



영향을 받은 종목추천, 인터넷 애널리스트 이창영입니다.

(02)3770-3537 changyoung.lee@tongyang.co.kr



인터넷 주 주간 이슈 분석

구글, 야후 12년 4분기 실적 리뷰

Analyst 이창영 T 3770-3537
changyoung.lee@tongyang.co.kr

김솔 T 3770-3496
soll.kim@tongyang.co.kr

종목	투자 의견	목표주가 (원)
NHN	BUY	380000
엔씨소프트	BUY	330000
다음	BUY	150000
게임빌	BUY	140000
컴투스	BUY	75000

국내 각 스토어별 최고매출 순위

01.28 순위

	게임명	개발사
iOS	1위 밀리언아서	액토즈
	2위 Puzzle and dragon	Gungho Online
	3위 아이러브커피	Pati Studio
	4위 카드의 신 삼국지	RedAtoms
	5위 애니팡	선데이토즈
안드로이드	1위 활	Fourthirtythree
	2위 다함께차차차	CJ E&M
	3위 위스토리	네오위즈 인터넷
	4위 압드하이로	코람게임
	5위 템플런 2	Imangi Studios

자료: Appannie

국가별 라인 성과

01.28 순위

게임명	국가	순위
LINE	일본	4
	인도네시아	3
	태국	1
LINE POP	일본	3
	인도네시아	6
	태국	3

자료: Appannie



Why This Report

다음주부터 시작될 국내 인터넷 기업들의 12년 4분기 실적발표 및 2013년 가이드스 발표를 앞두고, 최근 발표된 미국 인터넷 기업 구글과 야후의 실적을 살펴보았습니다. 본격적인 스마트 모바일 시대로 접어들면서 미국 인터넷 기업도 기존 PC에서 모바일로의 인터넷 사용 및 실적이 증가하고 있다는 판단입니다. 미국 인터넷 기업들도 아직은 모바일 인터넷의 높은 사용량 대비, 모바일에서의 새로운 수익 모델이 부재하고, 모바일 광고의 단가가 낮아, 기존 PC 성장률과 유사한 성장을 보이고 있는 모습입니다.

Investment Point

Google, Yahoo 4Q 12 실적 Review

- ▶ Google의 모토로라 부문을 제외한 4Q 12 광고매출액은 전년 대비 (YoY) 22% 증가한 12.9십억불 기록. Yahoo는 YoY 2% 증가한 1.35십억불을 기록하며 시장예상치를 뒤회사 모두 상회하였음
- ▶ Google의 클릭당 단가는 전분기 대비 (QoQ) 2% 증가하며, 우려했던 광고단가의 하락추세는 멈추었음. Yahoo는 검색광고의 유료 클릭수와 광고단가가 각각 YoY 11%, 1% 증가하며, 오랜동안의 실적하락 추세를 반등 시키는 모습을 보임
- ▶ Google, Yahoo 모두, 모바일 인터넷 확산에 따른 인터넷 사용량 증가(Q, 유료 클릭수 증가)로, 우려했던 광고단가(P)의 하락을 상쇄하고 있어, 향후에도 광고매출의 견조한 성장세는 유지될 것으로 전망됨.
- ▶ 모바일 인터넷 확산에 따른 미국 포털 기업의 광고단가(P) 하락/정체, 광고클릭증가(Q) 현상은, 국내 포털 기업에게도 유사하게 나타날 것으로 예상되지만, 마찬가지로 국내 포털 기업의 광고단가가 정체되어도, 모바일을 통한 광고클릭수가 그이상 증가하며, 전체 광고매출의 견조한 성장세는 계속 유지될 수 있을것으로 예상됨. 오히려 ,메시저를 통한 모바일에서의 새로운 수익창출 모델을 성공시킨 국내 포털기업에게 미래 성장성에 대한 프리미엄 부여가 가능할 것으로 전망됨.

인터넷 주요 데이터 Update

- ▶ 모바일 게임 순위(국내 iOS 01/28 기준) : [최고매출 순위] : 1위 - 밀리언아서(액토즈), 2위 - Puzzle and dragons(Gungho Online), 3위 - 아이러브커피(Pati Studio), 4위 - 카드의 신 삼국지(RedAtoms), 5위 - 애니팡(선데이토즈)
- ▶ LINE 메신저 (iOS 01/28 기준): [최고매출 순위] : LINE-일본 4위, 인도네시아 3위, 태국 1위 / LINE 팝-일본 3위, 인도네시아 6위, 태국 3위 [무료 App] :LINE 팝-일본 3위, 대만 5위, 인도네시아 84위, 태국 14위 / LINE 버블-일본 2위, 대만 2위, 인도네시아 178위, 태국 12위
- ▶ 국내 온라인 게임 PC 방 점유율 (01/28 기준) : 리그 오브 레전드 28.7%, 서든어택 10.8%, 블레이드 & 소울 6.5%, 아이온 5.9%, 아키에이지 5.3%순
- ▶ 포털 검색 점유율(12월 기준):[PC] Naver 73%, Daum 20.9%, [모바일] Naver 68%, Daum 20.6%

Valuation & 주간 투자전략

- ▶ 최근 모바일 게임시장 경쟁심화 및 짧은 게임매출수명 주기 우려로 인해, 기존 선두 모바일 게임사의 주가가 크게 하락함. 13년 P/E 컴투스 15배, 게임빌 18.5배로 밸류에이션 부담 대폭 낮아진 반면, 1분기 각각 10개의 신규게임 출시가 예상되는 바, 이를 모멘텀으로 하는 투자전략을 권고함. 모바일 게임시장 고성장 및 경쟁심화 현상이, 기존 선두업체 위주의 수혜로 이어질 가능성을 아직 배제하기 어렵다는 판단임

PC 부문의 안정성장,모바일 신규성장 모멘텀의 NHN Top pick 유지

- 고평류 게임 규제 리스크 보다 1분기 LINE 게임 매출 증가에 주목할 시기
- 단기 낙폭과대로 가격 메리트 발생, 1분기 신규 게임 모멘텀 기대되는 컴투스, 게임빌 투자 권고

I. 주간 이슈 분석 : 미국 Google vs Yahoo 4Q 12 실적 Review

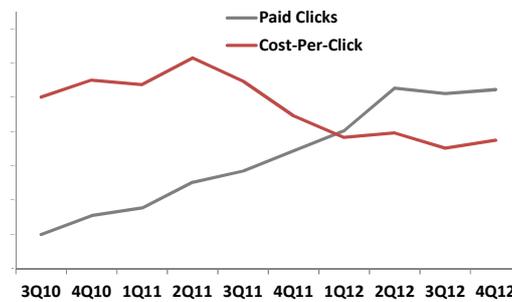
Google

Google 의 2012년 4분기 연결 매출액은, 전년 동기 대비(YoY) 36% 증가한 14.42 십억 달러를 기록하였고, 이중 Motorola 매출 1.51 십억 달러를 제외한 (검색 광고)매출액은 12.91 십억 달러로, YoY 22% 증가하였다. 영업이익은, Motorola 부문의 적자로 인해 YoY 3% 감소한 3.39 십억 달러를 기록, 영업이익률 이 33%에서 24%로 감소(YoY)하였다.

Google 검색광고 매출의 주요 지표인 유료 클릭수(Paid Clicks)는, 모바일 검색(스마트 폰, 태블릿 PC 등)의 증가로, YoY 24% 증가하였고, 전 분기 대비하여서는 9% 증가하였다. Google 검색광고 매출의 또다른 주요 지표인 클릭당 단가(Cost Per Click)는, 클릭수(Paid Clicks) 증가에 따른 (분)모수의 증가로, YoY 6% 감소하였으나, QoQ 2% 증가하였다. Google 검색광고 매출은 유료 클릭수와 클릭당 단가의 함수이기 때문에, 유료 클릭수의 높은 증가추세는 향후 검색매출 성장성에 긍정적인 것이라는 전망이다.

