

Weekly update

Korea / Internet Services & Content

2 January 2013

OVERWEIGHT



Stocks under coverage

Internet/Software

Company	Rating	Price	TP
NHN (035420 KS)	BUY	227,000	360,000
다음 (035720 KS)	BUY	91,100	118,000
엔씨소프트 (036570 KS)	BUY	150,500	310,000
네오위즈게임즈 (095660 KS)	BUY	25,000	41,000
게임빌 (063080 KS)	BUY	100,800	135,000
컴투스 (078340 KS)	BUY	48,500	78,000
JCE (067000 KS)	BUY	16,500	45,000
SK C&C (034730 KS)	BUY	103,000	183,000
한글과컴퓨터 (030520 KS)	BUY	21,100	25,000
위메이드 (112040 KS)	HOLD	45,900	47,000

Entertainment

파라다이스 (034230 KS)	BUY	17,200	25,000
GKL (114090 KS)	BUY	28,650	36,000
CJ CGV (079160 KS)	BUY	32,150	41,000
강원랜드 (035250 KS)	BUY	29,250	34,000
CJ E&M (130960 KS)	HOLD	26,500	32,000
YG 엔터테인먼트 (122870 KS)	HOLD	61,500	50,000

(주: 12월 28일 종가 기준)

Table of contents

I. 커버리지 추가 Performance	2
II. 온라인 인터넷 트래픽	3
III. 모바일 인터넷 트래픽	5
IV. 온라인 게임 순위	7
V. 모바일 게임 순위	10
VI. 국내 외래 입국객 추이	13
VII. 영화 순위	15
VIII. 글로벌 Peer Valuation	16
IX. Appendix (용어정리)	21

정우철, Analyst

3774 6708 wc.jeong@miraeasset.com

우윤철

3774 6934 davis.woo@miraeasset.com

인터넷 & 엔터테인먼트

〈주간 뉴스〉

▶ 2012년 국내 영화 매출액 전년대비 17.7% 성장, 사상 최고 기록

영화진흥위원회에 따르면 2012년 국내 영화 매출액은 전년대비 17.7% 증가한 1조 4,454 억원, 관람객은 동기간 21.9% 증가한 1.95 억명을 기록함. 이처럼 국내 영화 시장이 사상 최고 수준의 매출액과 관람객을 기록한 것은 '도둑들', '광해' 등 한국영화가 크게 성공했기 때문임. 한국영화의 흥행 성공으로 2012년 한국 영화 점유율은 전년대비 6.9%p 상승한 58.8%를 기록함. 반면 2012년 평균 티켓가격은 2011년 대비(7,737 원) 271 원 감소한 7,466 원이었음. 이는 영화 상영관 1위, 2위 업체인 CJ CGV(079160)와 롯데시네마(비상장)가 '1+' 티켓행사 등 가격 할인 행사를 진행했기 때문임.

▶ '아카에이지' 2013년 1월 2일 오픈베타 서비스 시작

엑스엘게임즈의 온라인게임 '아카에이지'의 오픈베타 서비스가 2013년 1월 2일부터 시작될 예정임. '아카에이지'는 온라인게임 '바람의나라'와 '리니지'를 개발한 송재경 대표가 지난 6년간 400 억원을 투입한 온라인게임이라는 점에서 시장에서 관심이 높음. 동사는 '아카에이지'를 2010년 7월부터 5차례의 클로즈베타를 진행했으며, 지난 12월 19일부터 시작한 캐릭터 사전 생성수가 25만개가 넘어서었다는 점에서 초기에 성공 가능성은 높아 보임. 향후 '아카에이지'의 성공 여부에 따라 엔씨소프트 등 경쟁사들에게 부정적인 영향을 줄 것으로 보임.

〈주간 트래픽〉

▶ 다음 검색 쿼리 점유율 큰 폭으로 증가

다음의 지난주 PC 검색 쿼리 점유율은 전주 대비 1.5ppt 상승한 23.1%, 모바일 검색 쿼리 점유율은 동기간 1.1ppt 상승한 21.7%를 나타냄. 반면에 NHN은 동기간 PC는 1.1ppt 하락한 70.9%와 모바일은 변동 없는 68.1%였음.

〈업체 동향〉

▶ NHN(035420): '라인' 가입자 1월 초 1억명 도달 전망

NHN은 '라인' 가입자가 지난 12월 24일에 9천만명을 넘어섰다고 밝힘. 이는 일본 가입자 증가 추세는 다소 감소했으나, 대만, 스페인 등에서 가입자가 큰 폭으로 증가하고 있기 때문임. 특히 '라인'의 일평균 가입자는 지난 11월까지 25~30만명에 달하였으나, 최근에는 40만명에 달하고 있음. 이러한 추세를 고려하면 '라인'의 누적 가입자는 12월 31일에 9,400만명에 달한 것으로 보이며, 2013년 1월 초에 1억명 도달이 가능할 것으로 보임. '라인'을 통한 모바일게임은 현재 10개에 달하고 있으며, 2013년부터 월 5~6개의 게임을 추가할 예정임.

▶ 다음(035720): SK 컴즈 네이트에 검색 광고 제공

오버추어와 야후코리아는 한국에서 사업을 2012년 12월 31일에 철수함. 따라서 다음은 오버추어의 광고주들을 확보하기 위해 노력하고 있으며, SK 컴즈의 네이트 검색 광고 대행사로도 확정됨. 또한 국내 4위 포털사업자 이스트소프트(047560)의 줌인터넷과도 제휴를 맺음. 다음은 이미 지난 2011년부터 SK 컴즈와 검색광고와 관련된 업무 제휴를 맺었으며, 이를 기반으로 국내 1위 사업자인 NHN과 경쟁해오고 있음. 그러나 네이트와 줌인터넷의 검색쿼리 점유율이 각각 2.0%, 0.7%에 불과하다는 점에서 다음의 점유율 확대를 크게 기대하기는 어려워 보임.

▶ 넥슨(3659 JP): '피파온라인 3' 서비스 본격화

넥슨과 EA사가 공동 개발한 '피파온라인 3'는 지난 12월 18일부터 국내에서 성공적인 공개서비스를 진행하고 있음. 서비스 첫날 PC 방 점유율은 2.9%였으나, 12월 31일에는 5.7% 수준으로 확대됨. 반면 동기간 '피파온라인 2'는 5.9%에서 2.1%로 점유율이 하락함. NHN이 일본 코나미사와 공동개발한 '위닝일레븐 온라인'은 지난 12월 27일부터 서비스를 시작했으나, 초기 서비스는 기대에 미치지 못함. 따라서 2013년 3월 '피파온라인 2'의 서비스가 종료되는 시점에서 대부분의 이용자들이 '피파온라인 3'로 이동할 가능성이 높아 보임.

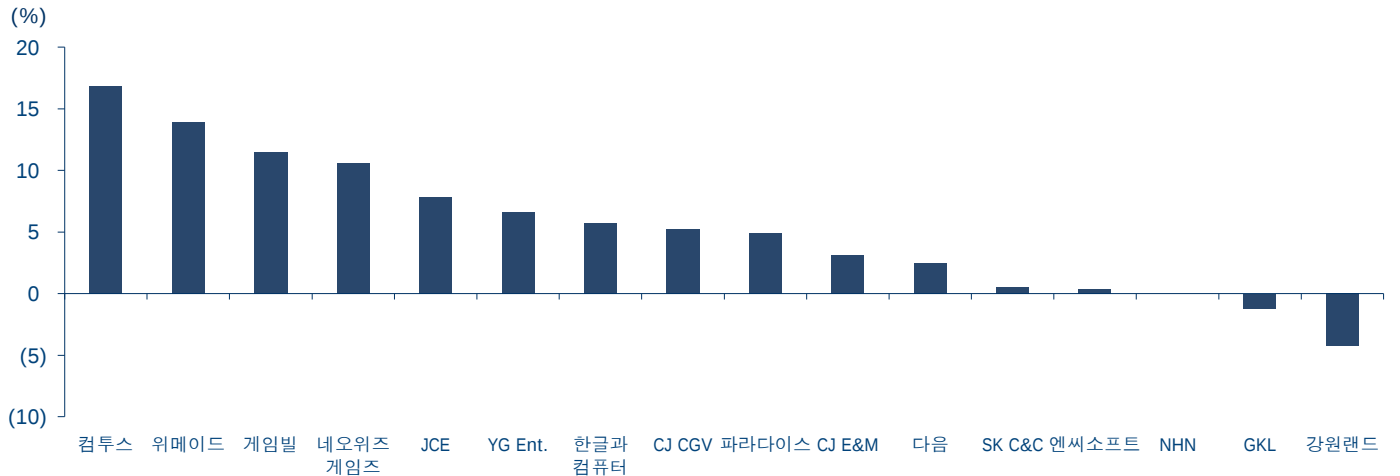
I. 커버리지 추가 Performance

Figure 1 커버리지 기간별 추가 수익률 (12 월 넷째 주)

업종	기업명	기업코드	시가총액 (십억원)	수익률 (%)						투자 의견	목표주가
				1 Week	1 Month	3 Month	6 Month	1 Year	YTD		
1 인터넷	NHN	035420	10,925.0	0.0	(11.3)	(21.9)	(7.4)	8.1	7.6	BUY	360,000
2 인터넷	다음	035720	1,230.3	2.5	2.0	(19.7)	(12.7)	(25.1)	(24.1)	BUY	118,000
3 게임	엔씨소프트	036570	3,295.6	0.3	(9.6)	(36.6)	(43.0)	(49.6)	(51.1)	BUY	310,000
4 게임	네오위즈게임즈	095660	547.9	10.6	11.9	(5.7)	17.9	(43.0)	(42.1)	BUY	41,000
5 게임	게임빌	063080	559.5	11.5	(21.4)	(3.8)	14.4	51.6	48.0	BUY	135,000
6 게임	컴투스	078340	489.2	16.9	(21.8)	(26.3)	13.7	136.6	120.5	BUY	78,000
7 게임	JCE	067000	190.4	7.8	(6.0)	(49.7)	(55.5)	(56.3)	(58.7)	BUY	45,000
8 게임	위메이드	112040	771.1	13.9	(3.7)	(11.7)	(21.5)	26.6	22.1	HOLD	47,000
9 소프트웨어	SK C&C	034730	5,150.0	0.5	7.6	3.2	1.0	(13.5)	(12.0)	BUY	183,000
10 소프트웨어	한글과컴퓨터	030520	487.0	5.8	13.1	40.7	96.3	75.1	73.7	BUY	25,000
11 엔터테인먼트	강원랜드	035250	6,257.8	(4.3)	(4.1)	17.0	21.1	7.5	7.5	BUY	34,000
12 엔터테인먼트	GKL	114090	1,772.2	(1.2)	(4.8)	(2.4)	25.9	68.5	57.4	BUY	36,000
13 엔터테인먼트	파라다이스	034230	1,564.2	4.9	(6.8)	(4.7)	24.2	117.5	104.8	BUY	25,000
14 엔터테인먼트	CJ CGV	079160	662.9	5.2	(0.9)	11.8	21.8	21.3	20.6	BUY	41,000
15 엔터테인먼트	와이지엔터테인먼트	122870	634.7	6.6	4.2	(35.5)	15.2	63.6	67.1	HOLD	50,000
16 엔터테인먼트	CJ E&M	130960	1,005.3	3.1	(5.4)	(8.8)	0.8	(12.8)	(12.5)	HOLD	32,000

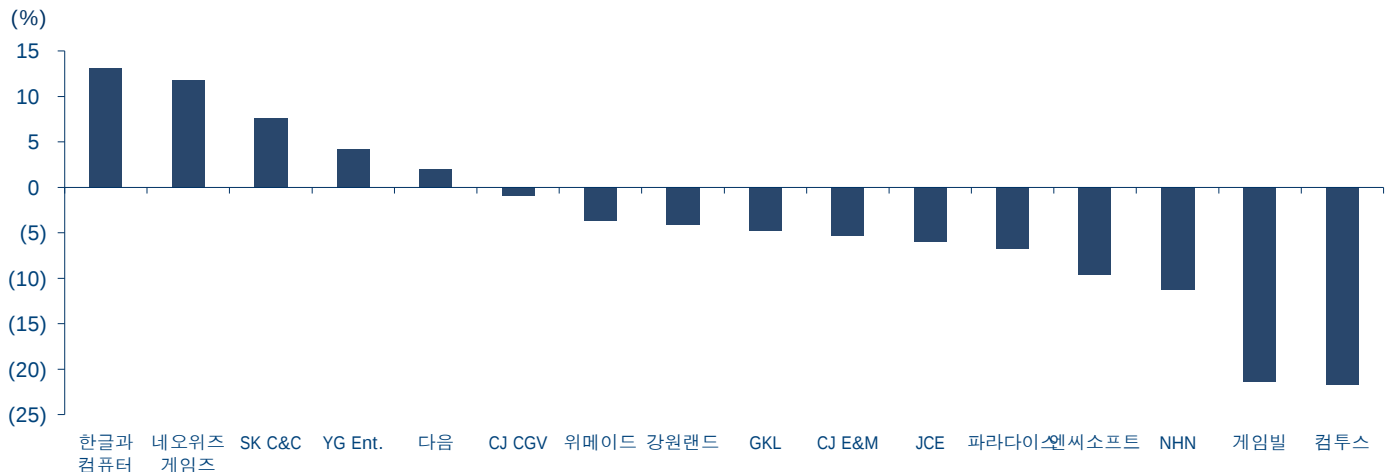
자료: 각 사, 블룸버그, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 2 커버리지 기업 지난 1 주일 수익률 (평균 수익률 +5.3 % 기록)



자료: 각 사, 블룸버그, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 3 커버리지 기업 지난 1 개월 수익률 (평균 수익률 -3.6 % 기록)



