

2018/06/11

아프리카TV(067160)

지주/Mid-Small Cap 이상현

(2122-9198) value3@hi-ib.com

Z세대 등 사회적 패러다임 변화로 성장시대 진입

NR

■ 제4차 산업혁명의 주역이 될 Z세대가 콘텐츠를 이끈다 ⇒ 동사 성장의 밑거름

제4차 산업혁명에서 콘텐츠는 소통 및 참여형 동영상으로 진화하고 있다. 이에 따라 유튜브, 아프리카TV 같은 다중채널네트워크(MCN) 플랫폼에 채널을 만들고 직접 촬영한 영상을 올려 대중들과 공유하고 소통하는 크리에이터들과 커다란 개방생태계를 형성하고 있는 중이다.

이러한 콘텐츠 진화를 Z세대(1990년대 중반부터 2000년대 중반에 태어난 세대)가 주도하고 있다. Z세대는 유년 시절부터 디지털 미디어에 노출되어서 텍스트(글)에 익숙한 기존 세대와는 달리 이미지나 동영상에 먼저 반응하고 멀티미디어 형태로 콘텐츠를 소비한다. 즉, Z세대는 TV에서 보여주는 방송 프로그램을 소비했던 과거 세대와 달리, 라이브 방송에 참여하거나 직접 영상을 제작하는 등 적극적인 크리에이터로 나서고 있어서 누구나 직접 콘텐츠에 참여, 제작, 공유할 수 있는 플랫폼인 동사가 성장할 수 있는 기반이 될 수 있을 것이다.

이러한 환경하에서는 당연히 콘텐츠가 다양화 되면서 동사가 성장할 수 있는 발판이 마련될 것이다. 즉, 기존 게임 위주에서 교육, 뷰티/패션, 연예인 방송 등 남녀 유저들이 공감할 수 있는 콘텐츠들이 다양화 되면서 유저들의 참여 확대가 가능할 것이다.

무엇보다 기존에 남성 유저 비중이 높았는데 이러한 콘텐츠 다양화로 여성 유저 비중을 증가시키는 계기가 마련되면서 성장이 가속화 될 수 있을 것이다.

■ e스포츠 시장 성장 동사 수혜 가능할 듯

e스포츠는 컴퓨터 및 네트워크, 기타 영상 장비 등을 이용하여 승부를 겨루는 것으로서 인터넷 게임을 이용해 열리는 대회, 게임 방송 등이 포함되어 있어서 향후 성장성이 기대된다.

특히 OCA(아시아올림픽평의회)는 리그오브레전드, 클래시 로얄 등 6개의 종목을 올해 아시안게임 시범종목으로 채택함에 따라 e스포츠 관심 확대에 계기를 만들 수 있을 뿐만 아니라 게임 방송을 하는 동사 트래픽 증가에 긍정적으로 작용할 것이다.

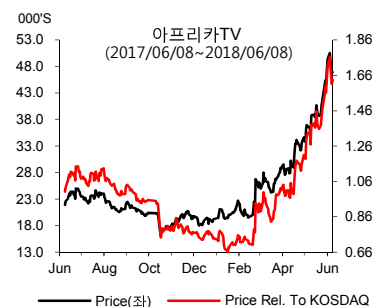
한편, 중국 1위 게임 라이브 스트리밍 플랫폼 업체 HUYA는 지난 5월 11일 나스닥 시장 상장 이후 지속적으로 상승하여 시가총액이 71억달러에 이르고 있다. 이에 따라 동사 밸류에이션 향상에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

액면가	500원
종가(2018/06/08)	46,900원

Stock Indicator

자본금	5.6십억원
발행주식수	1,131만주
시가총액	530십억원
외국인지분율	20.6%
배당금(2017)	380원
EPS(2017)	1,348원
BPS(2017)	7,063원
ROE(2017)	23.2%
52주 주가	16,250~50,500원
60일평균거래량	357,121주
60일평균거래대금	12.5십억원