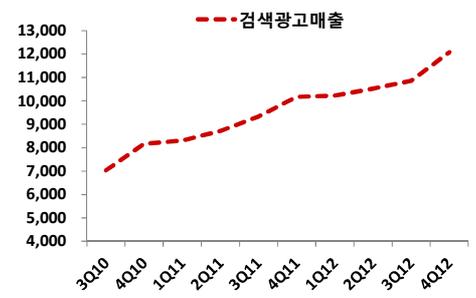
이는 단기 급증하는 클릭수 증가에 필연적으로 수반될 수밖에 없는, 클릭당 단가 감소의 부정적 효과를 충분히 만회하고도 남을 것이라는 판단이다. 또한, 모바일에서의 클릭수 급증은 모바일 광고시장의 확대(=신규 모바일 광고주의 증가)를 가져와 클릭당 단가 또한 상승할 수 있다는 판단이다.

Google 유료클릭수 vs 클릭당 단가 추이



자료: Google

Google 검색광고 매출 추이 (백만달러)



자료: Google

Yahoo

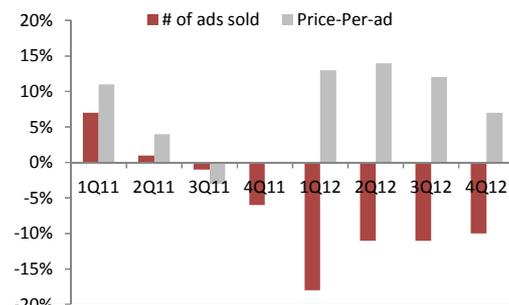
Yahoo 의 2012년 4분기 매출액은, 전년 동기 대비(YoY) 2% 증가한 1,346 백만 달러를 기록하였다. 이중 디스플레이 광고 매출액은 591백만 달러를 기록하여 YoY 3% 감소하였고, 검색 광고 매출액은 482 백만 달러를 기록하여 YoY 4% 증가하였다. 영업이익은, YoY 22% 감소한 190 백만 달러를 기록하여, 영업이익률은 18%에서 14%로 감소(YoY)하였다.

Yahoo 디스플레이 광고 매출의 주요 지표인 판매 광고수(Ads sold on core Yahoo! properties)는, YoY 10% 감소하였고, 전 분기(QoQ) 대비하여서는 3% 증가하였다. Yahoo 디스플레이 광고 매출의 또다른 주요 지표인 광고 단가(Price per ad)는, YoY 7% 증가하였고, 전 분기(QoQ) 대비하여서는 15% 증가하였다.

Yahoo 검색광고 매출의 주요 지표인 유료 클릭수(Paid Clicks)는, 모바일 검색(스마트 폰, 태블릿 PC 등)의 증가로, YoY 11% 증가하였고, 전 분기(QoQ) 대비하여서는 8% 증가하였다. Yahoo 검색광고 매출의 또다른 주요 지표인 클릭당 단가(Price Per Click)는, YoY 1% 증가하였으나, QoQ 2% 감소하였다.

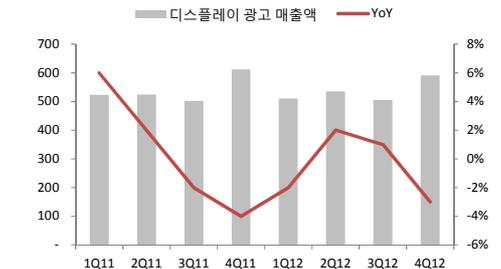
Yahoo 검색광고 매출도 유료 클릭수와 클릭당 단가의 함수이기 때문에, 유료 클릭수의 높은 증가 추세는 향후 검색매출 성장성에 긍정적인 것이라는 전망이다. 마찬가지로 유료 클릭수 증가에 필연적으로 수반될 수밖에 없는 클릭당 단가 감소의 부정적인 단기 효과는, 클릭수 증가의 매출증대 효과가 더욱 클 것으로 판단된다.

Yahoo 디스플레이 판매광고수 & 광고단가 YoY 성장률 추이



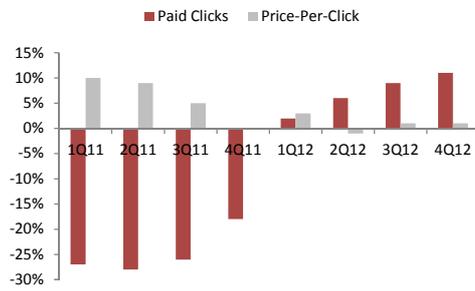
자료: Yahoo

Yahoo 디스플레이 광고매출 & YoY 성장률 추이 (백만 달러)



자료: Yahoo

Yahoo 검색광고 유료클릭수 vs 클릭당 단가 YoY 성장률 추이



자료: Yahoo

Yahoo 검색광고 매출액 & YoY 성장률 추이 (백만 달러)



자료: Yahoo

구글 실적 추이

(단위: 백만 달러)

	4Q 12	3Q 12	4Q 11	QoQ	YoY	2012	2011	YoY
매출액	14,419	13,304	10,584	8%	36%	50,175	37,905	32.4%
Google sites	8,640	7,727	7,294	12%	18%	31,221	26,145	19.4%
Google	3,436	3,133	2,880	10%	19%	12,465	10,386	20.0%
기타	829	666	410	24%	102%	2,353	1,374	71.3%
Motorola	1,514	1,778	-	-15%	-	4,136	0	-
영업이익	3,394	2,740	3,507	24%	-3%	12,760	11,742	8.7%
순이익	2,886	2,176	2,705	33%	7%	10,737	9,737	10.3%
EPS	8.62	6.53	8.22	32%	5%	32.81	30.17	8.8%

자료: 동양증권 리서치센터

아후 실적 추이

(단위: 백만 달러)

	4Q 12	3Q 12	4Q 11	QoQ	YoY	2012	2011	YoY
매출액	1345.81	1201.73	1324.15	12%	2%	4,987	4,984	0.0%
Display	590.63	506	612.05	17%	-3%	2,143	2,160	-0.8%
Search	481.96	472.54	464.53	2%	4%	1,886	1,853	1.8%
영업이익	266.62	223.19	247.58	19%	8%	803	825	-2.7%
순이익	272.27	3160.24	295.57	-91%	-8%	3,945	1,049	276.2%
EPS	0.23	2.66	0.24	-91%	-4%	0.82	3.28	-75.0%

자료: 동양증권 리서치센터

Google vs Yahoo

Google 은 전세계 검색 서비스의 독보적인 점유율을 기반으로, 안정적인 검색광고 매출 성장률을 시현중에 있다. 2011년 스마트 모바일 시대에 적극 대응을 위한 모토롤라 인수 이후로, 2012년 영업이익률 하락을 경험하고 있으나, 구글 플레이, 유튜브 매출이 증가하며 최근 회복 추세에 있다.

Yahoo의 경우 MS에로의 인수/합병 실패 이후, Google, MS Bing으로의 검색점유율을 빼앗기며, 시장점유율 및 실적이 큰 폭으로 하락한 바 있으나, 최근 광고단가 등이 회복되며, 실적은 안정화 추세로 접어들고 있는 상황이다.