자료: 각 사, 블룸버그, 미래에셋증권 리서치센터

II. 온라인 인터넷 트래픽

Figure 4 검색 포털 순방문자 추이

(단위: 천)	사이트	Oct-07	Oct-14	Oct-21	Oct-28	Nov-04	Nov-11	Nov-18	Nov-25	Dec-02	Dec-09	Dec-16	Dec-23
1	naver.com	24,801	24,664	24,618	24,922	24,976	24,644	24,549	24,476	24,572	24,482	24,602	24,647
2	daum.net	19,763	19,802	19,905	19,852	19,499	19,740	19,980	19,731	19,652	19,685	19,929	19,521
3	nate.com	10,118	10,327	10,404	10,402	10,307	10,389	10,244	10,025	9,909	10,092	10,081	9,781
4	cyworld.com	6,552	7,496	7,459	6,907	6,709	7,484	7,093	6,808	7,004	7,252	6,879	7,383
5	joinsmsn.com	7,055	7,567	7,302	7,564	7,277	7,368	7,118	6,804	7,048	7,210	7,073	7,046
6	google.com	4,087	4,099	4,613	4,343	4,244	4,639	4,664	4,937	4,659	4,484	4,361	4,469
7	google.co.kr	4,262	4,397	4,519	4,410	4,552	4,555	4,485	4,751	4,772	4,726	4,531	4,311
8	yahoo.co.kr	2,986	3,061	3,691	3,136	3,064	2,980	3,716	2,927	2,897	2,882	3,441	3,058
9	zum.com	3,133	3,559	3,739	3,725	3,477	3,231	3,171	3,143	3,321	3,036	2,679	2,072
10	paran.com	795	922	883	885	859	796	827	822	912	943	782	768

자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 5 검색 포털 페이지뷰 추이

(단위: 백 만)	사이트	Oct-07	Oct-14	Oct-21	Oct-28	Nov-04	Nov-11	Nov-18	Nov-25	Dec-02	Dec-09	Dec-16	Dec-23
1	naver.com	4,103	4,701	4,638	4,714	4,642	4,709	4,536	4,494	4,699	4,760	4,670	4,467
2	daum.net	2,473	2,936	2,870	2,795	2,799	2,935	2,876	2,839	2,851	2,935	2,924	2,780
3	nate.com	493	716	750	706	638	644	619	628	600	590	619	563
4	cyworld.com	166	188	178	193	183	177	173	173	148	145	153	153
5	google.co.kr	106	134	122	135	142	136	129	125	115	131	117	111
6	google.com	67	88	113	94	96	106	97	94	91	92	87	74
7	yahoo.co.kr	107	126	106	101	85	86	93	80	91	93	68	51
8	joinsmsn.com	47	46	49	48	45	54	50	53	54	54	52	50
9	zum.com	44	52	57	50	46	46	52	47	45	44	52	46
10	korea.com	23	32	37	33	33	30	32	30	24	28	24	28

자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 6 주요 검색 포털 주간 검색쿼리 점유율 추이

(%)	사이트	Oct-07	Oct-14	Oct-21	Oct-28	Nov-04	Nov-11	Nov-18	Nov-25	Dec-02	Dec-09	Dec-16	Dec-23
1	Naver	72.2	71.5	71.0	73.5	73.7	73.0	72.4	72.7	73.0	72.8	72.0	70.9
2	Daum	22.0	21.6	22.3	19.6	19.6	20.2	21.2	21.2	21.1	20.8	21.6	23.1
3	Nate	1.6	2.1	2.3	2.1	2.0	2.0	1.8	1.7	1.6	1.6	1.8	2.0
4	Google	2.4	3.0	2.5	2.7	2.9	2.8	2.7	2.6	2.6	3.1	3.0	2.8
5	Zum	0.7	0.7	0.8	0.8	0.6	0.7	0.7	0.7	0.6	0.7	0.8	0.7
6	Others	1.0	1.2	1.1	1.3	1.2	1.2	1.2	1.1	1.1	1.0	0.8	0.6

자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

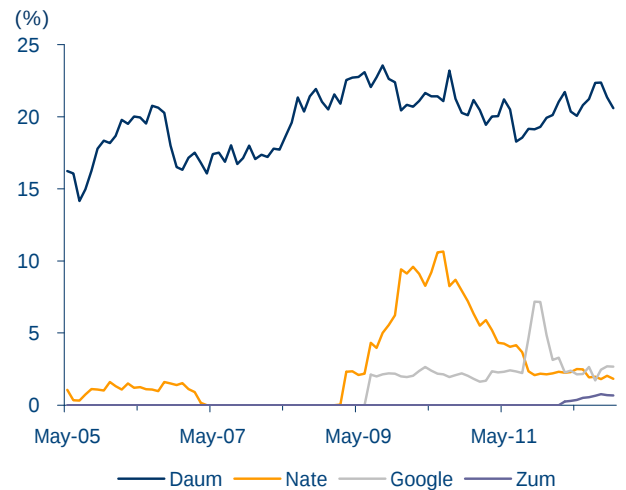
Figure 7 네이버의 PC 검색쿼리 점유율 추이



자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

주: 2012년 11월 기준

Figure 8 다음, 네이트, 구글, Zum의 PC 검색쿼리 점유율 추이



자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

주: 2012년 11월 기준

Figure 9 게임 포털 순방문자 추이

(단위: 천) 사이트	Oct-07	Oct-14	Oct-21	Oct-28	Nov-04	Nov-11	Nov-18	Nov-25	Dec-02	Dec-09	Dec-16	Dec-23
1 nexon.com	1,773	1,456	1,521	1,347	1,468	1,689	1,849	1,524	1,522	1,744	2,038	2,904
2 pmang.com	1,410	1,303	1,167	1,296	1,373	1,356	1,300	1,255	1,094	976	1,238	1,238
3 inven.co.kr	925	981	865	1,032	978	955	1,006	994	1,180	979	1,094	1,195
4 netmarble.net	1,226	1,006	1,009	956	970	1,043	876	856	735	854	884	905
5 hangame.com	972	899	813	891	868	927	902	862	819	884	914	904
6 wegames.net	460	462	496	468	380	389	391	422	365	442	493	489
7 leagueoflegends.co.kr	456	353	399	434	354	428	463	439	360	497	419	486
8 plaync.com	414	360	377	328	356	397	449	347	391	419	371	428
9 archeage.com	9	-	12	-	4	11	7	13	8	11	124	335
10 gameangel.com	388	310	313	352	253	308	304	319	250	305	383	329

자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 10 게임 포털 페이지뷰 추이

(단위: 백만) 사이트	Oct-07	Oct-14	Oct-21	Oct-28	Nov-04	Nov-11	Nov-18	Nov-25	Dec-02	Dec-09	Dec-16	Dec-23
1 nexon.com	52	41	44	38	38	47	55	45	46	61	66	126
2 pmang.com	47	39	39	47	43	39	35	30	35	33	40	43
3 plaync.com	38	33	29	31	21	21	25	37	25	25	24	35
4 inven.co.kr	48	47	48	31	30	28	29	29	36	32	34	35
5 netmarble.net	33	27	21	23	24	21	23	23	21	21	30	31
6 hangame.com	29	30	29	30	27	25	21	20	22	25	21	23
7 mgame.com	11	7	6	10	10	7	7	11	9	10	8	10
8 archeage.com	0	-	0	-	0	0	0	0	0	0	1	8
9 gamechosun.co.kr	2	1	2	3	4	4	4	1	2	4	4	6
10 hanbiton.com	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5

자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 11 E-Commerce 포털 순방문자 추이

(단위: 천) 사이트	Oct-07	Oct-14	Oct-21	Oct-28	Nov-04	Nov-11	Nov-18	Nov-25	Dec-02	Dec-09	Dec-16	Dec-23
1 gmarket.co.kr	6,471	7,173	7,628	7,584	7,118	7,760	7,444	7,533	7,354	7,602	7,755	7,389
2 auction.co.kr	6,424	6,979	7,039	7,282	7,074	7,310	7,272	7,122	7,154	7,322	7,271	6,796
3 11st.co.kr	5,511	6,375	6,441	6,719	6,752	6,995	6,818	6,545	6,847	6,989	6,961	6,333
4 coupang.com	3,710	3,943	3,947	3,655	3,932	3,809	3,842	3,941	3,600	3,908	3,805	3,720
5 lotte.com	2,762	2,859	3,059	2,988	2,984	3,164	3,015	3,106	3,347	3,283	3,394	3,124
6 interpark.com	2,661	3,008	2,947	3,231	2,985	3,147	3,146	3,194	3,096	3,285	3,296	3,061
7 cjmall.com	2,791	3,087	3,055	3,158	3,428	3,372	3,051	3,286	3,364	3,299	3,225	2,926
8 lotteimall.com	2,316	2,604	2,588	2,823	2,689	2,759	2,664	2,729	2,866	2,705	2,840	2,630
9 gssshop.com	2,224	2,674	2,687	2,670	2,807	2,774	2,966	2,908	3,073	2,635	2,567	2,568
10 ticketmonster.co.kr	2,264	2,589	2,808	2,784	2,641	2,531	2,535	2,849	2,884	2,565	2,588	2,543

자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 12 E-Commerce 포털 페이지뷰 추이

(단위: 백만) 사이트	Oct-07	Oct-14	Oct-21	Oct-28	Nov-04	Nov-11	Nov-18	Nov-25	Dec-02	Dec-09	Dec-16	Dec-23
1 auction.co.kr	334	393	360	370	406	370	342	355	362	372	354	321
2 gmarket.co.kr	231	275	304	305	274	284	294	283	287	298	322	293
3 11st.co.kr	142	177	173	156	179	195	184	181	195	208	214	184
4 ppomppu.co.kr	90	113	119	114	118	112	114	98	125	123	128	126
5 hyundaimall.com	107	124	124	141	146	143	121	125	125	149	107	110
6 cjmall.com	75	93	99	107	99	109	100	107	121	110	111	92
7 gssshop.com	74	89	85	76	83	87	95	89	98	75	68	76
8 lotteimall.com	68	84	76	82	78	82	85	80	86	87	82	76
9 lotte.com	61	71	64	66	66	70	58	60	60	73	67	59
10 coupang.com	52	64	61	67	66	63	64	59	63	63	73	56

자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

III. 모바일 인터넷 트래픽

Figure 13 검색 포털 순방문자 추이

(단위: 천)	사이트	Oct-07	Oct-14	Oct-21	Oct-28	Nov-04	Nov-11	Nov-18	Nov-25	Dec-02	Dec-09	Dec-16	Dec-23
1	naver.com	11,749	11,189	11,523	11,231	10,880	11,035	11,441	11,371	11,435	11,760	11,514	11,428
2	daum.net	9,192	9,215	9,130	9,373	8,967	9,470	9,383	9,222	9,478	9,050	9,617	9,848
3	google.com	3,577	4,693	5,821	5,421	5,292	5,543	5,341	5,556	5,260	5,408	5,398	5,627
4	google.co.kr	6,069	5,404	3,888	3,763	3,494	3,535	3,782	3,908	3,816	3,908	3,393	3,734
5	nate.com	3,635	3,476	3,138	3,176	3,133	2,996	2,890	3,063	3,518	3,013	2,838	3,592
6	joinsmsn.com	365	249	378	334	394	288	367	355	338	327	358	418
7	yahoo.co.kr	676	521	779	527	482	599	567	548	572	432	349	401
8	cyworld.com	383	570	458	436	327	215	266	268	329	335	252	337
9	zum.com	1	35	36	39	5	40	10	13	61	19	6	80
10	yahoo.com	-	42	40	26	74	85	76	47	79	71	87	78

자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 14 검색 포털 페이지뷰 추이

(단위: 백 만)	사이트	Oct-07	Oct-14	Oct-21	Oct-28	Nov-04	Nov-11	Nov-18	Nov-25	Dec-02	Dec-09	Dec-16	Dec-23
1	naver.com	1,443	1,381	1,371	1,279	1,185	1,345	1,323	1,276	1,294	1,353	1,344	1,382
2	daum.net	750	725	744	731	698	788	765	746	741	740	782	817
3	nate.com	151	171	136	125	126	129	116	110	124	100	88	97
4	google.com	21	38	49	46	47	55	42	49	47	48	50	52
5	google.co.kr	69	52	39	33	40	40	42	33	41	36	42	41
6	ivancity.com	18	13	6	17	23	7	17	20	19	20	9	13
7	yahoo.co.kr	3	7	4	3	4	3	4	3	3	2	3	2
8	joinsmsn.com	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
9	spojoy.com	2	1	3	2	1	2	1	1	1	1	2	1
10	cyworld.com	2	4	3	2	4	4	2	2	3	3	1	1

자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 15 주요 검색 포털 주간 모바일 검색쿼리 점유율 추이

(%)	사이트	Oct-07	Oct-14	Oct-21	Oct-28	Nov-04	Nov-11	Nov-18	Nov-25	Dec-02	Dec-09	Dec-16	Dec-23
1	Naver	69.0	68.2	68.7	67.3	67.9	67.6	69.9	69.3	69.0	71.2	68.1	68.1
2	Daum	19.6	19.2	19.0	20.7	19.5	20.9	18.7	19.5	19.9	19.0	20.6	21.7
3	Nate	0.4	0.6	0.5	0.5	0.4	0.4	2.8	0.7	0.4	0.3	2.9	3.1
4	Google	11.0	12.0	11.7	11.5	12.1	11.1	8.5	10.5	10.6	9.5	8.4	7.1
5	Others	0.0	0.1	0.1	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