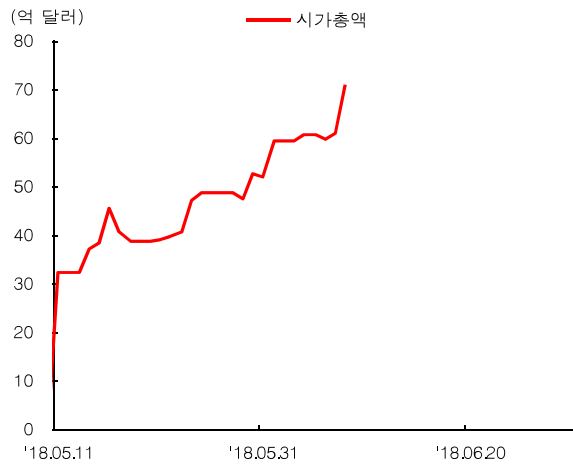
Price Trend



FY	매출액 (억원)	영업이익 (억원)	세전이익 (억원)	순이익 (억원)	지배주주순이익 (억원)	EPS (원)	PER (배)
2015	629	76	51	41	49	478	58.6
2016	798	160	128	100	102	962	25.6
2017	946	183	181	147	147	1,348	14.2
2018E	1,200	273	283	226	226	1,999	23.5
2019E	1,450	385	395	310	310	2,742	17.1

