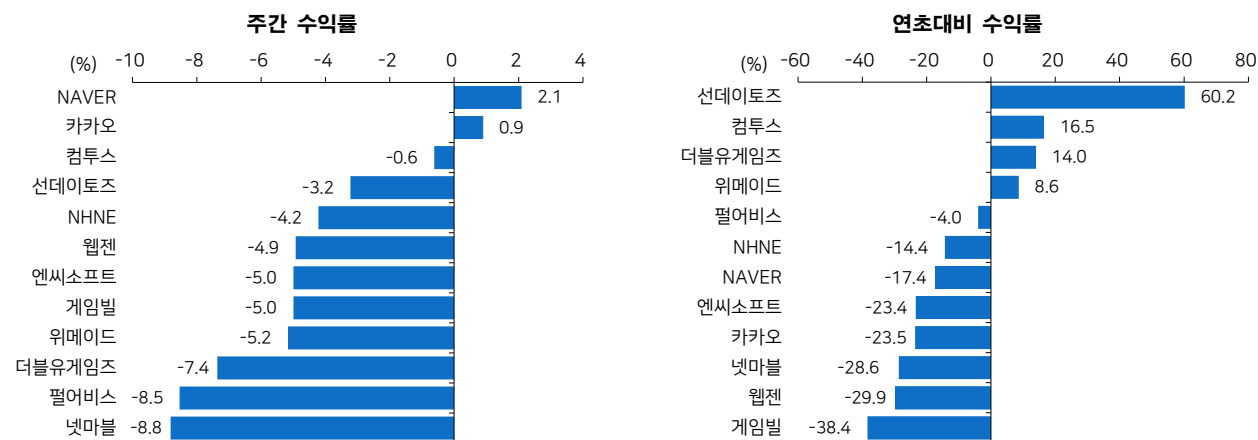
그림22 클리어 히스토리 - 쿠키 삭제 옵션



자료: 페이스북, 메리츠증권증권 리서치센터

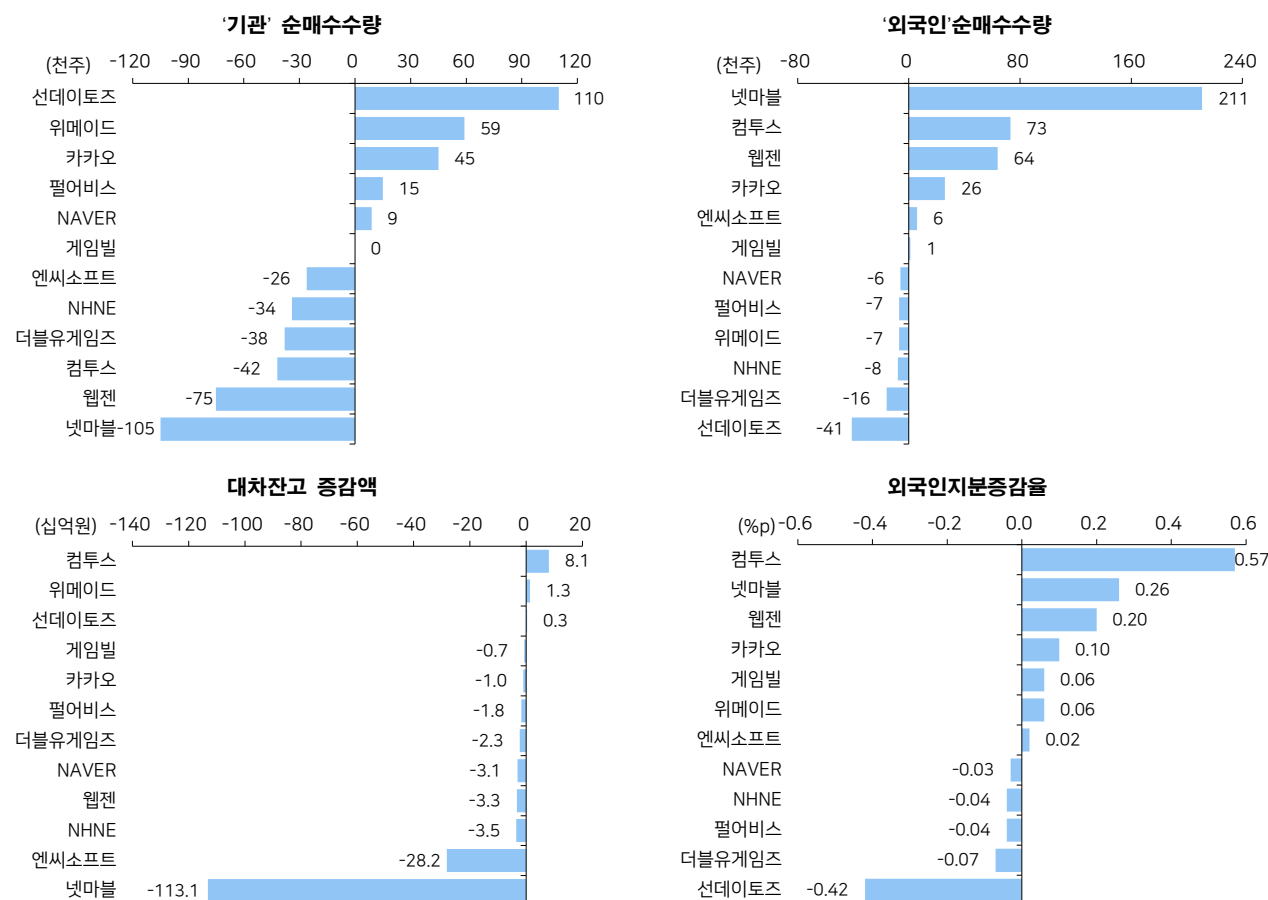
## II. Weekly Update

그림23 국내 인터넷/게임 업종



주: 2018.5.1(화) - 2018.5.8(화) 기준  
 자료: Wisedfn, 메리츠증권증권 리서치센터

그림24 주간 인터넷/게임 업종



주: 2018.5.1(화) - 2018.5.8(화) 기준  
 자료: Wisedfn, 메리츠증권증권 리서치센터

표3 국내 모바일 게임 매출 순위

(2018.5.8 기준)

순위	구글플레이		앱스토어	
	게임명	퍼블리셔	게임명	퍼블리셔
1	리니지M	엔씨소프트	검은사막모바일	펄어비스
2	검은사막모바일	펄어비스	리니지2레볼루션	넷마블
3	리니지2레볼루션	넷마블	마블퓨처파이트	넷마블
4	라그나로크M: 영원한 사랑	그라비티	리니지M	엔씨소프트
5	삼국지M	이편	라그나로크M: 영원한 사랑	그라비티
6	세븐나이트 for kakao	넷마블	세븐나이트 for kakao	넷마블
7	모두의마블 for kakao	넷마블	삼국지M	이편
8	피망 포커: 카지노 로얄	네오위즈	이사만루2018	넷마블
9	엑스	넥슨	모두의마블 for kakao	넷마블
10	마블퓨처파이트	넷마블	이터널 라이트	가이아모바일

자료: 앱애니, 메리츠증권증권 리서치센터

표4 국내 PC방 게임 순위

(2018.5.8 기준)