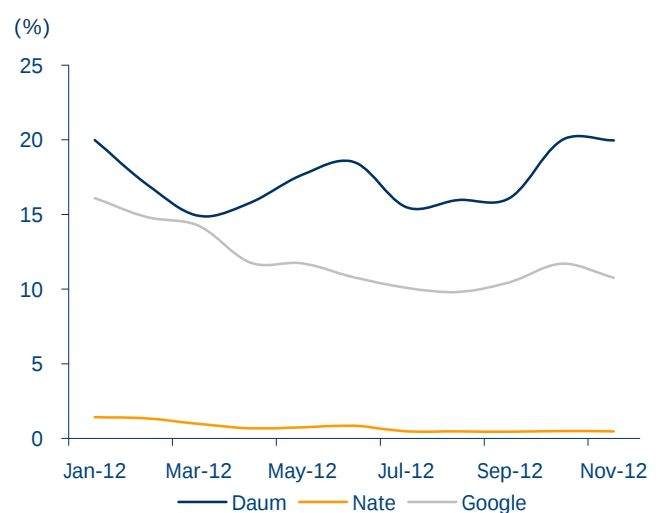
Figure 16 네이버의 모바일 검색점유율 추이



자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

주: 2012년 11월 기준

Figure 17 다음, 네이트, 구글의 모바일 검색 점유율 추이



자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

주: 2012년 11월 기준

Figure 18 E-Commerce 순방문자 추이

(단위: 천)	사이트	Oct-07	Oct-14	Oct-21	Oct-28	Nov-04	Nov-11	Nov-18	Nov-25	Dec-02	Dec-09	Dec-16	Dec-23
1	gmarket.co.kr	822	1,137	1,215	862	837	902	938	933	1,076	1,242	1,127	1,204
2	11st.co.kr	715	930	744	636	673	963	836	992	579	926	859	947
3	auction.co.kr	1,112	812	842	755	835	984	899	891	975	1,059	887	868
4	coupang.com	606	748	564	771	525	732	665	684	593	702	779	805
5	ppomppu.co.kr	997	827	631	747	605	738	815	713	726	675	724	748
6	ticketmonster.co.kr	364	289	394	421	401	459	448	518	574	575	674	693
7	wemakeprice.com	408	455	478	590	466	527	508	562	518	562	574	651
8	interpark.com	495	479	362	396	391	390	490	439	479	554	571	649
9	lotte.com	426	313	314	406	313	406	316	457	387	473	549	476
10	gsshop.com	338	239	166	175	250	243	252	405	420	363	341	370

자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 19 E-Commerce 페이지뷰 추이

(단위: 백만)	사이트	Oct-07	Oct-14	Oct-21	Oct-28	Nov-04	Nov-11	Nov-18	Nov-25	Dec-02	Dec-09	Dec-16	Dec-23
1	ppomppu.co.kr	169	163	112	106	139	135	164	127	132	149	111	104
2	gmarket.co.kr	13	13	16	11	11	13	11	11	17	17	23	19
3	auction.co.kr	15	14	12	14	14	12	12	14	14	15	16	14
4	danawa.com	2	2	1	0	1	1	1	1	1	15	2	13
5	11st.co.kr	15	13	10	10	7	11	9	13	9	13	9	9
6	ticketmonster.co.kr	3	2	4	4	3	4	5	6	4	7	6	6
7	bandinlunis.com	1	3	2	0	1	0	2	1	1	5	4	6
8	coupang.com	4	3	3	5	4	5	4	4	3	6	6	6
9	cjmall.com	8	6	6	10	4	5	5	3	6	5	10	4
10	lotte.com	3	4	3	3	4	3	2	5	4	7	8	4

자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

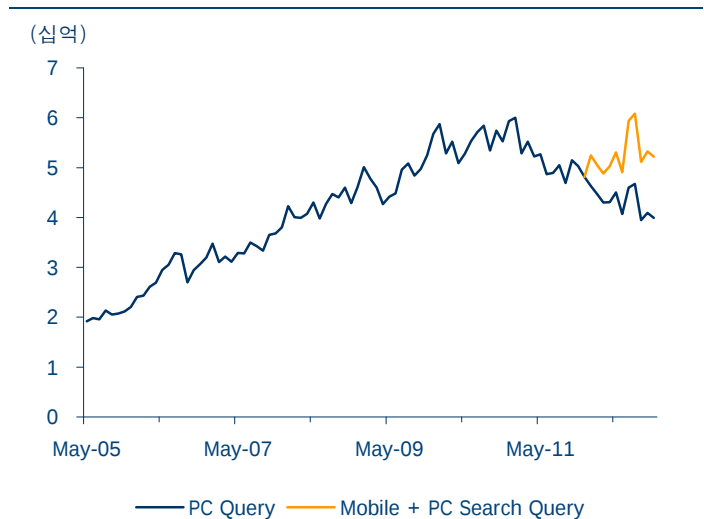
Figure 20 모바일 검색사이트 총 main search query 추이



자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

주: 2012년 11월 기준

Figure 21 국내 검색사이트 PC 및 모바일 main search query 추이



자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

주: 2012년 11월 기준

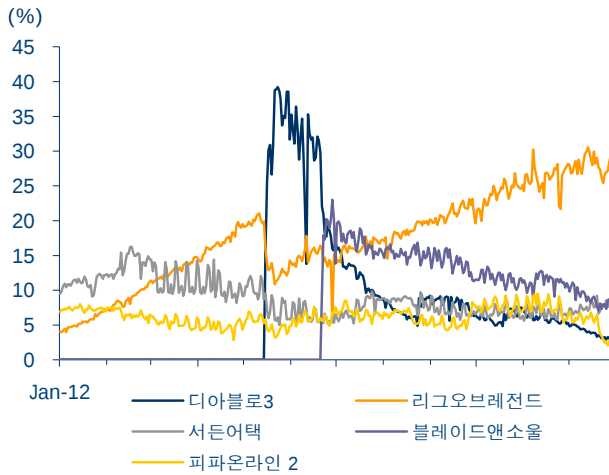
IV. 온라인 게임

Figure 22 PC방 총 사용시간 기준 온라인게임 순위 (12월 22일 ~ 12월 28일 기준)

순위	변동	게임타이틀	개발사	퍼블리셔	총사용 (시간)	각PC방 (분)	점유율 (%)
1	-	리그 오브 레전드	라이엇 게임즈	라이엇 게임즈	2,139,107	7,460	27.14
2	△1	서든어택	게임하이	CJ E&M/넥슨	635,800	2,234	8.07
3	▼1	블레이드 & 소울	엔씨소프트	엔씨소프트	612,466	2,333	7.77
4	△5	피파온라인3	EA	넥슨	520,954	1,861	6.61
5	-	아이온	엔씨소프트	엔씨소프트	443,254	1,770	5.62
6	△6	던전앤파이터	네오플	넥슨	303,373	1,126	3.85
7	-	스타크래프트	블리자드	블리자드	263,921	932	3.35
8	-	리니지	엔씨소프트	엔씨소프트	256,676	1,052	3.26
9	▼3	디아블로 3	블리자드	블리자드	244,789	968	3.11
10	▼6	피파온라인2	EA/네오위즈게임즈	네오위즈게임즈	217,964	781	2.77
11	-	메이플 스토리	넥슨	넥슨	183,863	709	2.33
12	▼2	워크래프트 3	블리자드	블리자드	176,417	677	2.24
13	△2	리니지 2	엔씨소프트	엔씨소프트	122,571	814	1.56
14	▼1	사이퍼즈	네오플	넥슨	121,184	607	1.54
15	▼1	모두의마블	엔투플레이	CJ E&M	111,652	462	1.42
16	-	월드 오브 워크래프트	블리자드	블리자드	99,400	577	1.26
17	-	스페셜포스	드래곤플라이	네오위즈게임즈	78,858	452	1.00
18	-	카트라이더	넥슨	넥슨	68,245	282	0.87
19	-	카발2	이스트소프트	이스트소프트	59,246	510	0.75
20	-	한게임 로우바둑이	NHN	NHN	58,885	344	0.75
21	-	스타크래프트2	블리자드	블리자드	44,155	269	0.56
22	△1	카운터 스트라이크 온라인	넥슨	넥슨	43,244	254	0.55
23	△1	테라	블루홀 스튜디오	NHN	37,805	371	0.48
24	△1	스페셜포스2	드래곤플라이	CJ E&M	36,631	267	0.46
25	△1	한게임 신맛고	NHN	NHN	35,271	216	0.45
26	▼4	프리스타일풋볼	JCE	JCE	34,887	272	0.44
27	-	아바	레드덕	네오위즈게임즈	33,532	250	0.43
28	-	카오스온라인	네오엑트	넥슨	30,379	350	0.39
29	△7	마비노기 영웅전	넥슨	넥슨	25,683	275	0.33
30	-	넷마블포커류	CJ E&M	CJ E&M	25,526	157	0.32
31	-	오디션	T3엔터테인먼트	예당온라인	23,569	283	0.30
32	△1	한게임 하이로우	NHN	NHN	22,020	180	0.28
33	△4	슬러거	와이즈캣	네오위즈게임즈	21,803	177	0.28
34	▼2	마구마구	애니파크	CJ E&M	20,896	178	0.27
35	△4	버블파이터	넥슨	넥슨	20,848	213	0.26
36	▼1	프리스타일	JCE	JCE	20,546	193	0.26
37	▼8	MVP 베이스볼 온라인	EA	엔트리브 소프트	20,013	207	0.25
38	△2	피망 뉴맛고	네오위즈게임즈	네오위즈게임즈	19,935	140	0.25
39	▼1	로스트사가	아이오엔터테인먼트	삼성전자	19,641	264	0.25
40	▼6	프리스타일2	JCE	JCE	19,210	199	0.24
41	△4	뮤	웹젠	웹젠	17,874	500	0.23
42	▼1	갯앰프드	원디소프트	원디소프트	17,466	196	0.22
43	-	피망 로우바둑이	네오위즈게임즈	네오위즈게임즈	16,989	153	0.22
44	▼2	한게임 세븐포커	NHN	NHN	16,953	129	0.22
45	△3	엘소드	KOG	넥슨	15,468	198	0.20
46	▼2	테트리스	NHN	NHN	15,178	131	0.19
47	-	크레이지 아케이드(BNB)	넥슨	넥슨	14,313	132	0.18
48	▼2	한게임 바둑	NHN	NHN	14,032	147	0.18
49	-	넷마블 바둑	CJ E&M	CJ E&M	11,731	160	0.15
50	△1	로한	YNK게임즈	YNK코리아	10,716	581	0.14

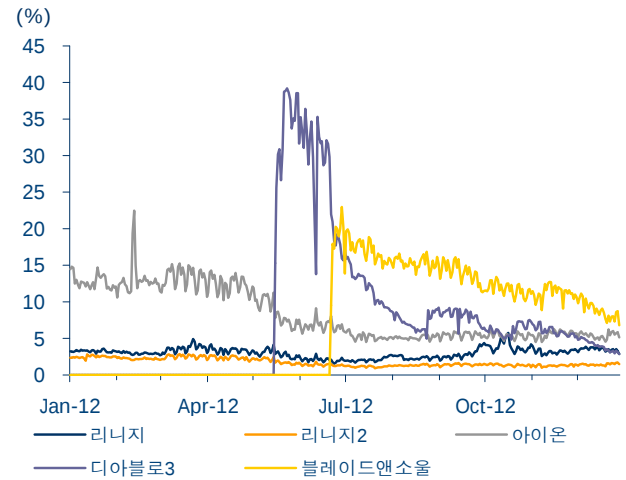
자료: 게임트릭스, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 23 온라인게임 Top 5 PC 방 점유율 추이



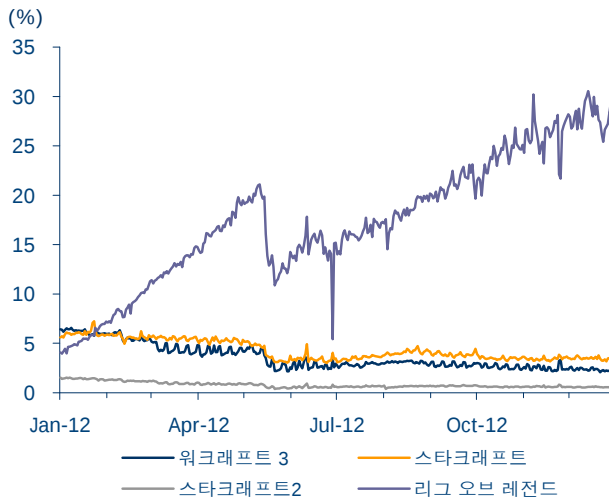
자료: 게임트릭스, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 24 MMORPG 장르 PC 방 점유율 추이



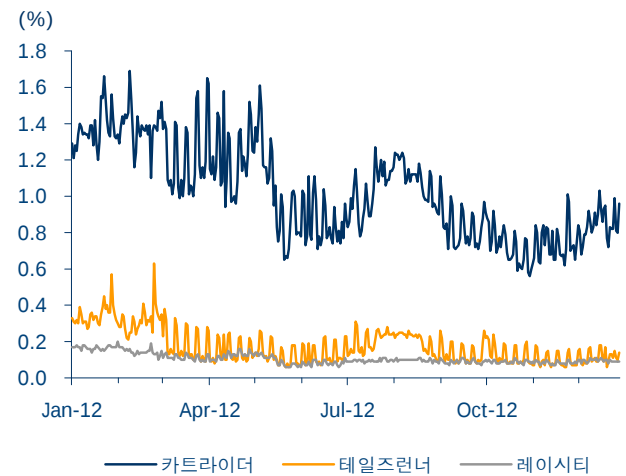
자료: 게임트릭스, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 25 RTS 장르 PC 방 점유율 추이



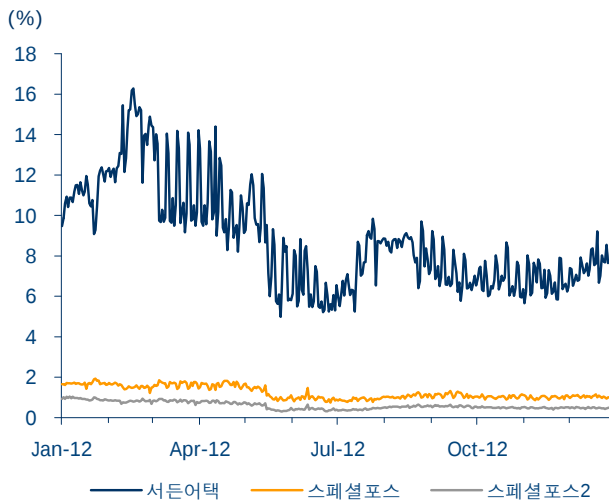
자료: 게임트릭스, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 26 Racing 장르 PC 방 점유율 추이