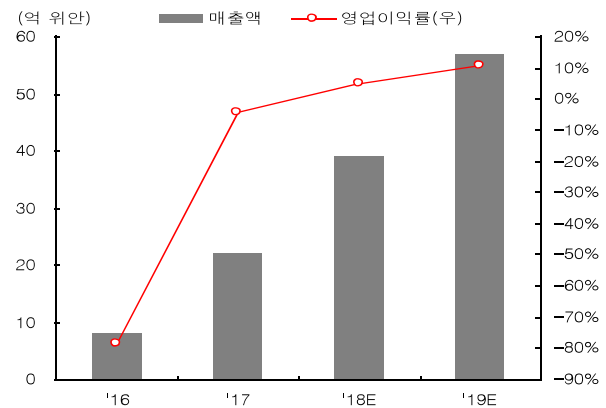
자료: 아프리카 TV, 하이투자증권

<그림 17> HUYA 시가총액 추이



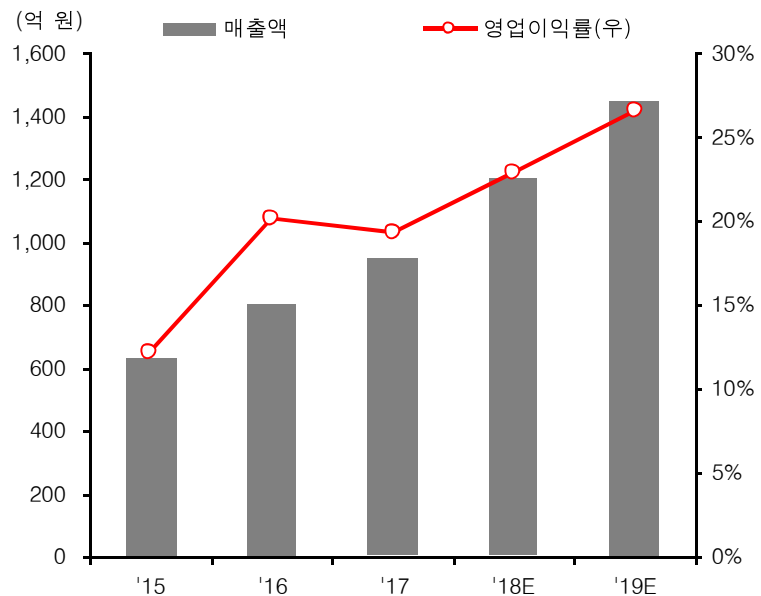
자료: Bloomberg, 하이투자증권

<그림 18> HUYA 실적 추이



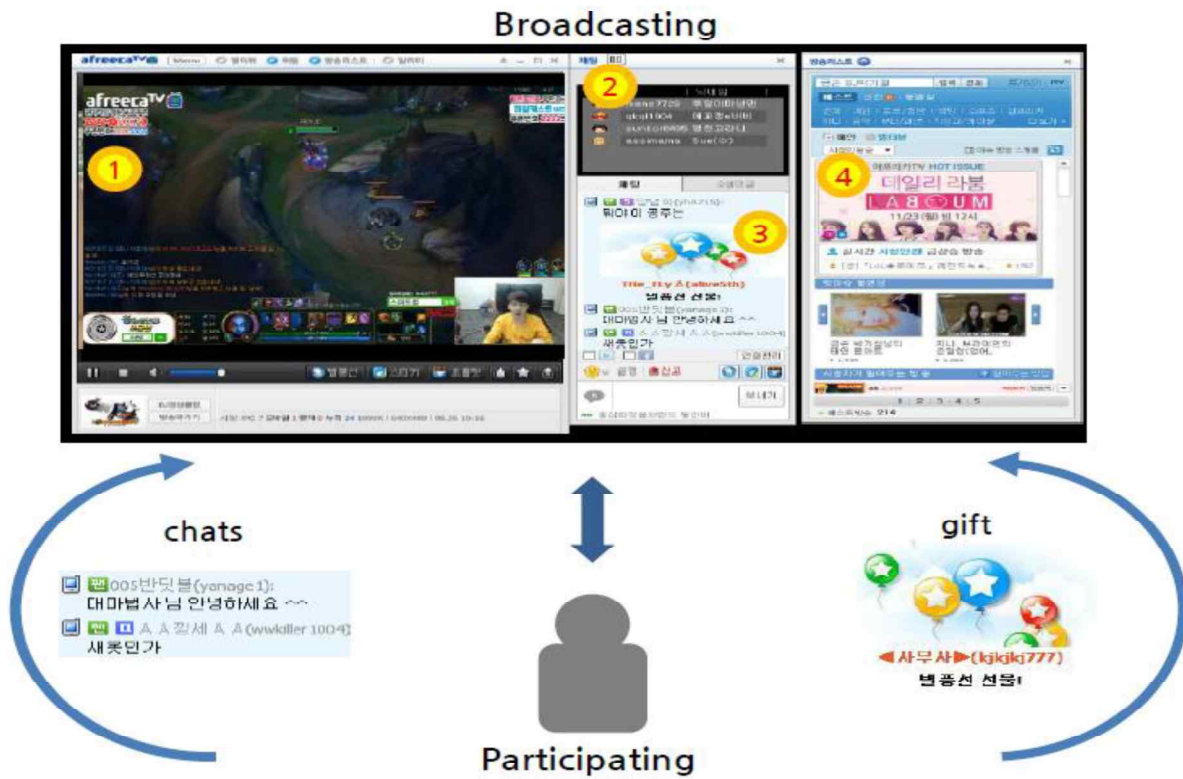
자료: Bloomberg, 하이투자증권