Google vs Yahoo 연간 실적 추이

(단위: 백만 달러)

		2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	YoY	CAGR('09~'12)
매출액	구글	6,139	10,605	16,594	21,796	23,651	29,321	37,905	51,379	35.5%	29.5%
	야후	5,258	6,426	6,969	7,209	6,460	6,325	4,984	4,987	0.0%	-8.3%
영업이익	구글	2,107	3,550	5,084	6,632	8,312	10,382	11,742	12,722	8.3%	15.2%
	야후	1,108	941	695	607	514	830	825	803	-2.7%	16.0%

자료: Google, Yahoo

Google vs Yahoo 분기별 실적 추이 & valuation

(단위: 백만 달러, 배)

		1Q 12	2Q 12	3Q 12	4Q 12	2013 P/E	2013 P/B
매출액	구글	10,645	12,214	14,101	14,419	13.9	2.4
	야후	1,221	1,218	1,202	1,346	16.3	1.3
영업이익	구글	3,389	3,203	2,736	3,394		
	야후	175	184	177	267		

자료: Google, Yahoo, 동양증권 리서치센터

미국 인터넷 검색점유율

	'11년 8월	'12년 7월	'12년 8월	YoY
Google	65.1%	65.7%	65.3%	0%
Bing powered Search (Bing + Yahoo)	29.0%	27.0%	27.0%	-7%
Yahoo	15.9%	13.8%	14.0%	-12%
Bing	13.1%	13.1%	13.0%	-1%

자료: Experian Hitwise

국내 주요 뉴스

다음 자체 검색광고, 성공적 시장 안착 (01/27)

27일 접속자분석업체 로그, 이달 1일부터 14일까지 2주간 '다음 클릭스'의 성과를 분석한 결과 온라인 검색광고 시장에서 광고 사이트 및 유입수 기준 90% 이상을 다음이 흡수한 것으로 조사. 광고 클릭 이후의 행태를 나타내는 구매전환율은 기존 오버추어 광고보다 50% 이상 높게 나타나

네이버, 맞춤형 모바일 검색 결과 제공 (01/28)

NHN의 네이버, 개별 검색어에 최적화된 모바일 검색 결과를 제공. "모바일에서만 보여지는 이용자들의 독특한 검색어 패턴에 주목, 이용자들의 보다 섬세한 검색 니즈에 부합하기 위해 개별 검색어에 최적화된 검색 결과와 UI를 제공"

공통포털 NHN 회사쪼개기 윤곽 나왔다 (01/29)

NHN, 모바일 회사 별도 설립 추진. 주력사업인 한게임 분사. 'NHN 홀딩스(가칭)'와 같은 지주회사 체제는 도입하지 않을 방침. "최근 C 레벨 회의(최고경영자회의)에서 모바일 회사(가칭 NHN 모바일)를 자회사로 신규 설립해 모바일 시장변화에 빠르게 대응"

네이버 밴드, 라인 타고 해외서 인기 (01/25)

네이버의 모바일 소셜네트워크(SNS) 밴드(BAND)가 서비스를 출시 5개월만에 누적 다운로드 500만건을 기록. NHN, "이번 '라인 밴드(LINE BAND)' 확산을 통해 게임뿐 아니라 SNS에서까지 글로벌 시장에서 라인 플랫폼의 강세를 확인할 수 있을 것"

야후 작년 4Q 서프라이즈..메이어 효과? (01/29)

야후, 작년 4분기 전문가 예상을 웃도는 순익 달성. 마리사 메이어 CEO 취임 이후 2분기 연속으로 이뤄낸 실적 개선. 작년 4분기 특별항목을 제외한 이익이 주당 32센트를 기록. 전년 4분기 기록한 주당 24센트, 전문가 예상치인 주당 27센트를 크게 상회한 수치

모바일 메신저 '라인' 日 기업이 선호하는 이유 (01/28)

日 애자일미디어네트워크, 기업 소셜미디어 활용도에 따르면 일본 300개 대기업 조사. "라인을 소통 창구로 활용하는 기업 비중이 작년 12%에서 올해 36%로 세 배 증가." 트위터·페이스북·믹시·그리 등 조사 대상 12개 주요 소셜미디어 중 전년 대비 활용 기업이 가장 많이 늘어. 100대 기업에서 라인 활용도는 더욱 높아...사용 비중이 작년 8%에서 올해 23%로 세 배 정도 증가

II. 인터넷 업종 주요 데이터 Update

모바일 게임

지난 주 모바일 게임 순위 (국내)

	iOS 최고매출 (전체 기준)		iOS 무료 Apps (게임 기준)			Android 최고매출 (전체 기준)		Android 무료 Apps (게임 기준)	
	게임명	개발사	게임명	개발사		게임명	개발사	게임명	개발사
1	밀리언아서	액토즈	저거노트	라이브플	1	다함께차차차	CJ E&M	다함께차차차	CJ E&M
2	아이러브커피	Pati	템플런 2	Imangi	2	활	Fourthythre	활	Fourthythre
3	애니팡	선데이토	Skyscanner	Skyscann	3	애니팡	선데이토즈	아쿠퍼즐	컴투스
4	피쉬아일랜드	NHN	Rail Rush	Minclip	4	밀리언아서	액토즈	터치파이터	위메이드
5	카드의 신 삼	RedAtom	Angry Birds	Rovio	5	아이러브커피	Pati Studio	퍼즐바리스타	Pati Studio

자료: Appannie(01.22 기준), 동양증권 리서치센터

이번 주 모바일 게임 순위 (국내)

	iOS 최고매출 (전체 기준)		iOS 무료 Apps (게임 기준)			Android 최고매출 (전체 기준)		Android 무료 Apps (게임 기준)	
	게임명	개발사	게임명	개발사		게임명	개발사	게임명	개발사
1	밀리언아서	액토즈	윈드러너	위메이드	1	활	Fourthythre	다함께차차차	CJ E&M
2	Puzzle and	Gungho	탐소닉 링스	네오위즈	2	다함께차차차	CJ E&M	활	Fourthythre
3	아이러브커피	Pati	1945 ACE	guilin	3	위스토리	네오위즈 인	밀리언아서	액토즈
4	카드의 신 삼	RedAtom	Gridlee	David	4	암드히어로	코람게임	아쿠퍼즐	컴투스
5	애니팡	선데이토	템플런 2	Imangi	5	템플런 2	Imangi	위스토리	네오위즈 인

자료: Appannie(01.28 기준), 동양증권 리서치센터

지난 주 모바일 게임 순위 (해외, iOS 최고매출 순위)

	게임명 (미국 iOS)	개발사	게임명 (일본 iOS)	개발사
1	Clash of Clans	Supercell	Puzzle and dragons	Gungho Online
2	candy crush	king.com	暴走列伝 単車の虎	Donuts
3	템플런 2	Imangi Studios	Line Pop	Naver Japan
4	minecraft	Mojang	拡散性ミリオンアーサー	Square Enix
5	Pandora Radio	Pandora media	レジェンド オブ モンスターズ	Applibot

자료: Apple itunes(01.22 기준), 동양증권 리서치센터

이번 주 모바일 게임 순위 (해외, iOS 최고매출 순위)

	게임명 (미국 iOS)	개발사	게임명 (일본 iOS)	개발사
1	Clash of Clans	Supercell	Puzzle and dragons	Gungho Online
2	candy crush	king.com	暴走列伝 単車の虎	Donuts
3	Big Fish Casino	Big Fish Games	拡散性ミリオンアーサー	Square Enix
4	템플런 2	Imangi Studios	Line Pop	Naver Japan
5	Pandora Radio	Pandora media	不良道	Applibot

자료: Apple itunes(01.28 기준), 동양증권 리서치센터

PC 온라인 게임

지난 주 국내 온라인 게임 PC 방 점유율 순위

	게임명	개발사	사용시간 점유율	평균 일일 사용시간 (hr)
1	리그 오브 레전드	라이엇 게임즈	27.4%	257,762
2	서든어택	게임하이	10.0%	94,352
3	블레이드 & 소울	엔씨소프트	6.7%	62,640
4	아키에이지	엑스엘게임즈	6.0%	56,711
5	아이온	엔씨소프트	5.5%	52,006
6	피파온라인3	EA	3.4%	31,979
7	리니지	엔씨소프트	3.4%	31,649
8	스타크래프트	블리자드	3.3%	31,221
9	디아블로 3	블리자드	2.3%	21,743
10	던전앤파이터	네오플	2.1%	19,891

자료: 게임트릭스 (01.15~01.22 주 일 평균 기준), 동양증권 리서치센터

이번 주 국내 온라인 게임 PC 방 점유율 순위

	게임명	개발사	사용시간 점유율	평균 일일 사용시간 (hr)
1	리그 오브 레전드	라이엇 게임즈	28.7%	262,492
2	서든어택	게임하이	10.8%	99,052
3	블레이드 & 소울	엔씨소프트	6.5%	59,648
4	아이온	엔씨소프트	5.9%	53,689
5	아키에이지	엑스엘게임즈	5.3%	48,581
6	리니지	엔씨소프트	3.3%	30,376
7	스타크래프트	블리자드	3.3%	30,102
8	피파온라인3	EA	3.0%	27,413
9	디아블로 3	블리자드	2.1%	19,213
10	워크래프트 3	블리자드	2.0%	18,634