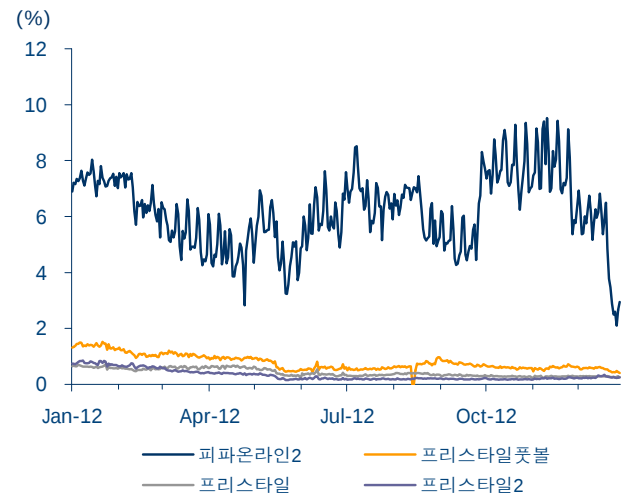
자료: 게임트릭스, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 27 FPS 장르 PC 방 점유율 추이



자료: 게임트릭스, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 28 스포츠 장르 PC 방 점유율 추이



자료: 게임트릭스, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 29 순이용자 기준 온라인게임 Top 40

#	애플리케이션	공급자	순이용자	총 체류시간 (*1000)	애플리케이션 핵심 이용자	도달률 (%)
1	LeagueOfLegends	Leagueoflegends	967,224	563,096	405,871	2.90
2	MapleStory	Nexon	942,512	264,329	238,531	2.82
3	FIFA Online3	Nexon	526,268	115,082	142,084	1.58
4	Pmang 뉴맞고	Pmang	440,736	109,086	104,115	1.32
5	Starcraft	Hanbitsoft	394,659	126,190	94,822	1.18
6	FIFA Online2	Pmang	374,721	62,716	68,747	1.12
7	Kartrider	Nexon	282,593	23,196	10,944	0.85
8	CrazyArcade	Nexon	249,503	23,905	19,113	0.75
9	Hangame 신맞고	Hangame	243,695	63,400	37,056	0.73
10	Dungeon&Fighter	Nexon	231,894	143,536	65,112	0.69
11	SuddenAttack	Nexon	224,377	88,176	74,827	0.67
12	모두의마블	Netmarble	210,268	83,219	57,932	0.63
13	Elsword	Nexon	153,824	36,503	45,018	0.46
14	BubbleFighter	Nexon	149,085	22,698	22,664	0.45
15	TalesRunner	Nopp	128,767	21,390	15,747	0.39
16	Diablo3	Battle	113,566	36,666	27,518	0.34
17	Warcraft3	Blizzard	109,578	14,089	4,375	0.33
18	Mabinogi	Nexon	95,740	131,504	42,646	0.29
19	FantasyMasters	Fantasymasters	82,865	43,971	42,241	0.25
20	Netmarble 바둑	Netmarble	82,369	38,400	50,675	0.25
21	Cyphers	Cyphers	80,503	23,569	8,280	0.24
22	Netmarble 대박맞고	Netmarble	78,892	2,457	2,197	0.24
23	LostSaga	Lostsaga	78,625	25,655	10,341	0.24
24	Tygem 라이브바둑	Tygem	75,217	48,171	23,334	0.23
25	소환대전 큐이	Windyzone	64,895	216,689	52,272	0.19
26	Pro Baseball Manager	Gametree	63,268	172,815	37,256	0.19
27	Pmang Gostop	Pmang	63,148	23,003	18,452	0.19
28	Hangame 바둑	Hangame	60,816	25,248	16,091	0.18
29	Pmang 뉴바둑	Pmang	55,952	22,709	20,142	0.17
30	Lineage	Plaync	55,927	168,806	30,581	0.17
31	Pmang 맞고	Pmang	53,677	28,287	22,285	0.16
32	Mgame 바둑이	Mgame	50,467	12,509	12,164	0.15
33	SD건담캡슐파이터	Netmarble	50,465	17,504	23,239	0.15
34	Blade&Soul	Plaync	48,698	33,200	21,213	0.15
35	Hangame 사천성	Hangame	48,205	20,688	25,322	0.14
36	Pmang Newpoker	Pmang	43,233	6,103	9,469	0.13
37	Grandchase	Netmarble	40,828	3,190	-	0.12
38	Getamped	Windyzone	40,641	4,787	4,301	0.12
39	MVPBaseballOnline	Gametree	40,389	15,460	11,503	0.12
40	Netmarble 사천성	Netmarble	39,018	6,848	6,070	0.12

자료: 코리안클릭, 미래에셋증권 리서치센터

V. 모바일 게임

Figure 30 iPhone 과 구글플레이 모바일 게임 순위

순위	iPhone		Google Play	
	게임명	개발사	게임명	개발사
1	밀리언아서	Actoz Soft	Dragon Flight for Kakao	NextFloor
2	애니팡 for Kakao	Sundaytoz	모두의게임 for Kakao	Hotdog Studio
3	아이러브커피 for Kakao	Pati Studio	애니팡 for Kakao	Sundaytoz
4	컴투스 홈런왕 for Kakao	Com2uS	컴투스 홈런왕 for Kakao	Com2uS
5	Dragon Flight for Kakao	NextFloor	아이러브커피 for Kakao	Pati Studio
6	피쉬 아일랜드	NHN	피쉬 아일랜드	NHN
7	풍운삼국	Koramgame	Tiny Farm	Com2uS
8	카드의 신 삼국지	RedAtoms	밀리언아서	Actoz Soft
9	넥슨 프로야구마스터 2013	Nexon	Rule the Sky	JCE
10	Tiny Farm	Com2uS	바이킹아일랜드 for Kakao	WeMade
11	Ayakashi: Ghost Guild	Zynga	말랑말랑 목장 for Kakao	Com2uS
12	휴먼팩토리	Intersave	Zenonia 5	Gamevil
13	Rule the Sky	JCE	탭소닉 링스타 for Kakao	Neowiz Internet
14	KakaoTalk Messenger	Kakao	한게임 골든글러브	NHN
15	언데드슬레이어	NHN	Fishing Superstars	Gamevil
16	MelOn	Loen Entertainment	카오스베인SE for Kakao	CJ E&M
17	박스 뮤직 - 무제한 음악 듣기	Neowiz Internet	언데드슬레이어	NHN
18	카드캡쳐삼국지	Entax	Super Penguins	Supersolid
19	웅패천지	Digitalcloud	배틀 오브 레전드 (바하무트)	Daum Mobage
20	바하무트	Cygames	판타지카	Daum Mobage

자료: Apple App Store, Google Play, 미래에셋증권 리서치센터

주: 12월 28일 기준

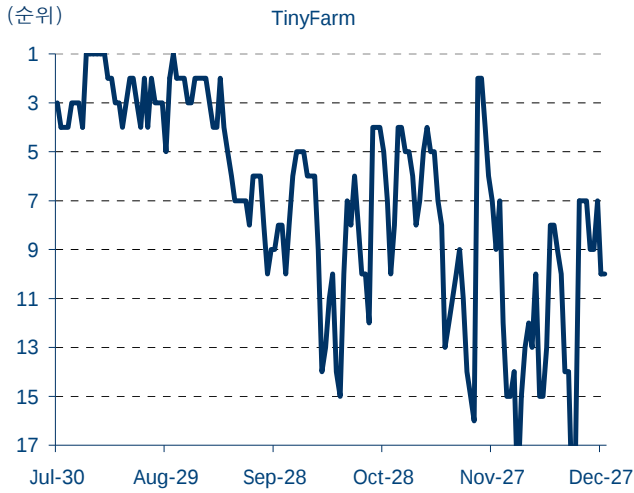
Figure 31 모바일 게임 순위 (순이용자 기준)

#	애플리케이션	공급자	순이용자	총 이용시간 (*1000)	도달률 (%)	이용률 (%)
1	드래곤 플라이트	NextFloor	6,684,474	927,584	30.2	74.1
2	애니팡 for 카카오 (Anipang)	Sundaytoz INC.	5,589,648	881,008	25.3	65.7
3	모두의 게임	HOTDOG Studio INC.	4,319,404	416,155	19.5	75.9
4	탭소닉 링스타 for Kakao	Neowiz Internet	1,686,002	196,244	7.6	77.0
5	캔디팡	WeMade Entertainment CO.	1,656,511	42,305	7.5	44.1
6	아이러브커피	파티스튜디오	1,650,612	854,941	7.5	74.4
7	BounceBall	RAON GAMES	1,589,093	111,586	7.2	76.1
8	TinyFarm	Com2uS	979,719	260,287	4.4	81.7
9	퀴즈킹	Bluewind	853,240	40,010	3.9	37.7
10	컴투스 홈런왕	Com2uS	781,290	154,392	3.5	92.8
11	Minecraft - Pocket Edition	Mojang	625,850	88,975	2.8	68.0
12	FIFA 온라인 3 전용 APP	Nexon	592,011	3,188	2.7	77.2
13	LOL백과사전	BigStar	520,537	27,741	2.4	70.6
14	슈가팡	WeMade Entertainment CO.	481,855	24,251	2.2	63.1
15	Rule The Sky	JCE	457,760	167,947	2.1	76.5
16	Super Penguins	Supersolid	421,255	21,313	1.9	74.0
17	Temple Run	Imangi Studios	377,974	5,180	1.7	30.0
18	퍼즐 주주	Nexon	364,777	23,688	1.7	56.6
19	버드팡	GAMEZEN	359,693	35,594	1.6	82.3
20	과일나라 엘리스 for Kakao	WeMade Entertainment CO.	346,301	30,246	1.6	78.6

자료: 코리안클릭, 미래에셋증권 리서치센터

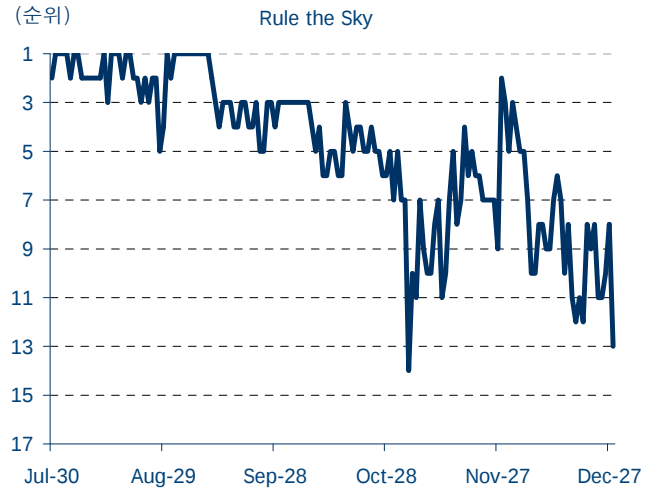
주: 12월 17일 ~ 12월 23일 기준

Figure 32 iOS '타이니팜'의 매출 순위 추이



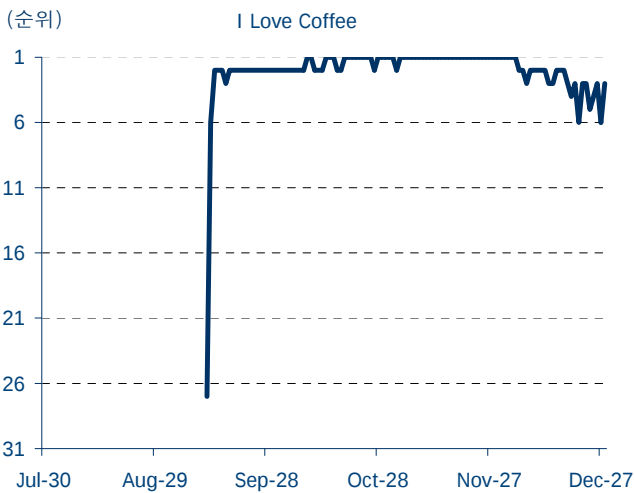
자료: Apple App Store, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 33 iOS '룰 더 스카이'의 매출 순위 추이



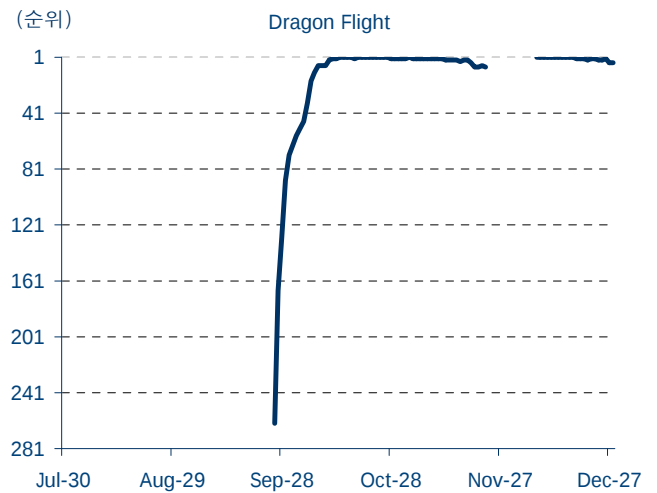
자료: Apple App Store, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 34 iOS '아이러브커피 for Kakao'의 매출 순위 추이



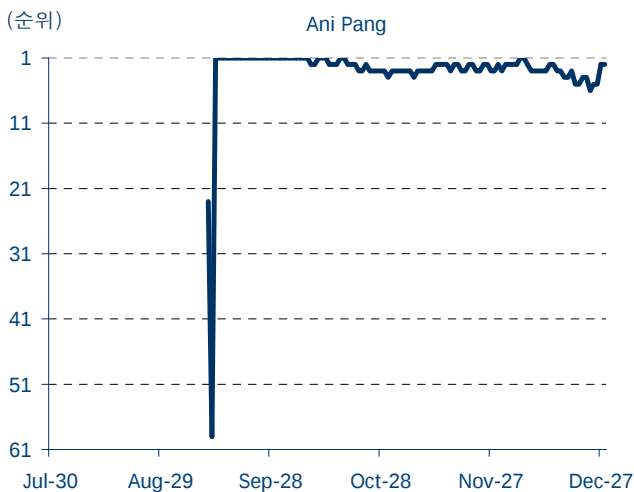
자료: Apple App Store, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 35 iOS '드래곤플라이트'의 매출 순위 추이