<그림 19> 아프리카TV 실적 추이



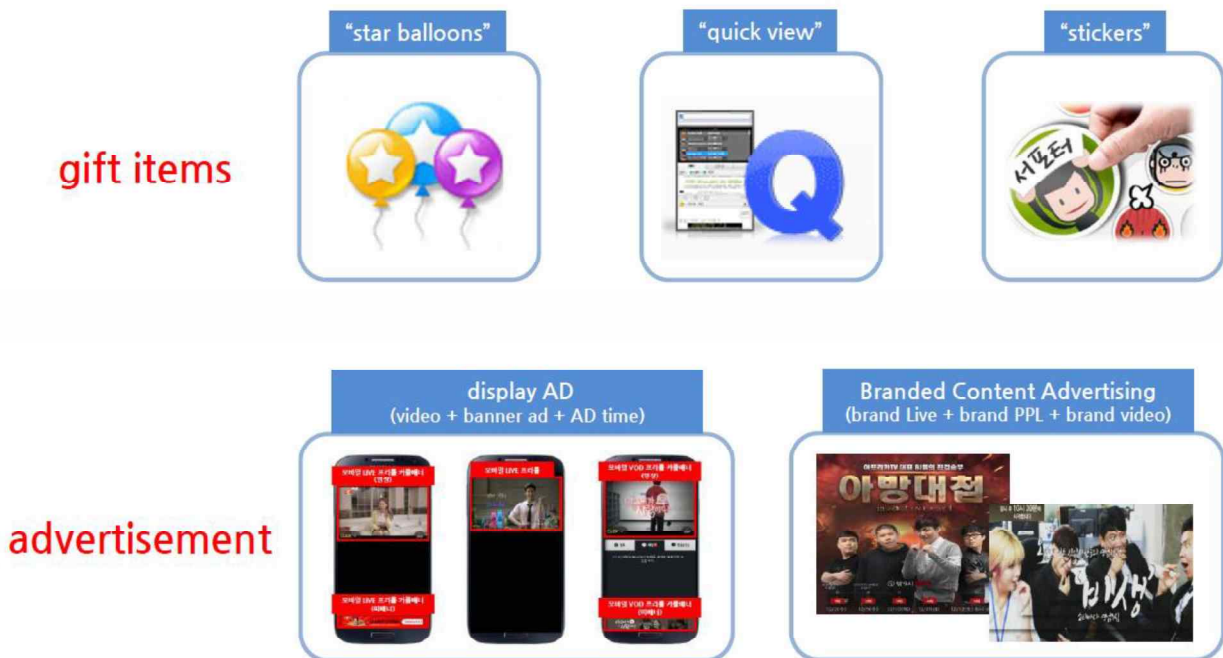
자료: 아프리카TV, 하이투자증권

<그림 20> 아프리카TV 서비스



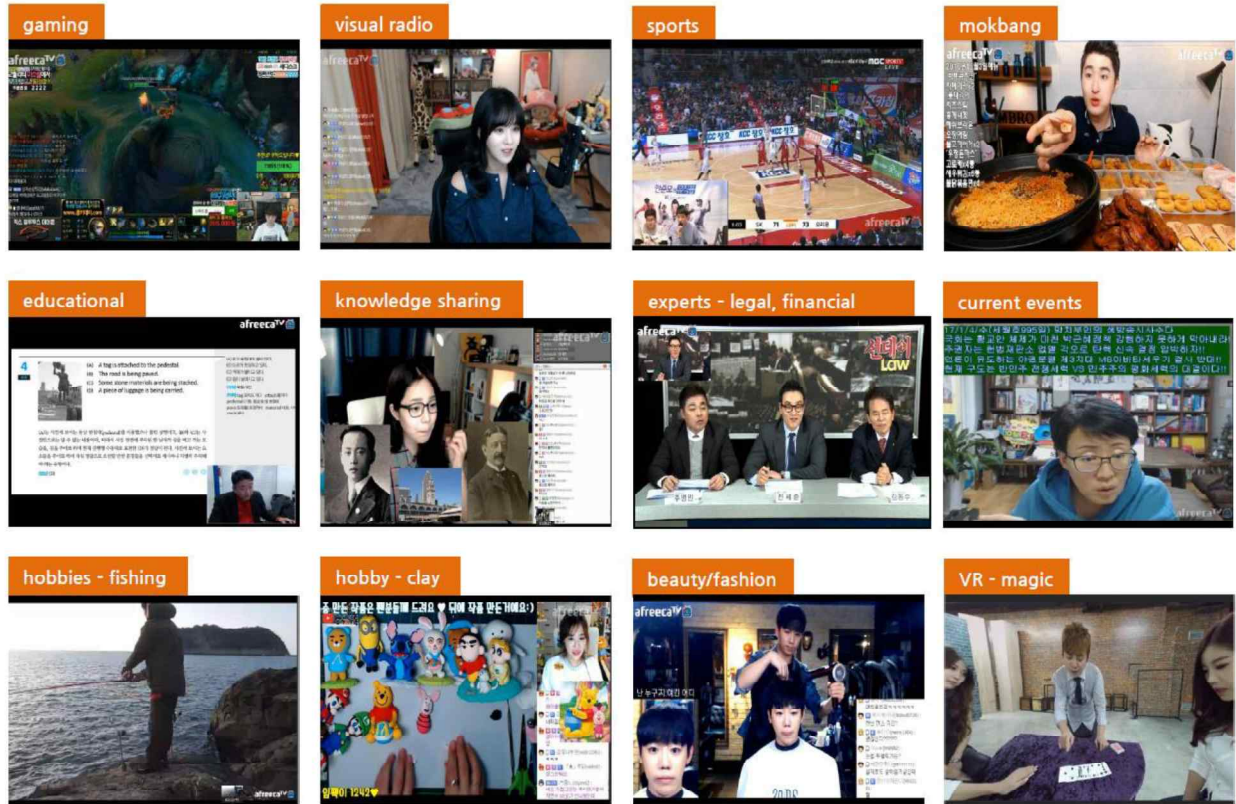
자료: 아프리카TV, 하이투자증권

<그림 21> 아프리카TV 비즈니스 모델



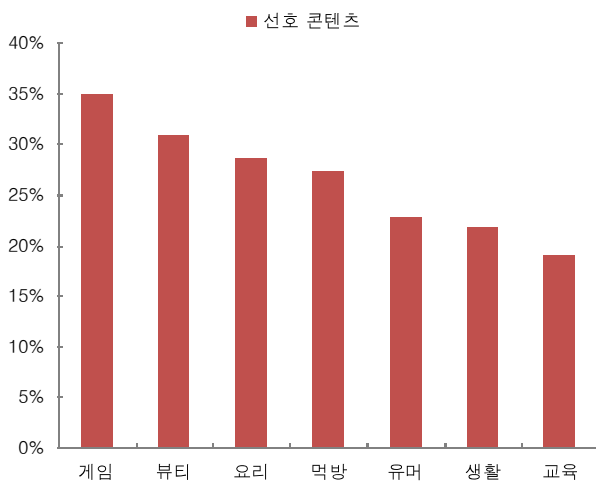