자료: 게임트릭스 (01.21~01.28 주 일 평균 기준), 동양증권 리서치센터

지난 주 해외 온라인 게임 순위

(단위: 시간)

	게임명	개발사	일 사용시간
1	League of Legends	라이엇 게임즈	129,063
2	Call of Duty 4 : Modern Warfare	treyarch	71,662
3	Call of Duty 2	treyarch	46,800
4	World of Warcraft	블리자드	30,791
5	Guild War 2	엔씨소프트	14,898

자료: Xfire(01.22 기준), 동양증권 리서치센터

이번 주 해외 온라인 게임 순위

(단위: 시간)

	게임명	개발사	일 사용시간
1	League of Legends	라이엇 게임즈	127,905
2	Call of Duty 4 : Modern Warfare	treyarch	69,131
3	Call of Duty 2	treyarch	45,086
4	World of Warcraft	블리자드	26,746
5	Guild War 2	엔씨소프트	14,014

자료: Xfire(01.28 기준), 동양증권 리서치센터

인터넷 포털 트래픽

PC 검색 조회수 (단위: 백만 Query)						
사이트 이름	점유율 (12.12)	12년12월	YoY	12년11월	12년10월	11년12월
naver.com	72.95%	4,702	-18%	4,832	4,862	5,747
daum.net	20.85%	1,061	-12%	1,044	1,103	1,208
mate.com	1.74%	120	-63%	121	133	327
google.co.kr	2.88%	196	1%	207	224	195

자료: Nielson-KoreanClick

PC 페이지 뷰 (단위: 백만 페이지 뷰)					
사이트 이름	12년12월	YoY	12년11월	12년10월	11년12월
NHN	20,231.35	-14%	20,249.60	20,726.51	23,556.33
DAUM Comm	12,357.07	-17%	12,618.60	12,778.88	14,815.00
SK 컴즈	3,149.88	-56%	3,487.00	3,867.48	7,122.18

자료: Nielson-KoreanClick

모바일 검색 조회수 (단위: 백만 Query)						
사이트 이름	점유율 (12.12)	점유율 (12.09)	12년12월	12년11월	12년10월	12년09월
naver	68.04%	73.34%	920	928	919	964
daum	20.57%	15.27%	278	262	263	201
nate	0.38%	0.42%	5	6	6	5
google	7.54%	9.40%	102	107	128	124

자료: Nielson-KoreanClick

모바일 페이지 뷰 (단위: 백만 페이지 뷰)					
모바일 페이지뷰	12년12월	12년11월	12년10월	12년09월	12년08월
naver	5,165	5,599	5,989	5,443	6,369
daum	3,008	3,337	3,227	2,704	3,231
nate	371	520	655	485	526

자료: Nielson-KoreanClick

기타 주요 데이터

주요국가 앱스토어 매출 순위

	최고매출 순위	무료 App 순위
라인	Japan 4위, Indonesia 3위, Thailand 1위	
라인팝	Japan 3위, Indonesia 6위, Thailand 3위	Japan 3위, Taiwan 5위, Indonesia 84위, Thailand 14위
라인버블	Japan 5위, Indonesia 67위, Thailand 7위	Japan 2위, Taiwan 2위, Indonesia 178위, Thailand 12위

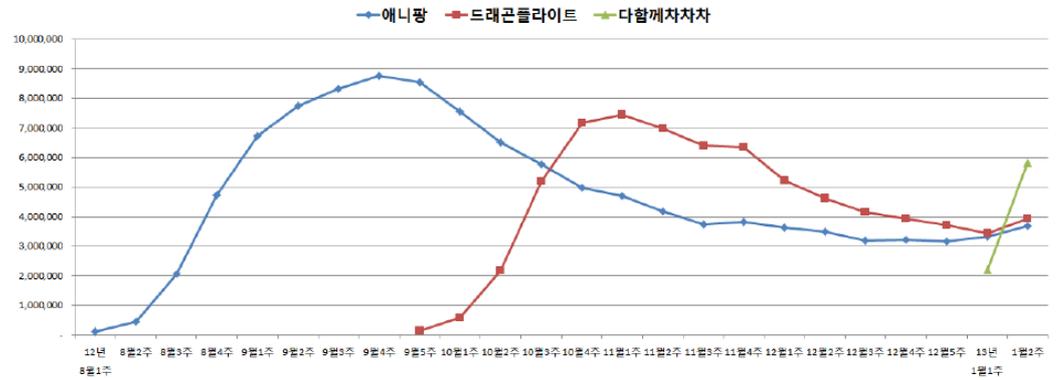
자료: Appannie, 13.01.22 기준

주요 앱 데이터

전체 상위 앱 점유율(2012.10.~12.16)				전체 상위 앱 점유율 (2013.01.14~20)			
순위	앱이름	카테고리	점유율	순위	앱이름	카테고리	점유율
1	카카오톡	커뮤니케이	24.78%	1	카카오톡	커뮤니케이	24.09%
2	카카오 스토	소셜 콘텐츠	13.14%	2	카카오 스토	소셜 콘텐츠	13.40%
3	네이버 -	도서 및 참고	11.45%	3	네이버 -	도서 및 참고	12.08%
4	GO 런처 EX	데코레이션	7.62%	4	다함께 차차	캐주얼 게임	6.84%
5	드래곤 플라	아케이드 게	6.29%	5	GO 런처 EX	데코레이션	6.62%
6	애니팡 for	두뇌게임 및	4.83%	6	Facebook	소셜 콘텐츠	5.00%
7	Facebook	소셜 콘텐츠	4.75%	7	애니팡 for	두뇌게임 및	4.37%
8	모두의 게임	두뇌게임 및	4.47%	8	드래곤 플라	아케이드 게	4.18%
9	네이버 웹툰	만화	3.39%	9	네이버 웹툰	만화	3.67%
10	GO 락커	데코레이션	3.09%	10	GO 락커	데코레이션	2.75%
11	아프리카TV	미디어 및 동	2.25%	11	아프리카TV	미디어 및 동	2.55%
12	싸이월드	소셜 콘텐츠	2.07%	12	싸이월드	소셜 콘텐츠	2.08%
13	다음 -	도서 및 참고	2.04%	13	다음 -	도서 및 참고	1.89%
14	아이러브커피	캐주얼 게임	1.66%	14	모두의 게임	두뇌게임 및	1.85%
15	PhotoWond	사진	1.54%	15	밀어서 돈버	소셜 콘텐츠	1.62%
16	틱톡 -	커뮤니케이	1.51%	16	PhotoWond	사진	1.60%
17	Advanced	생산성	1.32%	17	아이러브커피	캐주얼 게임	1.54%
18	네이트	라이프스타	1.31%	18	GO SMS	커뮤니케이	1.49%
19	탭소닉링스타	아케이드 게	1.27%	19	네이트	라이프스타	1.28%
20	GO SMS	커뮤니케이	1.21%	20	Smart App	도구	1.08%