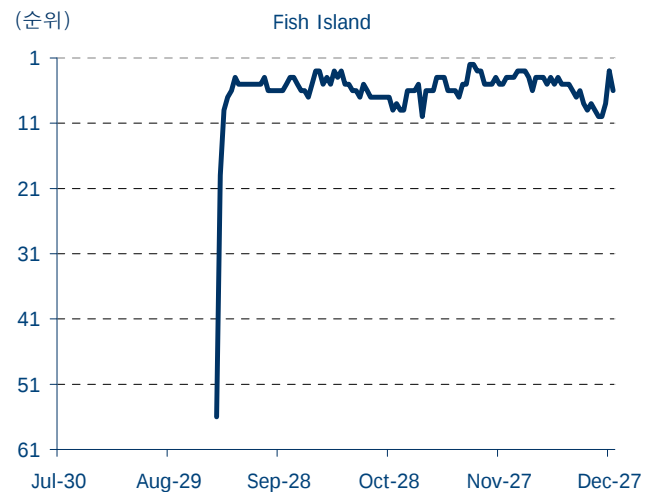
자료: Apple App Store, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 36 iOS '애니팡 for Kakao'의 매출 순위 추이



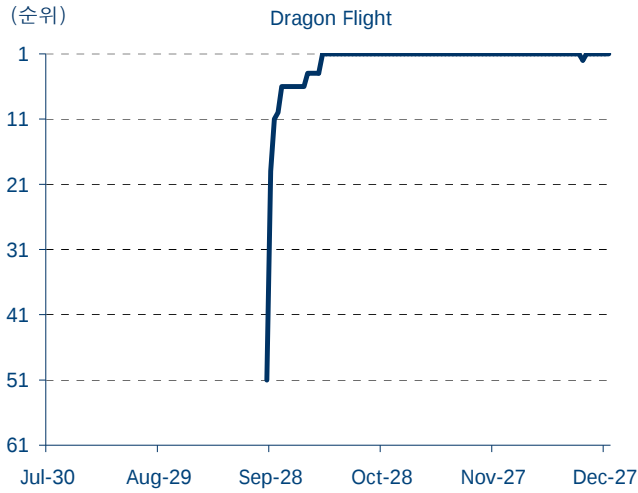
자료: Apple App Store, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 37 iOS '피쉬 아일랜드'의 매출 순위 추이



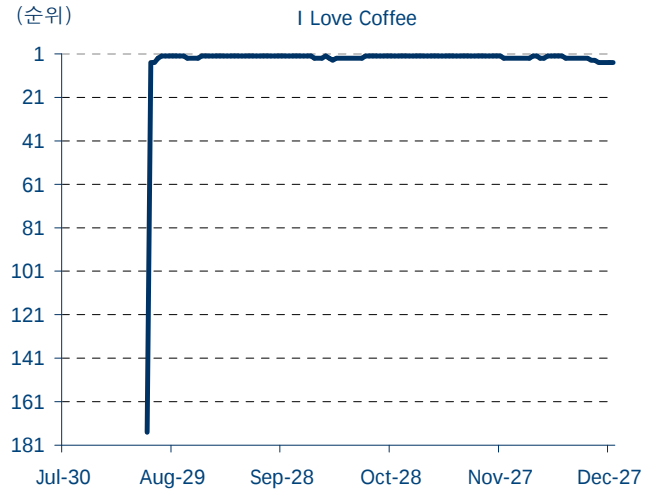
자료: Apple App Store, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 38 구글플레이 내 '드래곤플라이트 for Kakao'의 매출 순위 추이



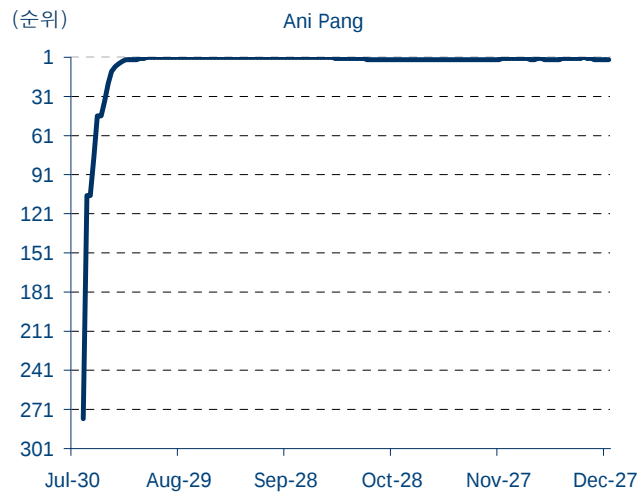
자료: Google Play, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 39 구글플레이 내 '아이러브커피 for Kakao'의 매출 순위 추이



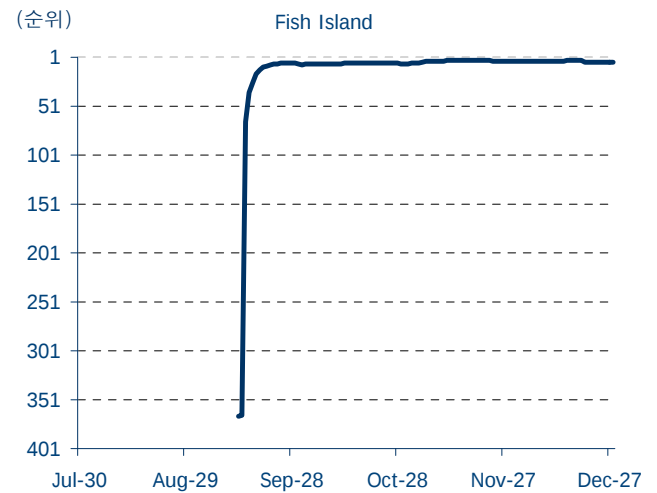
자료: Google Play, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 40 구글플레이 내 '애니팡 for Kakao'의 매출 순위 추이



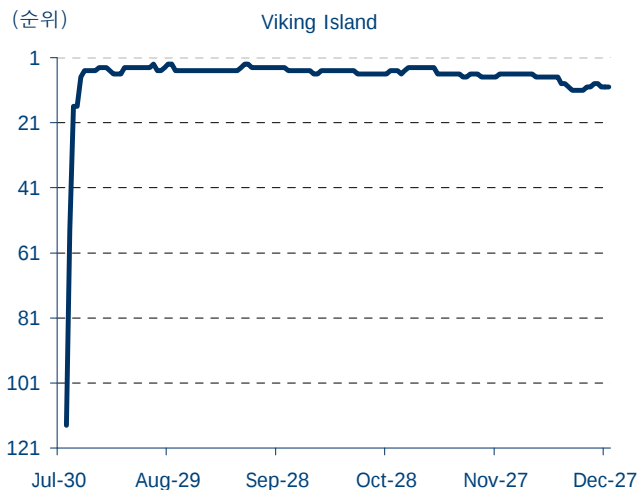
자료: Google Play, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 41 구글플레이 내 '피쉬 아일랜드'의 매출 순위 추이



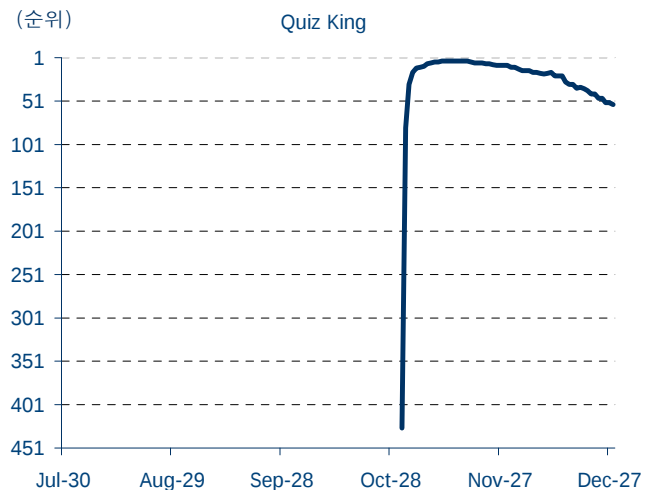
자료: Google Play, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 42 구글플레이 내 '바이킹아일랜드 for Kakao'의 매출 순위 추이



자료: Google Play, 미래에셋증권 리서치센터

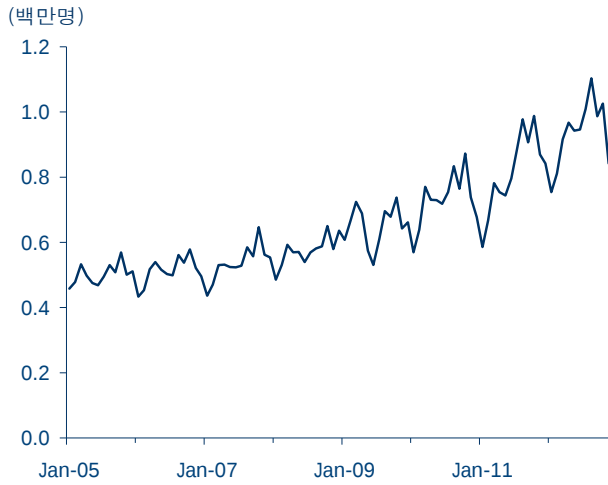
Figure 43 구글플레이 내 '퀴즈킹 for Kakao'의 매출 순위 추이



자료: Google Play, 미래에셋증권 리서치센터

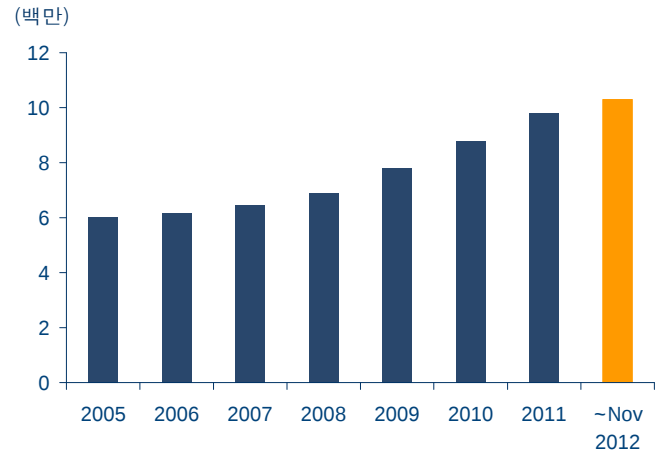
VI. 국내 외래 입국객 추이

Figure 44 월별 국내 외래 입국객 추이



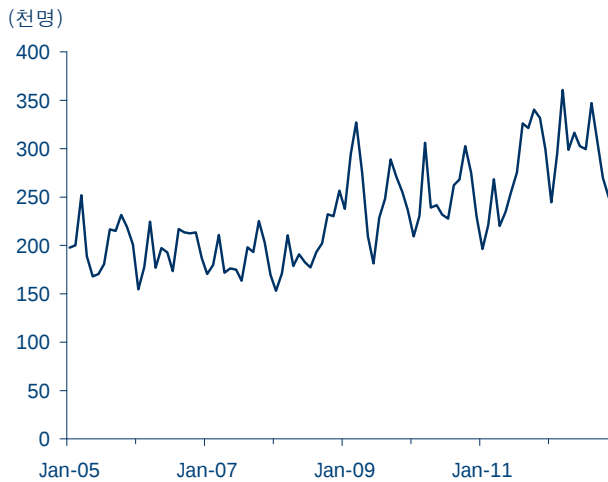
자료: 한국관광공사, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 45 연간 국내 외래 입국객 추이



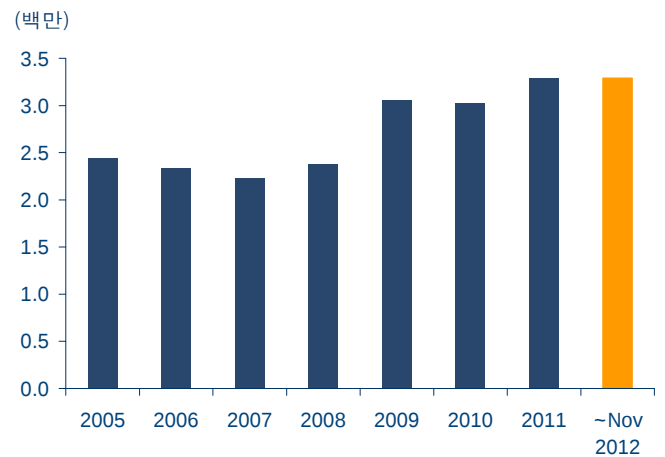
자료: 한국관광공사, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 46 월별 국내 일본인 입국객 추이



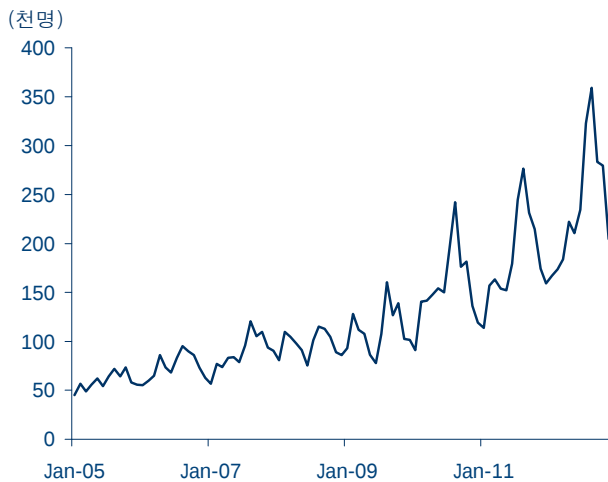
자료: 한국관광공사, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 47 연간 국내 일본인 입국객 추이