자료: 아프리카TV, 하이투자증권

<그림 22> 아프리카TV 콘텐츠



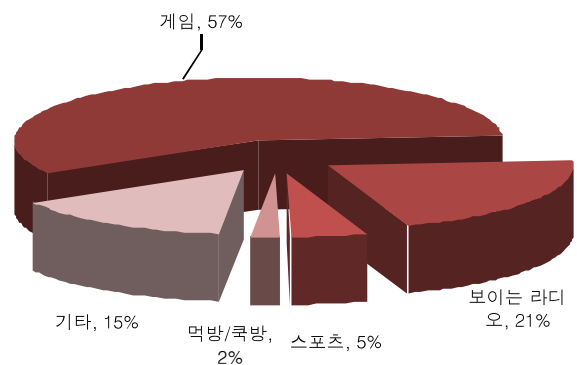
자료: 아프리카TV, 하이투자증권

<그림 23> 1인 스트리밍 방송 선호 콘텐츠(2017년 기준)



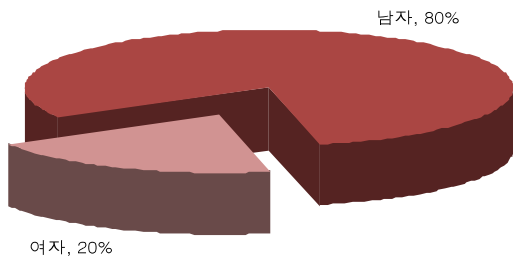
자료: DMC미디어, 하이투자증권

<그림 24> 콘텐츠별 트래픽 비중(2018년 1분기 기준)