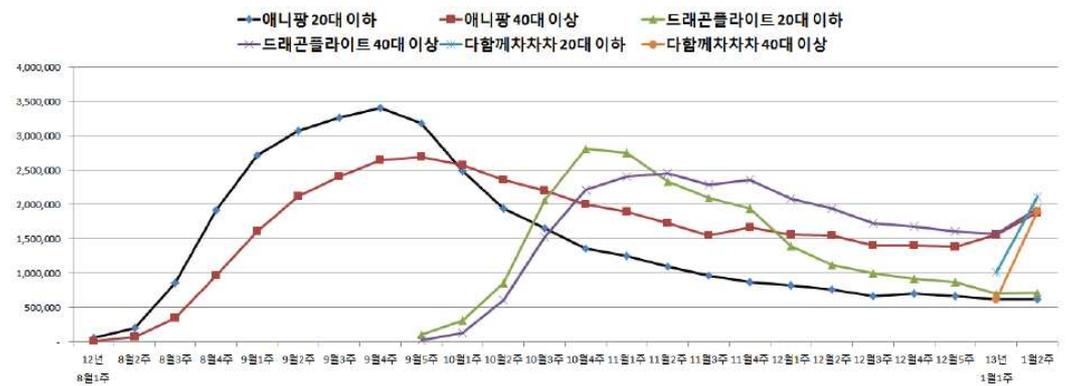
자료: Appranker

카카오톡 기반 인기 게임 DAU 추세



자료: ATLAS App index

연령대별 카카오톡 기반 인기 게임 DAU 추세



자료: ATLAS App index

III. Valuation & 투자전략

인터넷 기업 밸류에이션 비교

분류	기업명	화폐	시가총액	매출액 2012E	순이익 2012E	PER		EPS Growth		PSR		ROE 2012E	국가	결산월
						2012E	2013E	2012E	2013E	2012E	2013E			
모바일게임	EA	USD	4,789	4,074	-76	14.8	12.5	N/A	N/A	1.2	1.1	8.8	US	03/2012
	Gameloft	EUR	427	208	15	24.4	17.0	-15.4	45.8	2.1	1.8	15.1	FR	12/2011
	UBISFOT	EUR	690	1,254	58	11.8	11.7	52.8	-1.8	0.6	0.5	7.4	FR	03/2012
	Zynga	USD	2,226	1,203	-221	94.7	315.6	N/A	N/A	1.9	2.1	-1.4	US	12/2011
	KONAMI	JPY	266,336	251,382	21,279	12.4	10.6	-8.8	16.9	1.1	1.0	9.6	JN	03/2012
	SQUARE ENIX	JPY	128,177	147,968	4,745	25.8	13.9	-21.8	92.1	0.9	0.8	3.2	JN	03/2012
	NAMCO-BANDAI	JPY	289,266	463,398	24,715	11.6	11.5	31.0	1.0	0.6	0.6	11.0	JN	03/2012
	SEGA	JPY	425,435	397,358	37,291	10.4	9.0	74.4	15.6	1.1	1.0	12.1	JN	03/2012
	CAPCOM	JPY	96,777	93,906	6,490	13.0	9.1	-6.6	46.4	1.0	0.9	11.2	JN	03/2012
	NEXON	JPY	414,634	108,005	31,531	13.0	10.7	N/A	21.6	3.8	3.0	17.3	JN	12/2011
	GUNGHO ONLINE	JPY	176,151	17,625	4,288	41.2	19.7	N/A	109.5	10.0	4.6	32.1	JN	12/2011
	Gree	JPY	320,108	172,553	42,264	7.6	6.8	-12.2	10.7	1.9	1.6	39.3	JN	06/2012
	DeNa	JPY	426,642	202,351	44,311	9.0	8.0	33.1	13.3	2.1	1.8	40.5	JN	03/2012
	게임빌	KRW	522,345	69,002	21,725	23.6	18.5	34.7	27.5	7.4	5.6	27.4	SK	12/2011
	컴투스	KRW	396,913	76,711	22,643	17.9	14.9	446.2	20.4	5.3	4.1	27.6	SK	12/2011
포탈 및 SNS	Google	USD	246,686	48,827	12,872	16.4	13.9	16.8	18.7	5.1	4.4	17.8	US	12/2011
	Yahoo	USD	24,020	4,609	1,299	18.1	16.3	-65.2	10.1	5.2	5.0	8.1	US	12/2011
	Yahoo Japan	JPY	1,850,650	323,586	108,497	17.0	15.8	7.8	8.0	5.7	5.4	20.9	JN	03/2012
	Facebook	USD	70,342	5,020	43	63.2	49.4	N/A	4,318.2	14.0	10.7	9.2	US	12/2011
	NHN	KRW	11,670,96	2,379,054	525,713	22.8	19.2	16.8	18.9	5.0	4.2	28.7	SK	12/2011
	다음	KRW	1,400,451	454,553	84,496	16.5	13.3	-22.5	23.3	3.1	2.6	17.1	SK	12/2011
콘텐츠 및 온라인 게임	Amazon	USD	125,035	62,041	-5	143.7	75.3	N/A	N/A	2.0	1.6	4.3	US	12/2011
	Ebay	USD	72,398	16,345	2,929	20.4	17.4	10.7	18.8	4.4	3.9	14.7	US	12/2011
	Activision Blizzard	USD	12,685	4,834	1,105	10.2	11.6	N/A	-18.8	2.6	2.8	11.4	US	12/2011
	Tencent	HKD	494,099	43,784	12,551	30.2	23.8	N/A	26.4	9.1	7.0	36.2	CH	12/2011
	NEXON	JPY	414,634	108,005	31,531	13.0	10.7	N/A	21.6	3.8	3.0	17.3	JN	12/2011
	엔씨소프트	KRW	3,186,280	759,018	140,490	22.3	15.3	16.1	45.1	4.1	3.6	14.7	SK	12/2011