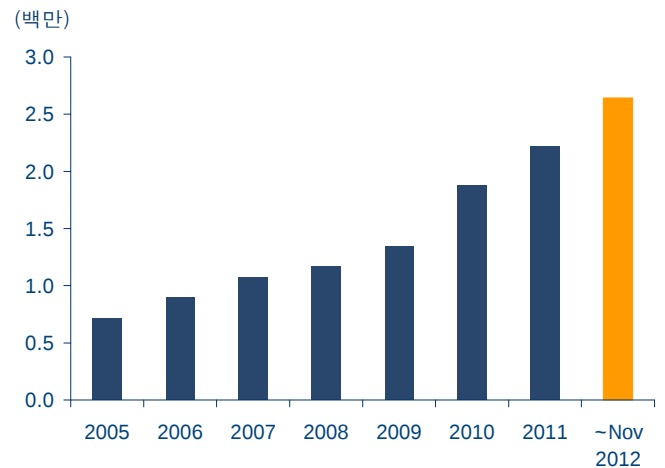
자료: 한국관광공사, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 48 월별 국내 중국인 입국객 추이



자료: 한국관광공사, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 49 연간 국내 중국인 입국객 추이



자료: 한국관광공사, 미래에셋증권 리서치센터

VII. 영화

Figure 50 영화 상위 20 위 순위 (주간 매출액 기준)

순위	영 화 명	개 봉 일	매 출 액 (백 만 원)	매 출 액 점 유 율 (%)	누 적 매 출 액 (백 만 원)	관 객 수 (천 명)	누 적 관 객 수 (천 명)	스크린 수
1	타워	2012-12-25	1,344.0	29.8	7,292.9	182.2	1,003.7	578
2	레미제라블	2012-12-19	1,272.8	28.2	17,299.5	170.4	2,374.7	593
3	반창꼬	2012-12-19	640.4	14.2	9,428.1	88.0	1,314.1	398
4	호빗: 뜻밖의 여정	2012-12-13	379.6	8.4	19,759.7	44.3	2,372.6	383
5	가문의 영광5 - 가문의 귀환	2012-12-19	208.3	4.6	6,041.8	28.9	845.9	338
6	주먹왕 랄프	2012-12-19	134.2	3.0	3,451.6	18.8	475.8	278
7	나의 PS 파트너	2012-12-06	128.7	2.9	13,074.4	16.1	1,726.1	157
8	니코: 산타비행단의 모험	2012-12-25	105.6	2.3	877.5	15.8	127.3	235
9	잠베지아: 신비한 나무섬의 비밀	2012-12-25	94.2	2.1	978.2	13.7	131.9	228
12	26년	2012-11-29	36.7	0.8	20,992.5	5.1	2,924.3	94
10	포켓몬스터 큐레무 VS 성검사 케르디	2012-12-19	26.1	0.6	1,099.8	6.6	284.3	164
13	광해, 왕이 된 남자	2012-09-13	21.4	0.5	88,864.1	4.4	12,312.2	36
11	포켓몬스터 메로엣타의 반짝반짝 음악	2012-12-19	18.3	0.4	797.0	5.4	237.8	127
14	가디언즈	2012-11-29	16.2	0.4	7,945.5	2.4	1,036.1	45
15	원 데이	2012-12-13	15.4	0.3	1,231.8	2.0	168.8	13
17	아무르	2012-12-19	12.4	0.3	142.1	1.6	18.3	26
18	박수건달	2013-01-09	11.4	0.3	35.6	1.4	4.8	5
16	코드네임 제로노모	2012-12-13	9.6	0.2	128.4	1.9	20.1	6
19	파워레인저: 캡틴포스 VS 미라클포스	2012-12-13	7.4	0.2	694.2	1.1	101.4	41
20	로얄 어페어	2012-12-27	6.7	0.1	14.1	0.8	1.8	17

자료: 영화진흥위원회, 미래에셋증권 리서치센터

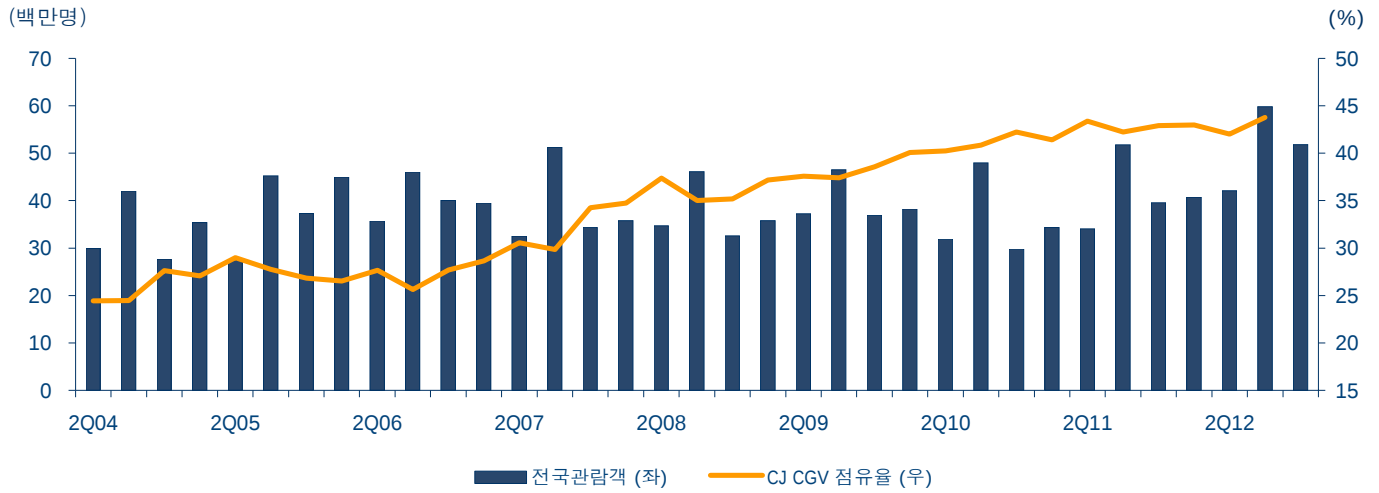
주: 12월 28일 금요일 기준

Figure 51 2012년 4/4분기 영화 개봉작 리스트

개봉예정일	제 목	배 급 사	주 요 출 연 진
Oct-03	점쟁이들	N.E.W.	이제훈, 강예원, 김수로
Oct-11	위험한 관계	CJ E&M	장동건, 장쓰이, 장백지
Oct-11	프랑켄 위니 (3D)	Sony - Disney	위노나 라이더, 캐서린 오하라, 마틴 숏
Oct-11	회사원	Showbox	소지섭, 이미연
Oct-11	로우리스	Cinus	샤이아 라보프, 톰 하디, 게리 올드만
Oct-18	용의자 X	CJ E&M	류승범, 이요원, 조진웅
Oct-25	강철대오	Lotte	김인권, 유다인, 박철민
Oct-25	세비지스: 파괴자들	UPI	크리스 키치, 셀마 헤이엑, 베네치오 델토르
Oct-26	007스카이폴: 본드 23 (IMAX)	Sony - Disney	레이프 파인즈, 다니엘 크레이그, 하비에르 바르뎀
Nov-01	늑대소년	CJ E&M	송중기, 박보영
Nov-08	내가 살인범이다	Showbox	정재영, 박시후
Nov-15	브레이킹던 Part II	N.E.W.	크리스틴 스투어트, 로버트 패틴슨, 다코타 패닝
Nov-22	슈퍼스타	CJ E&M	김래원, 조안, 지대한
Nov-29	가디언즈 (IMAX, 3D)	CJ E&M	크리스 파인, 휴 잭맨, 주드 로
Dec-13	호빗: 뜻밖의 여정 (IMAX, 3D)	Warner	마틴 프리먼, 이안 맥켈런, 리처드 아미티지
Dec-13	타워	CJ E&M	김상경, 설경구, 손예진
Dec-19	음치클리닉	Lotte	윤상현, 박하선, 임정은
Dec-19	Les Miserable	UPI	휴 잭맨, 앤 헤서웨이, 러셀 크로우
Dec-27	박수건달	Showbox	박신양, 엄지원, 김정태
Dec-27	나의 PS파트너	CJ E&M	지성, 김아중

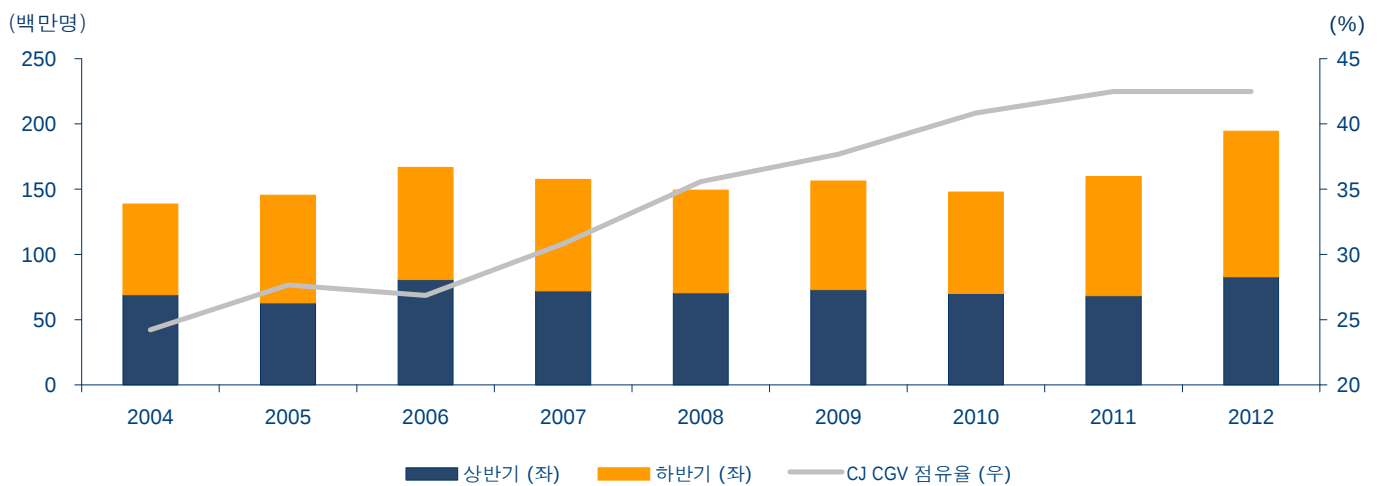
자료: CJ CGV, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 52 분기별 국내 영화 전국관람객 및 CJ CGV 점유율 추이



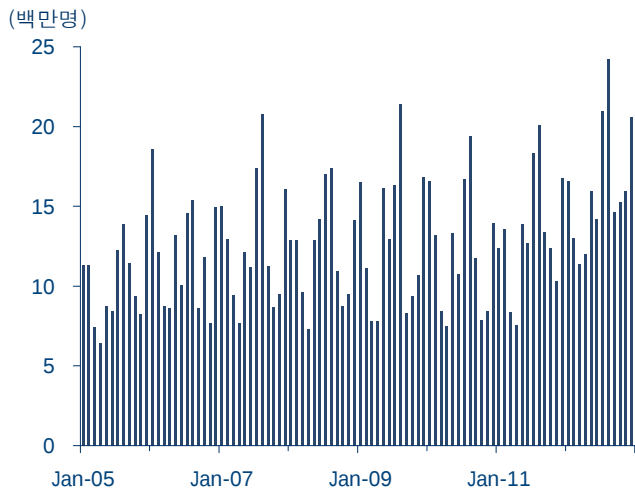
자료: CJ CGV, 영화진흥위원회, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 53 연간 국내 영화 전국관람객 및 CJ CGV 점유율 추이



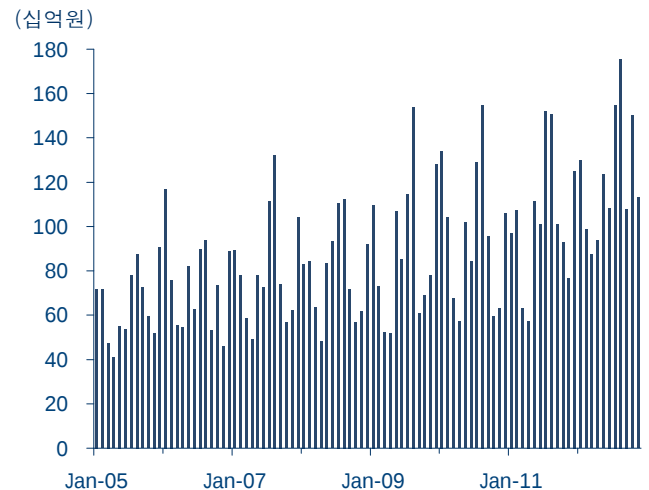
자료: CJ CGV, 영화진흥위원회, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 54 월별 국내 영화관람객 추이



자료: 영화진흥위원회, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 55 월별 국내 영화 매출액 추이