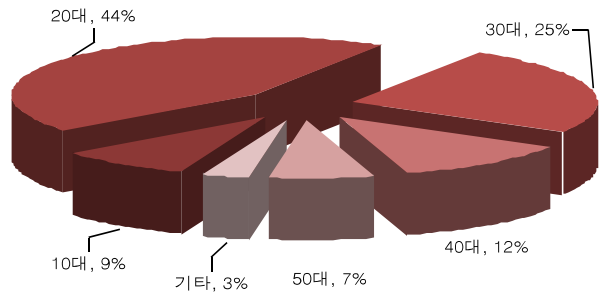
자료: 아프리카TV, 하이투자증권

<그림 25> 유저 성별 분포(2018 년 1 분기 기준)



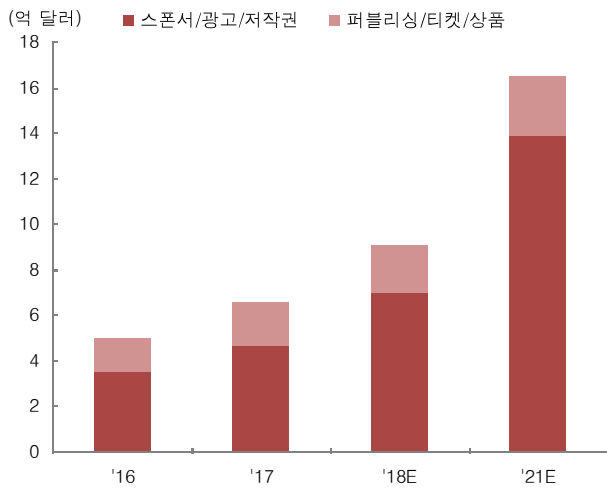
자료: 아프리카TV, 하이투자증권

<그림 26> 유저 연령대별 분포(2018 년 1 분기 기준)



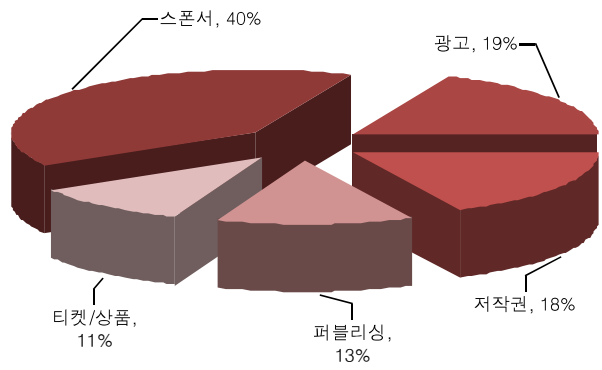
자료: 아프리카TV, 하이투자증권

<그림 27> 글로벌 e 스포츠 시장 규모 추이



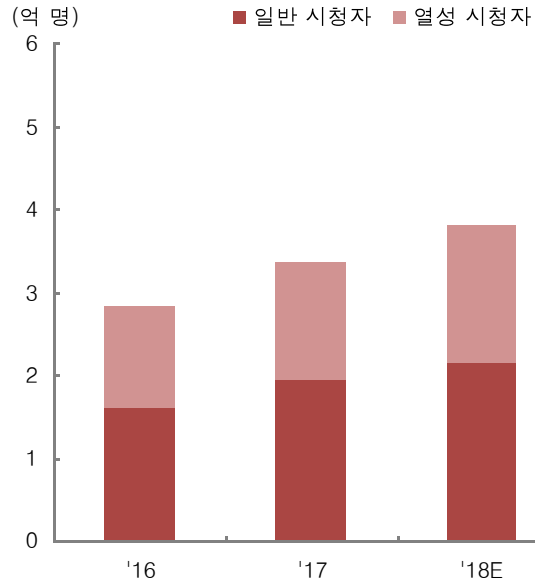
자료: NEWZOO, 하이투자증권

<그림 28> 글로벌 e 스포츠 시장 세부항목별 비중(2018 년 기준)