자료: 동양증권 리서치센터, 1월 29일 기준

IV. 글로벌 주요 인터넷 기업 주가 차트

Google



자료: 동양증권 리서치센터

Tencent



자료: 동양증권 리서치센터

Facebook



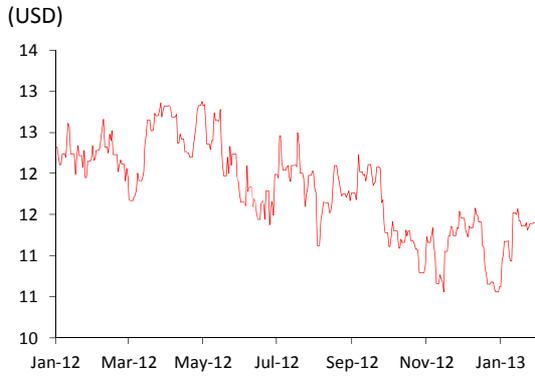
자료: 동양증권 리서치센터

Nexon



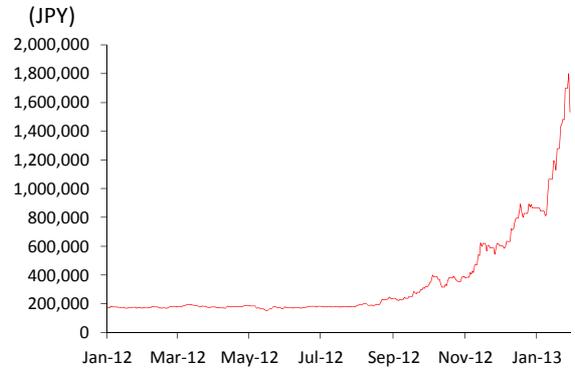
자료: 동양증권 리서치센터

Activision Blizzard



자료: 동양증권 리서치센터

Gungho Online



자료: 동양증권 리서치센터

DeNA



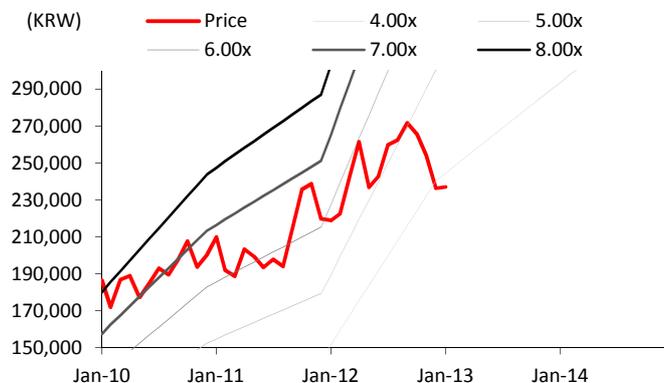
자료: 동양증권 리서치센터

Gree



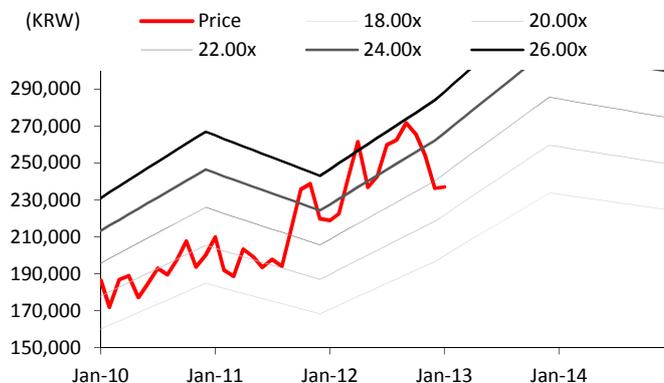
자료: 동양증권 리서치센터

PBR Band Chart - NHN



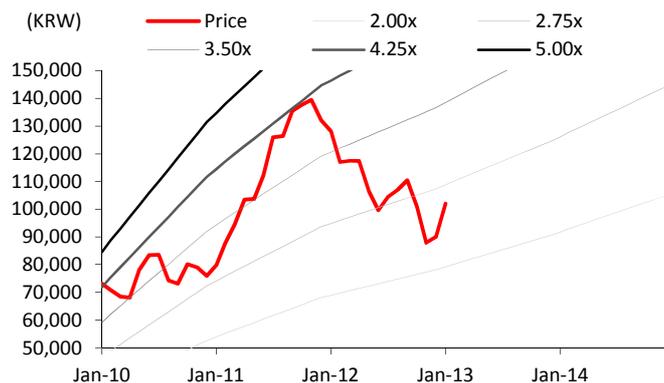
자료: 동양증권 리서치센터

PER Band Chart - NHN



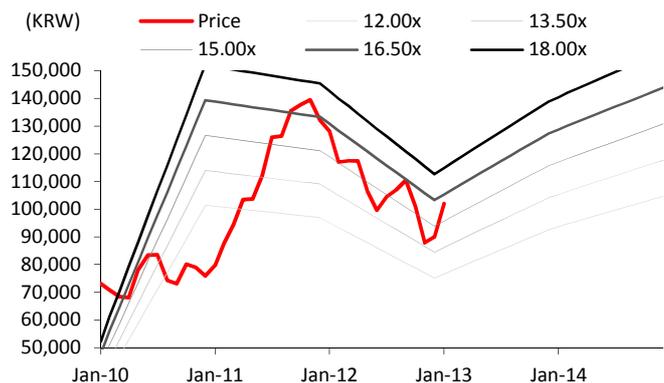
자료: 동양증권 리서치센터

PBR Band Chart - 다음



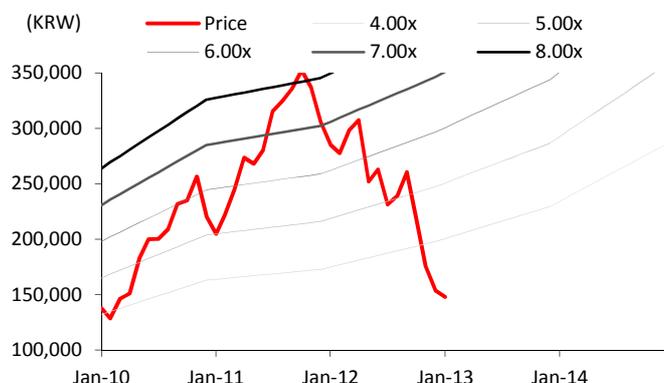
자료: 동양증권 리서치센터

PER Band Chart - 다음



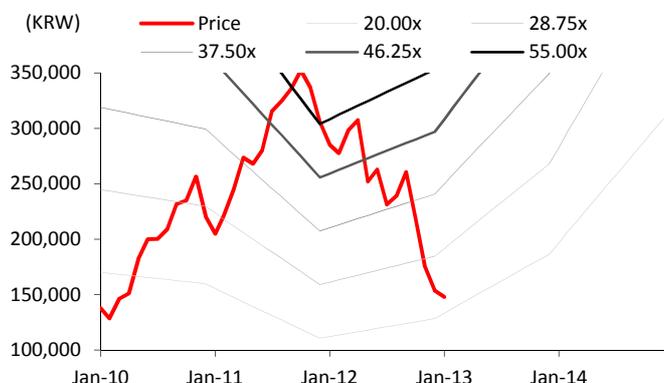
자료: 동양증권 리서치센터

PBR Band Chart - 엔씨소프트



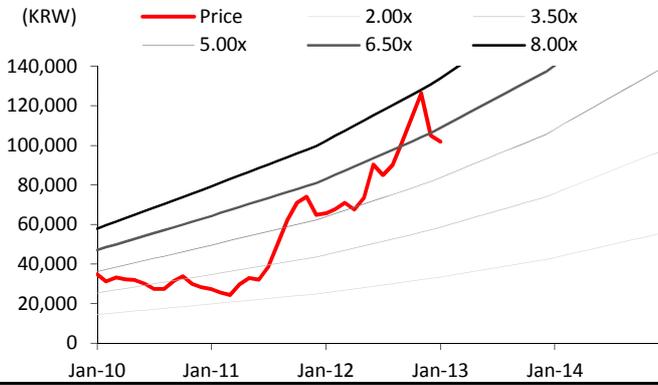
자료: 동양증권 리서치센터

PER Band Chart - 엔씨소프트



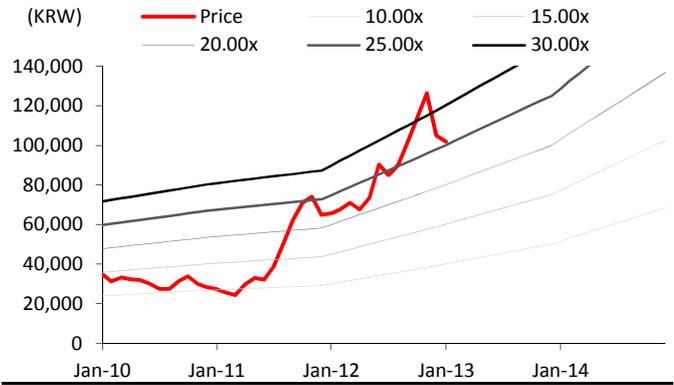
자료: 동양증권 리서치센터

PBR Band Chart - 게임빌



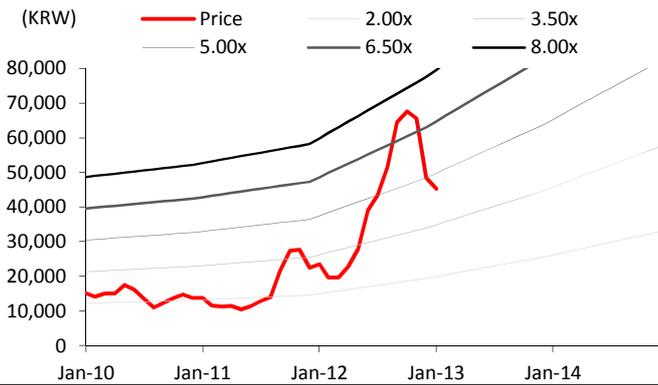
자료: 동양증권 리서치센터

PER Band Chart - 게임빌



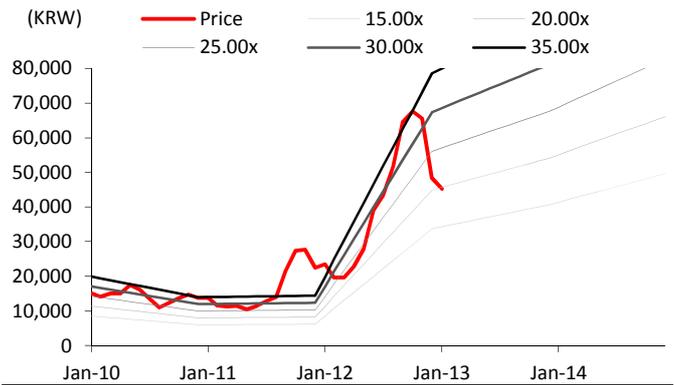
자료: 동양증권 리서치센터

PBR Band Chart - 컴투스



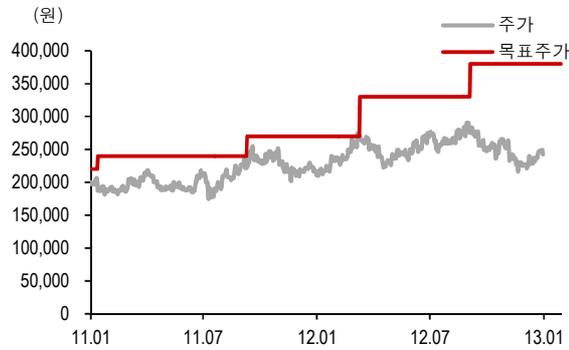
자료: 동양증권 리서치센터

PER Band Chart - 컴투스



자료: 동양증권 리서치센터

NHN (035420) 투자등급 및 목표주가 추이



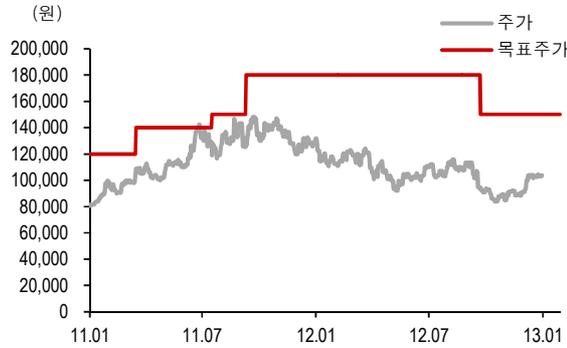
날짜	투자의견	목표주가
2013-01-30	BUY	380,000
2013-01-23	BUY	380,000
2013-01-16	BUY	380,000
2012-11-21	BUY	380,000
2012-11-19	BUY	380,000
2012-11-09	BUY	380,000
2012-10-29	BUY	380,000
2012-10-04	BUY	380,000
2012-08-27	BUY	330,000
2012-08-10	BUY	330,000

자료: 동양증권

- 이 자료에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며 타인의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인함. (작성자 : 이창영)
- 당사는 자료공표일 현재 동 종목 발행주식을 1%이상 보유하고 있지 않습니다.
- 자료공표일 현재 당사는 NHN 종목을 기초자산으로 하는 주기연계증권(ELW)을 발행하여 유동성공급자(LP)업무를 수행하고 있습니다.
- 당사는 동 자료를 전문투자자 및 제 3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 동 자료의 금융투자분석사와 배우자는 자료공표일 현재 대상법인의 주식관련 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- 종목 투자등급 Guide Line: 투자기간 6~12개월, 절대수익률 기준 투자등급 3단계(Buy, Hold, Sell)와 위험도 2단계(H:High, L:Low)로 구분
- Buy: 10%이상(Low)/20%이상(High), Hold: -10~10%(Low)/-20%~20%(High), Sell: -10%이상(Low)/-20%이상(High)