자료: 영화진흥위원회, 미래에셋증권 리서치센터

VIII. 글로벌 Peer Valuation

Figure 56 글로벌 인터넷 포털 업체

Company		NHN	Daum	Google	Yahoo!	AOL	Baidu	Sina	Yahoo! Japan
Code		035420	035720	GOOG US	YHOO US	AOL US	BIDU US	SINA US	4689 JP
Target price (KRW)		360,000	118,000	-	-	-	-	-	-
Rating		BUY	BUY	-	-	-	-	-	-
Price change (YTD, %)		8.6	(26.4)	8.4	20.9	125.9	(15.0)	(7.0)	12.4
Share price (KRW, US\$)		227,000	91,100	700.0	19.5	29.4	99.0	48.4	323.8
Market cap. (KRW tn, US\$ bn)		10.9	1.2	230.0	23.1	2.5	34.6	3.2	18.8
Revenue (KRW bn, US\$ m)	FY11	2,121.3	421.3	29,365.8	4,401.5	2,197.2	2,282.7	469.4	3,541.1
	FY12E	2,384.9	465.7	41,778.5	4,454.2	2,166.4	3,553.0	509.7	3,742.5
	FY13E	2,751.7	519.6	51,928.0	4,592.0	2,174.5	4,837.8	578.1	3,779.5
Operating profit (KRW bn, US\$ m)	FY11	620.4	113.8	12,091.5	798.5	42.8	1,206.3	0.4	1,898.1
	FY12E	641.7	109.7	14,138.4	678.3	969.9	1,815.9	(15.7)	2,056.0
	FY13E	895.2	125.0	16,916.5	856.6	162.9	2,327.0	29.6	2,075.1
Operating margin (%)	FY11	29.2	27.0	41.2	18.1	1.9	52.8	0.1	53.6
	FY12E	26.9	23.6	33.8	15.2	44.8	51.1	(3.1)	54.9
	FY13E	32.5	24.1	32.6	18.7	7.5	48.1	5.1	54.9
Net profit (KRW bn, US\$ m)	FY11	452.1	108.0	12,126.7	1,073.2	69.7	1,055.8	61.3	1,103.6
	FY12E	518.4	88.8	13,329.3	2,081.3	427.1	1,685.6	13.1	1,203.8
	FY13E	717.6	107.9	15,413.8	1,297.0	155.9	2,128.9	47.1	1,265.0
Net margin (%)	FY11	21.3	25.6	41.3	24.4	3.2	46.3	13.1	31.2
	FY12E	21.7	19.1	31.9	46.7	19.7	47.4	2.6	32.2
	FY13E	26.1	20.8	29.7	28.2	7.2	44.0	8.1	33.5
EPS (KRW, US\$)	FY11	9,350	8,083	36.93	0.83	0.74	3.00	0.93	19.02
	FY12E	10,675	6,575	39.92	1.53	2.25	4.82	0.16	20.72
	FY13E	14,623	7,981	46.58	1.15	1.82	6.05	0.72	21.72
BPS (KRW, US\$)	FY11	32,778	30,765	181.76	10.05	22.24	6.82	16.40	79.45
	FY12E	43,146	39,347	216.96	12.68	24.24	11.89	17.68	95.62
	FY13E	57,456	45,595	259.73	13.62	30.82	18.06	18.41	114.24
PER (x)	FY11	22.6	14.8	19.0	23.4	39.7	32.6	51.9	17.6
	FY12E	21.3	13.9	17.5	12.8	13.1	20.5	310.0	16.5
	FY13E	15.5	11.4	15.0	17.0	16.1	16.3	67.0	15.0
PBR (x)	FY11	6.4	3.9	3.9	1.9	1.3	14.4	2.9	4.2
	FY12E	5.3	2.3	3.2	1.5	1.2	8.3	2.7	3.6
	FY13E	4.0	2.0	2.7	1.4	1.0	5.5	2.6	2.9
EV/EBITDA (x)	FY11	13.1	9.8	11.8	8.3	4.8	23.7	78.2	8.0
	FY12E	16.1	6.5	10.3	8.9	4.0	15.7	172.4	7.7
	FY13E	11.2	5.3	8.7	8.1	4.2	12.1	40.1	7.2
ROE (%)	FY11	30.7	26.7	21.1	8.1	1.8	56.3	(13.1)	26.2
	FY12E	28.4	18.0	18.1	14.1	40.7	49.5	1.4	23.0
	FY13E	29.6	18.8	17.5	6.5	5.0	39.9	3.9	20.8
ROA (%)	FY11	20.8	21.4	17.6	5.9	1.7	43.9	(8.2)	20.1
	FY12E	19.0	14.8	15.0	9.2	35.2	36.6	1.7	19.5
	FY13E	20.9	15.8	14.8	5.3	2.4	32.2	2.7	17.4

자료: 블룸버그, 미래에셋증권 리서치센터

주: NHN 과 다음은 최근 발간된 리포트 기준의 미래에셋증권 리서치센터 추정임; 현 주가는 12 월 28 일 종가 기준임

Figure 57 글로벌 온라인게임 업체

Company		NCsoft	WeMade	Neowiz Games	Nexon	Blizzard	EA	Tencent	NetEase
Code		036570 KS	112040 KS	095660 KS	3659 JP	ATVI US	EA US	700 HK	NTES US
Target price (KRW)		310,000	47,000	41,000	-	-	-	-	-
Rating		BUY	HOLD	BUY	-	-	-	-	-
Price change (YTD, %)		(45.5)	14.2	(42.0)	(18.3)	(7.4)	(25.7)	61.2	(13.6)
Share price (KRW, US\$)		165,000	43,300	24,300	10.8	11.4	15.3	32.5	38.7
Market cap. (KRW tn, US\$ bn)		3.6	0.7	0.5	4.7	12.7	4.9	60.1	5.1
Revenue (KRW bn, US\$ m)	FY11	608.9	115.8	667.7	1,119.9	4,283.7	3,752.6	4,463.5	1,142.2
	FY12E	738.8	128.1	701.4	1,309.7	4,831.2	4,170.8	7,005.0	1,307.7
	FY13E	975.7	194.2	542.7	1,663.0	4,616.2	4,105.9	9,048.3	1,511.4
Operating profit (KRW bn, US\$ m)	FY11	135.1	19.4	106.8	492.4	1,357.7	235.3	1,923.8	527.8
	FY12E	158.8	6.6	124.6	581.1	1,606.2	396.0	2,525.8	575.2
	FY13E	370.6	32.9	101.6	674.7	1,497.6	448.2	3,220.6	660.4
Operating margin (%)	FY11	22.2	16.8	16.0	44.0	31.7	6.3	43.1	46.2
	FY12E	21.5	5.1	17.8	44.4	33.2	9.5	36.1	44.0
	FY13E	38.0	16.9	18.7	40.6	32.4	10.9	35.6	43.7
Net profit (KRW bn, US\$ m)	FY11	117.7	26.1	72.5	349.9	1,011.1	225.3	1,692.5	515.6
	FY12E	135.6	5.3	84.5	396.6	1,280.4	281.5	2,090.4	596.3
	FY13E	316.9	32.2	70.3	476.3	1,109.4	328.2	2,670.7	661.6
Net margin (%)	FY11	19.3	22.5	10.9	31.2	23.6	6.0	37.9	45.1
	FY12E	18.4	4.2	12.0	30.3	26.5	6.7	29.8	45.6
	FY13E	32.5	16.6	13.0	28.6	24.0	8.0	29.5	43.8
EPS (KRW, US\$)	FY11	5,529	1,388	3,352	0.85	0.86	0.67	0.90	3.90
	FY12E	6,207	299	3,914	0.92	1.12	0.84	1.14	4.45
	FY13E	14,504	1,804	3,210	1.09	0.99	1.05	1.45	4.98
BPS (KRW, US\$)	FY11	39,162	11,056	7,051	4.31	9.37	7.58	2.66	15.45
	FY12E	44,713	17,572	11,171	5.88	10.07	8.08	3.57	20.03
	FY13E	58,417	18,490	14,042	6.98	10.38	7.04	4.90	24.01
PER (x)	FY11	55.6	27.1	12.9	13.9	13.2	22.8	35.7	9.9
	FY12E	26.6	144.9	6.2	12.0	10.2	18.2	28.5	8.7
	FY13E	11.4	24.0	7.6	10.1	11.5	14.6	22.4	7.8
PBR (x)	FY11	7.9	3.4	6.1	2.7	1.2	2.0	12.0	2.5
	FY12E	3.7	2.5	2.2	1.9	1.1	1.9	9.1	1.9
	FY13E	2.8	2.3	1.7	1.6	1.1	2.2	6.6	1.6
EV/EBITDA (x)	FY11	38.6	17.4	8.2	6.4	5.9	8.7	27.2	4.7
	FY12E	24.4	51.4	2.9	5.2	5.4	7.1	19.8	4.3
	FY13E	11.4	17.7	3.0	4.4	5.8	6.5	15.6	3.7
ROE (%)	FY11	14.7	9.8	29.7	29.6	9.6	2.0	38.7	28.7
	FY12E	14.8	1.9	28.9	17.1	11.4	9.6	36.1	24.0
	FY13E	28.1	10.6	18.9	17.5	8.9	9.4	33.7	22.2
ROA (%)	FY11	11.0	7.2	12.9	-	8.6	4.0	23.6	25.4
	FY12E	10.9	1.4	12.5	12.4	10.3	5.4	20.3	21.6
	FY13E	20.9	7.8	9.4	12.1	8.0	6.1	19.8	21.4

자료: 블룸버그, 미래에셋증권 리서치센터

주: 엔씨소프트, 위메이드, 네오위즈게임즈는 최근 발간된 리포트 기준의 미래에셋증권 리서치센터 추정임; 현 주가는 12월 28일 종가 기준임

Figure 58 글로벌 모바일 게임 업체

Company	Gamevil	Com2uS	WeMade	JCE	Gameloft	Glu Mobile	DeNA	GREE
Code	063080 KS	078340 KS	112040 KS	067000 KS	GFT FP	GLUU US	2432 JP	3632 JP
Target price (KRW)	135,000	78,000	47,000	45,000	-	-	-	-
Rating	BUY	BUY	HOLD	BUY	-	-	-	-
Price change (YTD, %)	47.6	103.4	21.1	(58.1)	8.1	(26.4)	23.1	(49.5)
Share price (KRW, US\$)	100,800	48,500	45,900.0	16,500	6.9	2.3	33.0	15.5
Market cap. (KRW tn, US\$ bn)	0.6	0.5	0.8	0.2	0.5	0.2	5.0	3.6
Revenue (KRW bn, US\$ m)	FY11	42.8	36.2	115.8	39.3	215.9	68.4	1,371.6
	FY12E	71.6	81.4	128.1	74.2	275.5	87.2	1,801.4
	FY13E	111.9	118.0	194.2	95.3	316.3	101.0	2,303.3
Operating profit (KRW bn, US\$ m)	FY11	17.5	3.0	19.4	6.7	27.9	(14.0)	671.9
	FY12E	26.1	20.2	6.6	20.0	30.2	(10.4)	775.8
	FY13E	37.4	37.5	32.9	29.7	41.1	(2.2)	893.9
Operating margin (%)	FY11	40.9	8.2	16.8	17.2	12.9	(20.4)	49.0
	FY12E	36.5	24.8	5.1	27.0	11.0	(11.9)	43.1
	FY13E	33.4	31.8	16.9	31.2	13.0	(2.2)	38.8
Net profit (KRW bn, US\$ m)	FY11	16.1	4.1	26.1	8.4	22.5	(9.5)	374.2
	FY12E	23.1	24.6	5.3	18.9	23.6	(6.6)	424.9
	FY13E	32.9	34.0	32.2	27.7	32.7	0.5	503.4
Net margin (%)	FY11	37.7	11.4	22.5	21.5	10.4	(13.9)	27.3
	FY12E	32.3	30.2	4.2	25.5	8.6	(7.6)	23.6
	FY13E	29.4	28.8	16.6	29.1	10.3	0.5	21.9
EPS (KRW, US\$)	FY11	2,910	411	1,388	742	0.27	(0.15)	2.56
	FY12E	4,173	2,438	299	1,644	0.29	(0.10)	2.90
	FY13E	5,933	3,370	1,804	2,408	0.41	0.01	3.55
BPS (KRW, US\$)	FY11	12,323	6,940	11,056	5,794	1.64	0.84	5.47
	FY12E	16,506	9,785	17,572	7,303	1.92	0.61	9.08
	FY13E	22,439	13,155	18,490	9,612	2.30	0.54	10.75
PER (x)	FY11	23.4	53.5	27.1	53.8	25.6	-	13.4
	FY12E	24.2	19.9	153.6	10.0	23.8	-	12.3
	FY13E	17.0	14.4	25.4	6.9	17.0	288.8	9.3
PBR (x)	FY11	5.5	3.2	3.4	6.9	4.2	2.8	6.1
	FY12E	6.1	5.0	2.6	2.3	3.5	3.8	3.9
	FY13E	4.5	3.7	2.5	1.7	2.9	4.3	3.2
EV/EBITDA (x)	FY11	17.3	41.8	17.4	53.3	9.7	-	6.8
	FY12E	17.4	27.4	51.4	15.8	10.9	-	6.0
	FY13E	11.6	14.7	17.7	9.9	8.6	28.2	4.8
ROE (%)	FY11	26.5	6.3	9.8	13.8	18.3	(42.0)	59.2
	FY12E	29.0	29.2	1.9	25.2	15.7	-	36.7
	FY13E	30.5	29.4	10.6	28.5	19.1	-	39.5
ROA (%)	FY11	23.5	5.9	7.2	12.2	-	(25.8)	42.0
	FY12E	25.6	26.4	1.4	21.9	-	-	24.1
	FY13E	27.4	26.5	7.8	25.1	-	-	22.2