자료: NEWZOO, 하이투자증권

<그림 29> e 스포츠 시청자 규모 추이



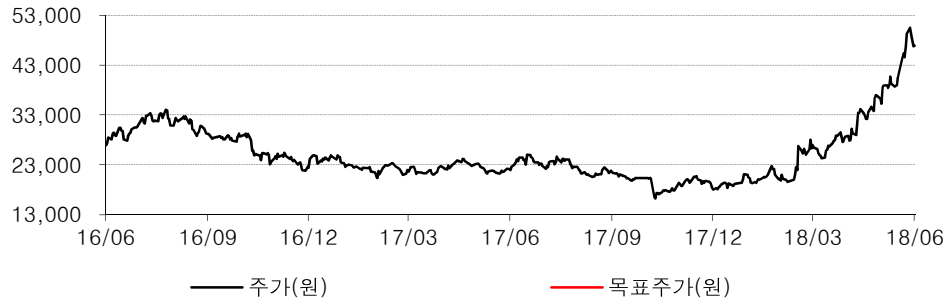
자료: NEWZOO, 하이투자증권

<표 3> 아시안게임 e 스포츠 시범종목

게임명	장르	디바이스	게임 개발사
League of Legend	MOBA	PC	Riot Games
Starcraft2	실시간 전략	PC	Activision Blizzard
Hearthstone	트레이딩 카드	PC/Mobile	Activision Blizzard
PES2018	스포츠(축구)	Console	Konami
Penta Storm	MOBA	Mobile	Tencent
Clash Royal	타워 디펜스(전략)	Mobile	Supercell

자료: OCA, 하이투자증권

최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이(아프리카TV)



일자	투자의견	목표주가(원)	목표주가 대상시점	괴리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
2018-06-04	NR				

Compliance notice

당 보고서 공표일 기준으로 해당 기업과 관련하여,

- ▶ 회사는 해당 종목을 1%이상 보유하고 있지 않습니다.
- ▶ 금융투자분석사와 그 배우자는 해당 기업의 주식을 보유하고 있지 않습니다.
- ▶ 당 보고서는 기관투자가 및 제 3자에게 E-mail등을 통하여 사전에 배포된 사실이 없습니다.
- ▶ 회사는 6개월간 해당 기업의 유가증권 발행과 관련 주관사로 참여하지 않았습니다.
- ▶ 당 보고서에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인합니다. [\(작성자: 이상헌\)](#)

본 분석자료는 투자자의 증권투자를 돕기 위한 참고자료이며, 따라서, 본 자료에 의한 투자자의 투자결과에 대해 어떠한 목적의 증빙자료로도 사용될 수 없으며, 어떠한 경우에도 작성자 및 당사의 허가 없이 전재, 복사 또는 대여될 수 없습니다. 무단전재 등으로 인한 분쟁발생시 법적 책임이 있음을 주지하시기 바랍니다.

1. 종목추천 투자등급 (추천일 기준 증가대비 3등급) 종목투자의견은 향후 12개월간 추천일 증가대비 해당종목의 예상 목표수익률을 의미함(2017년 7월 1일부터 적용)

- Buy(매 수): 추천일 증가대비 +15%이상
- Hold(보유): 추천일 증가대비 -15% ~ 15% 내외 등락
- Sell(매도): 추천일 증가대비 -15%이상

2. 산업추천 투자등급 (시가총액기준 산업별 시장비중대비 보유비중의 변화를 추천하는 것임)

- Overweight(비중확대), - Neutral (중립), - Underweight (비중축소)

하이투자증권 투자비용 등급 공시 2018-03-31 기준

구분	매수	중립(보유)	매도
투자의견 비율(%)	93.6%	6.4%	-