- 업종 투자등급 Guide Line: 투자기간 6~12개월, 시가총액 대비 업종 비중 기준의 투자등급 3단계(Ovenweight, Neutral, Underweight)로 구분
- 2008년 2월19일부터 당사 투자등급이 기존 5단계(Strong Buy, Buy, MarketPerform, UnderPerform, Sell)에서 3단계(Buy, Hold, Sell)와 리스크 2단계(High, Low)로 변경

본 자료는 투자자의 투자를 권유할 목적으로 작성된 것이 아니라, 투자자의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 작성된 참고 자료입니다. 본 자료는 금융투자분석사가 신뢰할만하다고 판단되는 자료와 정보에 의거하여 만들어진 것이지만, 당사와 금융투자분석사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수는 없습니다. 따라서, 본 자료를 참고한 투자자의 투자사결정은 전적으로 투자자 자신의 판단과 책임하에 이루어져야 하며, 당사는 본 자료의 내용에 의거하여 행해진 일체의 투자행위 결과에 대하여 어떠한 책임도 지지 않습니다. 또한, 본 자료는 당사 투자자에게만 제공되는 자료로 당사의 동의 없이 본 자료를 무단으로 복제 전송 인용 배포하는 행위는 법으로 금지되어 있습니다.

다음 (035720) 투자등급 및 목표주가 추이



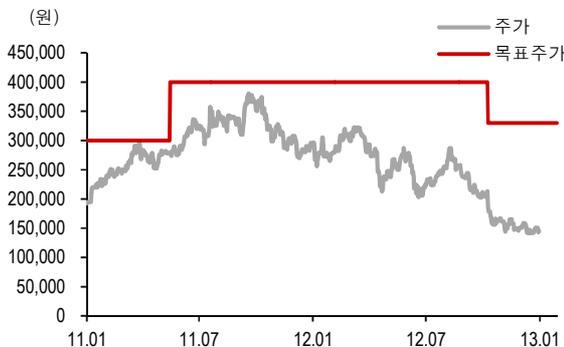
날짜	투자의견	목표주가
2013-01-30	BUY	150,000
2013-01-23	BUY	150,000
2013-01-16	BUY	150,000
2012-11-19	BUY	150,000
2012-11-12	BUY	150,000
2012-10-22	BUY	150,000
2012-08-13	BUY	180,000
2012-05-14	BUY	180,000
2012-04-09	BUY	180,000
2012-03-12	BUY	180,000

자료: 동양증권

- 이 자료에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확히 반영하고 있으며 타인의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인함. (작성자 : 이창영)
- 당사는 자료공표일 현재 동 종목 발행주식을 1%이상 보유하고 있지 않습니다.
- 당사는 자료공표일 현재 해당 기업과 관련하여 특별한 이해관계가 없습니다.
- 당사는 동 자료를 전문투자자 및 제 3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 동 자료의 금융투자분석사와 배우자는 자료공표일 현재 대상법인의 주식관련 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- 종목 투자등급 Guide Line: 투자기간 6~12개월, 절대수익률 기준 투자등급 3단계(Buy, Hold, Sell)와 위험도 2단계(H:High, L:Low)로 구분
- Buy : 10%이상(Low)/20%이상(High), Hold: -10~10%(Low)/-20%~20%(High), Sell: -10%이상(Low)/-20%이상(High)
- 업종 투자등급 Guide Line: 투자기간 6~12개월, 시가총액 대비 업종 비중 기준의 투자등급 3단계(Ovenweight, Neutral, Underweight)로 구분
- 2008년 2월19일부터 당사 투자등급이 기존 5단계(Strong Buy, Buy, MarketPerform, UnderPerform, Sell)에서 3단계(Buy, Hold, Sell)와 리스크 2단계(High, Low)로 변경

본 자료는 투자자의 투자를 권유할 목적으로 작성된 것이 아니라, 투자자의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 작성된 참고 자료입니다. 본 자료는 금융투자분석사가 신뢰할만하다고 판단되는 자료와 정보에 의거하여 만들어진 것이지만, 당사와 금융투자분석사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수는 없습니다. 따라서, 본 자료를 참고한 투자자의 투자사결정은 전적으로 투자자 자신의 판단과 책임하에 이루어져야 하며, 당사는 본 자료의 내용에 의거하여 행해진 일체의 투자행위 결과에 대하여 어떠한 책임도 지지 않습니다. 또한, 본 자료는 당사 투자자에게만 제공되는 자료로 당사의 동의 없이 본 자료를 무단으로 복제 전송 인용 배포하는 행위는 법으로 금지되어 있습니다.