순위	게임명	개발사	점유율(%)
1	배틀그라운드	펍지주식회사	40.0%
2	리그오브레전드	라이엇게임즈	24.8%
3	오버워치	블리자드	9.3%
4	서든어택	넥슨	3.5%
5	피파온라인3	일렉트로닉아트	2.8%
6	스타크래프트	블리자드	2.2%
7	메이플스토리	넥슨	2.1%
8	던전앤파이터	네오플	1.6%
9	월드 오브 워크래프트	블리자드	0.7%
10	리니지	엔씨소프트	0.7%

자료: 게임트릭스, 메리츠증권증권 리서치센터

표5 국가별 모바일 게임 매출 순위

(2018.5.8 기준)

순위	앱스토어(중국)		구글플레이(일본)		구글플레이(미국)	
	게임명	퍼블리셔	게임명	퍼블리셔	게임명	퍼블리셔
1	왕자영요	텐센트	몬스터 스트라이크	엑스플래그	캔디크러쉬사가	킹
2	몽환서유	넷이즈	페이트/그랜드 오더	애니플렉스	슬롯매니아	플레이티카
3	초류향	넷이즈	라인 디즈니 프루프무	라인	캔디크러쉬소다	킹
4	련여제작인	니키	아이돌 마스터	반다이남코	스타워즈: 갤럭시 오브 가디언즈	EA
5	천녀유혼	넷이즈	실황 파워풀 프로야구	코나미	포켓몬GO	나이안틱
6	QQ택시	텐센트	드래곤볼Z	반다이남코	가든스케이프	플레이릭스
7	난세왕자	텐센트	그랑블루 판타지	모바게	해리 포터: 호그와트 미스터리	잼시티
8	대화서유	넷이즈	파이어 엠블렘 히어로즈	닌텐도	골프 클래시	플레이데믹
9	천룡팔부 모바일	텐센트	나이트즈 아웃	넷이즈	파이어 엠블렘 히어로즈	닌텐도
10	QQ화하	텐센트	뱅드림! 걸즈 밴드 파티!	크래프트에그	파이널 판타지 XV: 새로운 제국	에픽액션