엔씨소프트 (036570) 투자등급 및 목표주가 추이



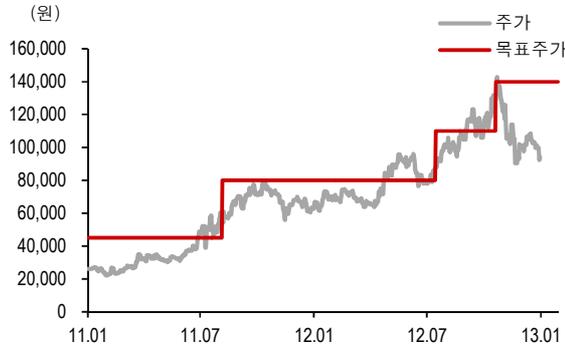
날짜	투자의견	목표주가
2013-01-30	BUY	330,000
2013-01-23	BUY	330,000
2013-01-16	BUY	330,000
2012-11-19	BUY	330,000
2012-11-08	BUY	330,000
2012-08-09	BUY	400,000
2012-07-17	BUY	400,000
2012-06-10	BUY	400,000
2012-05-16	BUY	400,000
2012-04-05	BUY	400,000

자료: 동양증권

- 이 자료에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며 타인의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인함. (작성자 : 이창영)
- 당사는 자료공표일 현재 동 종목 발행주식을 1%이상 보유하고 있지 않습니다.
- 자료공표일 현재 당사는 엔씨소프트주식을 기초자산으로 하는 추가연계증권(ELW)을 발행하여 유동성공급자(LP)업무를 수행하고 있습니다.
- 당사는 동 자료를 전문투자자 및 제 3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 동 자료의 금융투자분석사와 배우자는 자료공표일 현재 대상법인의 주식관련 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- 종목 투자등급 Guide Line: 투자기간 6~12개월, 절대수익률 기준 투자등급 3단계(Buy, Hold, Sell)와 위험도 2단계(H:High, L:Low)로 구분
- Buy : 10%이상(Low)/20%이상(High), Hold: -10~10%(Low)/-20%~20%(High), Sell: -10%이상(Low)/-20%이상(High)
- 업종 투자등급 Guide Line: 투자기간 6~12개월, 시가총액 대비 업종 비중 기준의 투자등급 3단계(Ovenweight, Neutral, Underweight)로 구분
- 2008년 2월19일부터 당사 투자등급이 기존 5단계(Strong Buy, Buy, MarketPerform, UnderPerform, Sell)에서 3단계(Buy, Hold, Sell)와 리스크 2단계(High, Low)로 변경

본 자료는 투자자의 투자를 권유할 목적으로 작성된 것이 아니라, 투자자의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 작성된 참고 자료입니다. 본 자료는 금융투자분석사가 신뢰할만 하다고 판단되는 자료와 정보에 의거하여 만들어진 것이지만, 당사와 금융투자분석사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수는 없습니다. 따라서, 본 자료를 참고한 투자자의 투자의사결정은 전적으로 투자자 자신의 판단과 책임하에 이루어져야 하며, 당사는 본 자료의 내용에 의거하여 행해진 일체의 투자행위 결과에 대하여 어떠한 책임도 지지 않습니다. 또한, 본 자료는 당사 투자자에게만 제공되는 자료로 당사의 동의 없이 본 자료를 무단으로 복제 전송 인용 배포하는 행위는 법으로 금지되어 있습니다.

게임빌 (063080) 투자등급 및 목표주가 추이



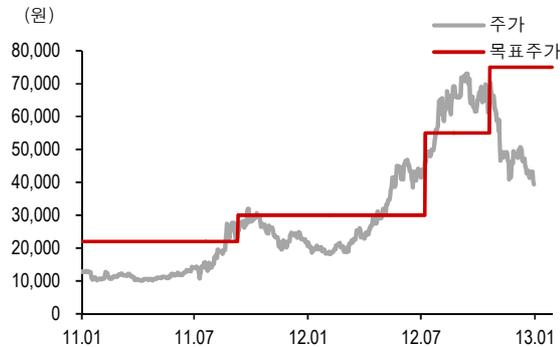
날짜	투자의견	목표주가
2013-01-30	BUY	140,000
2013-01-23	BUY	140,000
2013-01-16	BUY	140,000
2012-11-19	BUY	140,000
2012-08-14	BUY	110,000
2011-10-12	BUY	80,000
2011-10-10	BUY	80,000
2011-09-05	BUY	80,000
2011-06-30	BUY	45,000

자료: 동양증권

- 이 자료에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며 타인의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인함. (작성자 : 이창영)
- 당사는 자료공표일 현재 동 종목 발행주식을 1%이상 보유하고 있지 않습니다.
- 당사는 자료공표일 현재 해당 기업과 관련하여 특별한 이해관계가 없습니다.
- 당사는 동 자료를 전문투자자 및 제 3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 동 자료의 금융투자분석사와 배우자는 자료공표일 현재 대상법인의 주식관련 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- 종목 투자등급 Guide Line: 투자기간 6~12개월, 절대수익률 기준 투자등급 3단계(Buy, Hold, Sell)와 위험도 2단계(H:High, L:Low)로 구분
- Buy : 10%이상(Low)/20%이상(High), Hold: -10~10%(Low)/-20%~20%(High), Sell: -10%이상(Low)/-20%이상(High)
- 업종 투자등급 Guide Line: 투자기간 6~12개월, 시가총액 대비 업종 비중 기준의 투자등급 3단계(Ovenweight, Neutral, Underweight)로 구분
- 2008년 2월19일부터 당사 투자등급이 기존 5단계(Strong Buy, Buy, MarketPerform, UnderPerform, Sell)에서 3단계(Buy, Hold, Sell)와 리스크 2단계(High, Low)로 변경

본 자료는 투자자의 투자를 권유할 목적으로 작성된 것이 아니라, 투자자의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 작성된 참고 자료입니다. 본 자료는 금융투자분석사가 신뢰할만하다고 판단되는 자료와 정보에 의거하여 만들어진 것이지만, 당사와 금융투자분석사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수는 없습니다. 따라서, 본 자료를 참고한 투자자의 투자사결정은 전적으로 투자자 자신의 판단과 책임하에 이루어져야 하며, 당사는 본 자료의 내용에 의거하여 행해진 일체의 투자행위 결과에 대하여 어떠한 책임도 지지 않습니다. 또한, 본 자료는 당사 투자자에게만 제공되는 자료로 당사의 동의 없이 본 자료를 무단으로 복제 전송 인용 배포하는 행위는 법으로 금지되어 있습니다.

컴투스 (078340) 투자등급 및 목표주가 추이



날짜	투자의견	목표주가
2013-01-30	BUY	75,000
2013-01-23	BUY	75,000
2013-01-16	BUY	75,000
2012-11-19	BUY	75,000
2012-08-07	BUY	55,000
2011-10-12	BUY	30,000
2011-10-10	BUY	30,000
2011-09-05	BUY	22,000

자료: 동양증권

- 이 자료에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며 타인의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인함. (작성자 : 이창영)
- 당사는 자료공표일 현재 동 종목 발행주식을 1%이상 보유하고 있지 않습니다.
- 당사는 자료공표일 현재 해당 기업과 관련하여 특별한 이해관계가 없습니다.
- 당사는 동 자료를 전문투자자 및 제 3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 동 자료의 금융투자분석사와 배우자는 자료공표일 현재 대상법인의 주식관련 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- 종목 투자등급 Guide Line: 투자기간 6~12개월, 절대수익률 기준 투자등급 3단계(Buy, Hold, Sell)와 위험도 2단계(H:High, L:Low)로 구분
- Buy : 10%이상(Low)/20%이상(High), Hold: -10~10%(Low)/-20%~20%(High), Sell: -10%이상(Low)/-20%이상(High)
- 업종 투자등급 Guide Line: 투자기간 6~12개월, 시가총액 대비 업종 비중 기준의 투자등급 3단계(Overweight, Neutral, Underweight)로 구분
- 2008년 2월19일부터 당사 투자등급이 기존 5단계(Strong Buy, Buy, MarketPerform, UnderPerform, Sell)에서 3단계(Buy, Hold, Sell)와 리스크 2단계(High, Low)로 변경

본 자료는 투자자의 투자를 권유할 목적으로 작성된 것이 아니라, 투자자의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 작성된 참고 자료입니다. 본 자료는 금융투자분석사가 신뢰할만하다고 판단되는 자료와 정보에 의거하여 만들어진 것이지만, 당사와 금융투자분석사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수는 없습니다. 따라서, 본 자료를 참고한 투자자의 투자사결정은 전적으로 투자자 자신의 판단과 책임하에 이루어져야 하며, 당사는 본 자료의 내용에 의거하여 행해진 일체의 투자행위 결과에 대하여 어떠한 책임도 지지 않습니다. 또한, 본 자료는 당사 투자자에게만 제공되는 자료로 당사의 동의 없이 본 자료를 무단으로 복제 전송 인용 배포하는 행위는 법으로 금지되어 있습니다.