자료: 앱애니, 메리츠증권증권 리서치센터



### III. Global Peer Valuation

표6 Global peer valuation table													(2018.5.8 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	22,375	679	2.1	-5.1	-13.3	-13.9	28.1	22.9	4.1	3.5	16.1	16.9
		카카오	7,933	104	-1.3	-8.6	-11.5	-28.9	53.9	42.4	1.8	1.7	3.7	4.3
		NHN엔터테인먼트	1,072	55	-5.3	-10.1	-23.9	-14.7	16.1	13.4	0.7	0.7	4.9	5.7
	미국	Alphabet	734,107	1,059	4.0	4.9	5.1	0.1	20.4	18.1	4.0	3.3	17.5	16.3
		Amazon	776,431	1,600	2.2	13.9	18.5	41.2	79.1	56.5	19.9	13.9	16.3	19.4
		Facebook	515,350	178	3.5	13.2	3.7	-0.9	21.0	17.3	5.6	4.2	24.8	24.4
		Twitter	23,581	31	3.4	11.5	3.8	59.9	44.8	36.3	4.2	3.5	9.7	13.7
		Snap	13,513	11	-25.1	-24.6	-44.6	-16.8	N/A	N/A	6.9	10.1	-36.9	-35.8
	중국	Alibaba	500,321	195	9.4	16.6	12.5	5.1	37.2	30.2	8.6	6.8	19.5	20.2
		Baidu	88,542	254	1.2	15.5	19.7	5.3	25.4	21.4	4.1	3.5	15.9	16.3
	일본	Yahoo Japan	21,127	4	-10.0	-16.0	-21.1	-21.2	17.5	18.4	2.3	2.1	13.4	12.1
		Rakuten	10,715	7	5.3	-4.6	-13.3	-31.1	14.6	13.5	1.5	1.3	10.3	10.3
		LINE	8,866	37	0.2	-5.6	-9.4	-18.5	116.3	51.3	4.9	4.6	3.4	6.8
게임	한국	넷마블	10,629	125	-5.3	-5.6	-4.3	-27.1	26.1	19.3	2.4	2.1	9.7	11.9
		엔씨소프트	6,967	318	-4.9	-15.3	-16.1	-24.3	12.8	10.1	2.5	2.1	21.1	22.3
		플레이비스	2,800	222	-7.1	-3.5	3.4	70.9	12.5	9.5	6.2	3.9	72.0	50.4
		컴투스	1,900	148	-3.3	-10.5	6.7	29.1	11.6	9.6	2.2	1.8	20.9	20.8
		웹젠	885	25	-4.6	-13.2	-3.7	-7.4	11.6	10.8	2.6	2.1	26.2	21.9
		더블유게임즈	976	54	-7.8	-13.5	-4.9	10.5	11.2	8.9	2.1	1.7	21.1	22.1
		게임빌	349	53	-5.9	-16.8	-17.7	-11.2	12.2	8.5	1.4	1.2	11.7	14.2
		네오위즈	337	15	-7.3	-12.0	18.2	40.3	14.1	10.5	1.2	1.1	7.9	10.7
		선데이토즈	387	40	0.7	7.0	46.0	107.1	12.9	9.5	2.5	2.0	21.8	23.6
		조이시티	158	13	-4.6	-3.0	-14.0	2.1	42.9	15.5	4.5	3.5	11.0	25.3
	미국	Blizzard	53,566	70	6.1	9.0	6.9	9.0	27.0	23.4	4.9	4.1	18.3	17.4
		EA	38,010	124	5.0	4.7	6.3	8.6	29.0	24.8	8.8	7.2	30.6	29.5
		Zynga	3,234	4	9.3	9.6	8.0	-1.6	27.7	21.3	2.0	1.9	7.0	9.1
	중국	Tencent	473,858	50	0.1	-3.5	-6.9	1.5	35.4	26.8	9.0	6.9	27.7	28.4
		Netease	33,562	256	-0.6	-6.3	-11.8	-18.7	17.5	14.8	3.8	3.2	23.0	22.2
	일본	Nintendo	61,432	434	4.0	4.7	6.6	8.7	43.0	25.3	4.3	3.9	10.6	16.7
		Nexon	13,305	15	0.9	-1.7	-3.1	1.0	15.4	13.9	2.6	2.2	18.3	17.4
		Bandai Namco	7,744	35	3.4	7.5	14.8	-10.3	18.4	16.7	2.2	2.0	12.4	12.9
		Cyberagent	7,218	57	17.6	14.1	43.2	60.1	104.4	58.9	8.8	7.9	9.9	15.7
		Gungho Online	2,604	3	-16.3	-19.7	-3.6	-8.3	12.8	12.9	3.1	2.6	23.7	18.8

자료: Bloomberg, 메리츠증권증권 리서치센터

## Compliance Notice

동 자료는 작성일 현재 사전고지와 관련한 사항이 없습니다. 당사는 동 자료에 언급된 종목과 계열회사의 관계가 없으며 2018년 5월 9일 현재 동 자료에 언급된 종목의 유가증권(DR, CB, IPO, 시장조성 등) 발행 관련하여 지난 6개월 간 주간사로 참여하지 않았습니다. 당사는 2018년 5월 9일 현재 동 자료에 언급된 종목의 지분을 1%이상 보유하고 있지 않습니다. 당사의 조사분석 담당자는 2018년 5월 9일 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