자료: 블룸버그, 미래에셋증권 리서치센터

주: 게임빌, 컴투스, JCE는 최근 발간된 리포트 기준의 미래에셋증권 리서치센터 추정임; 현 주가는 12월 28일 종가 기준임

Figure 59 글로벌 카지노 업체

Company		Kangwon Land	GKL	Paradise	MGM China	Sands China	Wynn China	SJM Holdings	Galaxy Ent.
Code		035250 KS	114090 KS	034230 KS	2282 HK	1928 HK	1128 HK	880 HK	27 HK
Target price (KRW)		34,000	36,000	25,000	-	-	-	-	-
Rating		BUY	BUY	BUY	-	-	-	-	-
Price change (YTD, %)		4.1	55.7	102.8	46.2	54.7	7.4	43.9	113.1
Share price (KRW, US\$)		29,250	28,650	17,200	1.8	4.4	2.7	2.3	3.9
Market cap. (KRW tn, US\$ bn)		6.3	1.8	1.6	6.9	35.3	14.0	12.9	16.4
Revenue (KRW bn, US\$ m)	FY11	1,265.7	524.9	358.3	2,576.0	4,860.5	3,814.2	9,915.2	5,158.9
	FY12E	1,316.5	560.5	425.8	2,829.6	6,488.8	3,794.9	10,164.9	7,313.7
	FY13E	1,676.7	622.2	523.9	3,020.9	8,145.4	4,073.9	10,960.4	7,936.2
Operating profit (KRW bn, US\$ m)	FY11	488.5	135.2	50.5	524.2	1,194.8	851.9	713.0	478.5
	FY12E	425.5	154.7	105.5	570.3	1,390.8	889.4	844.4	988.1
	FY13E	564.5	179.9	136.2	602.7	1,893.8	968.2	947.0	1,121.9
Operating margin (%)	FY11	38.6	25.8	14.1	20.3	24.6	22.3	7.2	9.3
	FY12E	32.3	27.6	24.8	20.2	21.4	23.4	8.3	13.5
	FY13E	33.7	28.9	26.0	19.9	23.2	23.8	8.6	14.1
Net profit (KRW bn, US\$ m)	FY11	381.2	63.3	23.3	484.0	1,096.1	797.6	705.3	411.8
	FY12E	334.1	150.0	88.5	580.1	1,209.8	854.7	847.1	932.6
	FY13E	453.3	139.1	110.7	588.7	1,780.6	935.2	945.5	1,062.7
Net margin (%)	FY11	30.1	12.1	6.5	18.8	22.6	20.9	7.1	8.0
	FY12E	25.4	26.8	20.8	20.5	18.6	22.5	8.3	12.8
	FY13E	27.0	22.4	21.1	19.5	21.9	23.0	8.6	13.4
EPS (KRW, US\$)	FY11	1,782	1,023	257	0.13	0.14	0.14	0.13	0.11
	FY12E	1,562	2,426	973	0.15	0.16	0.16	0.15	0.23
	FY13E	2,119	2,249	1,217	0.16	0.22	0.18	0.17	0.25
BPS (KRW, US\$)	FY11	10,542	3,354	6,045	0.16	0.66	0.13	0.38	0.39
	FY12E	11,264	5,507	6,956	0.20	0.71	0.14	0.46	0.65
	FY13E	12,603	6,556	7,923	0.28	0.79	0.21	0.51	0.89
PER (x)	FY11	15.3	17.8	32.7	14.1	31.7	18.8	18.1	37.3
	FY12E	18.7	11.8	17.7	11.8	28.3	16.4	15.2	17.4
	FY13E	13.8	12.7	14.1	11.6	19.6	15.0	13.7	15.5
PBR (x)	FY11	2.6	5.4	1.4	11.1	6.7	20.2	6.1	9.9
	FY12E	2.6	5.2	2.5	9.2	6.2	18.9	5.1	6.1
	FY13E	2.3	4.4	2.2	6.5	5.5	13.2	4.5	4.4
EV/EBITDA (x)	FY11	8.5	5.7	9.3	10.8	24.3	13.3	12.0	24.4
	FY12E	9.5	8.5	10.3	9.8	19.8	13.2	10.9	13.5
	FY13E	7.1	7.1	7.6	9.3	15.2	12.2	9.8	12.2
ROE (%)	FY11	17.5	29.7	4.3	117.4	22.2	130.0	36.6	29.2
	FY12E	14.3	53.4	15.0	86.8	21.5	131.9	35.3	38.3
	FY13E	17.8	37.3	16.4	65.4	29.4	105.6	34.8	31.0
ROA (%)	FY11	14.3	17.8	3.3	31.5	11.9	37.7	17.8	10.9
	FY12E	11.9	33.7	11.8	34.6	11.9	35.7	19.1	17.6
	FY13E	14.9	25.4	13.1	29.4	16.1	31.8	19.0	17.2

자료: 블룸버그, 미래에셋증권 리서치센터

주: 강원랜드, GKL, 파라다이스는 최근 발간된 리포트 기준의 미래에셋증권 리서치센터 추정임; 현 주가는 12월 28일 종가 기준임

Figure 60 글로벌 영화관련 업체

Company		CJ CGV	Village Roadshow	Major Cineplex	Bona Film	Amalgamated	Cineworld	Cinema City	Regal Ent.
Code		079160 KS	VRL AU	MAJOR TB	BONA US	AHD AU	CINE LN	CCI PW	RGC US
Target price (KRW)		41,000	-	-	-	-	-	-	-
Rating		BUY	-	-	-	-	-	-	-
Price change (YTD, %)		20.6	34.0	32.9	26.1	19.5	25.9	(9.4)	22.7
Share price (KRW, US\$)		32,150	4.2	0.6	4.8	7.0	4.2	8.4	13.7
Market cap. (KRW tn, US\$ bn)		0.7	0.6	0.6	0.3	1.1	0.6	0.4	2.1
Revenue (KRW bn, US\$ m)	FY11	547.8	1,127.5	218.4	121.8	1,002.2	557.1	357.5	2,689.7
	FY12E	636.8	936.2	235.7	145.0	1,035.0	581.8	350.7	2,792.9
	FY13E	703.4	971.1	262.8	201.8	1,074.8	631.8	388.8	2,887.0
Operating profit (KRW bn, US\$ m)	FY11	70.6	185.6	29.2	16.8	102.1	69.8	35.1	222.4
	FY12E	108.1	102.5	28.6	11.6	113.4	76.0	37.3	323.6
	FY13E	105.7	113.4	35.5	24.3	113.9	85.1	42.4	337.6
Operating margin (%)	FY11	12.9	16.5	13.4	13.8	10.2	12.5	9.8	8.3
	FY12E	17.0	10.9	12.1	8.0	11.0	13.1	10.6	11.6
	FY13E	15.0	11.7	13.5	12.0	10.6	13.5	10.9	11.7
Net profit (KRW bn, US\$ m)	FY11	38.6	45.1	25.9	18.1	73.9	43.7	28.8	60.1
	FY12E	74.3	50.3	27.5	13.1	83.9	47.4	25.3	137.0
	FY13E	77.1	59.2	34.5	23.1	81.2	53.4	32.7	143.9
Net margin (%)	FY11	7.0	4.0	11.9	14.8	7.4	7.8	8.1	2.2
	FY12E	11.7	5.4	11.7	9.0	8.1	8.2	7.2	4.9
	FY13E	11.0	6.1	13.1	11.4	7.6	8.5	8.4	5.0
EPS (KRW, US\$)	FY11	1,873	0.87	0.03	0.29	0.46	0.30	0.58	0.38
	FY12E	3,603	0.33	0.03	0.26	0.52	0.33	0.50	0.89
	FY13E	3,738	0.38	0.04	0.36	0.51	0.37	0.64	0.95
BPS (KRW, US\$)	FY11	15,686	6.64	0.21	3.04	5.24	1.74	6.23	(3.36)
	FY12E	18,989	3.22	0.23	3.28	5.51	1.95	6.31	(3.88)
	FY13E	22,427	3.48	0.23	3.58	5.64	2.09	6.89	(3.53)
PER (x)	FY11	14.2	5.0	20.7	16.7	15.3	13.5	14.7	35.8
	FY12E	8.9	12.6	19.7	18.2	13.2	12.7	16.5	15.4
	FY13E	8.6	10.9	16.0	13.4	13.6	11.5	12.8	14.5
PBR (x)	FY11	1.7	0.7	2.9	1.6	1.3	2.3	1.4	-
	FY12E	1.7	1.3	2.8	1.5	1.3	2.1	1.3	-
	FY13E	1.4	1.2	2.7	1.3	1.2	2.0	1.2	-
EV/EBITDA (x)	FY11	8.3	2.5	10.2	15.6	8.0	7.7	8.6	8.6
	FY12E	6.6	5.8	9.9	18.1	7.2	7.4	7.6	7.2
	FY13E	6.4	5.4	8.6	10.5	7.1	6.7	6.9	7.0
ROE (%)	FY11	13.2	6.9	13.9	9.9	8.5	16.8	9.2	(10.9)
	FY12E	20.8	8.9	14.3	4.6	9.3	17.6	8.7	(28.0)
	FY13E	18.1	10.5	17.2	10.0	9.0	19.6	9.5	(28.5)
ROA (%)	FY11	5.0	11.4	7.2	5.6	6.8	-	7.5	6.1
	FY12E	7.9	4.8	7.9	2.0	6.8	11.1	6.3	10.7
	FY13E	7.5	4.7	9.3	6.3	7.3	12.2	7.3	9.6

자료: 블룸버그, 미래에셋증권 리서치센터

주: CJ CGV는 최근 발간된 리포트 기준의 미래에셋증권 리서치센터 추정임; 현 주가는 12월 28일 종가 기준임

IX. Appendix

[인터넷 전문용어]

- ▶ **순방문자 (Unique Visitor):** 측정 기간 중 1 회 이상 해당 도메인(또는 서브도메인/섹션)에 방문한 중복되지 않은 방문자를 의미함. 즉, 측정 기간 동안 해당 사이트에 방문한 횟수에 관계없이 유니크하게 방문한 한 사람으로 카운트 됨
- ▶ **페이지뷰 (Page View):** 측정기간 중 해당사이트에 방문한 방문자들의 총페이지 조회수를 보여줌. 어떤 사람이 한주동안 야후(YAHOO) 페이지의 조회수가 100 번 이라면 Pageview 는 100 이지만, Unique Visitors 는 1로 측정됨
- ▶ **도달률 (Reach Rate):** 국내 인터넷 사용자 중 측정 기간 동안 해당 도메인에 방문한 순방문자수의 비율을 의미함.
도달률 = 순방문자 수 / 국내 인터넷 사용자 수
- ▶ **방문횟수 (Visits):** 해당 도메인(또는 서브도메인/섹션)의 방문자가 방문한 총 횟수를 의미하며, 30 분 이내 재방문 시는 1 회의 Visit 으로 정의됨
- ▶ **시간점유율 (Time Share):** 점유율 리포트는 총체류시간(TTS)을 고려하여 계산하는 것으로 가령, A 섹션내 A 사이트의 점유율은 A 사이트 A 섹션의 TTS/A 섹션에 포함된 모든 사이트 섹션의 TTS 의 합임
- ▶ **쿼리 순방문자 (Unique Searcher):** 측정 기간 동안 1 회 이상 검색 섹션에서 검색 행위로 정의된 활동을 수행한 중복없는 이용자 수임. 검색 행위는 세부 검색 유형 별로 검색어를 입력하여 결과물을 산출하는 행위를 의미함
- ▶ **쿼리수 (# of Query):** 검색 이용자가 검색창에 키워드를 입력한 후 검색을 한 총 '횟수'를 의미하며 검색 쿼리 이후 첫 결과페이지만 횟수에 포함됨 (다많은 검색결과 보기를 통해 발생한 페이지수는 제외됨)
- ▶ **총체류시간 (Total Time Spent: min.):** 측정 기간 동안 해당 사이트의 방문자들이 머무른 총체류시간임. 기존에는 방문자 1 인당 평균적으로 머무른 체류시간인 Avg. DT 값에 UV 를 곱하여 산출했으나, 변경 기간부터 각 방문자 1 인이 체류하는 체류시간(초)을 모두 합하여 산출
- ▶ **핵심방문자 (Key Visitor):** 해당 섹션별로 Key Visitor 조건으로 산출된 Duration Time 과 Visit 의 중간 값을 개별 도메인에 적용하여 두 기준 모두 중간 값 이상의 활동성을 보이는 활동성이 높은 방문자를 의미함
- ▶ **평균 재방문일수 (Avg. Frequency: Days):** 측정기간 중 해당 도메인에 방문하거나 해당 도메인이 운영하는 Application 을 이용한 순이용자 1 인당 평균 재방문(이용)일 수를 의미

자료: 코리아블록, 미래에셋증권 리서치센터

[게임 전문용어]

- ▶ **클로즈베타 서비스 (CBT) , 오픈베타 서비스 (OBT):** 정식 서비스 전에 시행하는 시범 서비스. 시범 서비스에는 클로즈베타와 오픈베타가 있음. 클로즈베타는 정해진 사람에게만 시범 서비스를 하는 것인데 반해, 오픈베타는 원하는 누구든지 시범 서비스를 이용할 수 있음. 이 기간 동안 게임의 문제점을 찾아내 보완하고, 게이머들 요구를 수용해 더 나은 게임을 만든 후 비로소 상용화에 들어가게 된다. 정식 게임 상용화 절차는 클로즈베타서비스 → 오픈베타 서비스 → 상용화 순으로 이루어짐
- ▶ **부분유료화 (Microtransaction):** 부분유료화는 모든 서비스(상품)에 과금을 하는 것이 아니라 무료로 이용하는 부분과 유료로 이용하는 부분으로 나누어 과금하는 방식임. 부분유료화는 주로 인터넷 온라인 게임서비스에 적용되는 방법으로 게임은 무료로 이용되 특정 아이템이나 서비스의 구매, 또는 이를 사용하는 부분에서는 유료의 서비스가 제공됨
- ▶ **퍼블리셔 (Publisher):** 온라인게임 및 웹게임을 타 게임개발사에게 받아 특정의 수익배분구조로 다수 온라인 게이머에게 배포해주는 역할을 하는 사이트임. 예) NHN 한게임, 네오위즈게임즈 Pmang, CJ E&M 넷마블
- ▶ **웹게임 (Web Game):** 웹 브라우저에 내장된 플러그인 프로그램을 통해 실행되는 게임. 일반적인 온라인 프로그램과는 달리 클라이언트 프로그램의 설치 없이 미리 제공된 플러그인만으로 실행됨. 웹 보드 게임도 이에 해당됨
- ▶ **MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game):** 다중접속 온라인 역할게임을 의미. 예) 리니지 I & II, 아이온, 월드 오브 워크래프트
- ▶ **RTS (Real Time Strategy Simulation):** 실시간 전략 시뮬레이션 게임. 예) 스타크래프트 I & II, 워크래프트 시리즈
- ▶ **FPS (First Person Shooting):** 1인칭 슈팅 게임. 예) 스페셜포스 I & II, 서든어택
- ▶ **AOS (Aeon of Strife):** 일명 공성전게임. 실시간 전략시뮬레이션(RTS) 장르를 기반으로 한 RPG 스타일의 "캐릭터 육성" 의 재미를 추가하고 더불어 '공성전' 의 재미를 더한 독특한 스타일의 전략액션 게임이라고 할 수 있음. 예) League of Legends, 워크래프트 3 내 유저맵인 DOTA, Heroes of Newerth, 사이퍼즈
- ▶ **SNS (Social Network Service):** 사교적인 연결망을 제공하는 서비스. 기존에는 주로 데스크탑 컴퓨터에서 유행하였으나 현재는 모바일 환경인 스마트폰에서 작성됨. 예) 싸이월드, 페이스북, 트위터
- ▶ **소셜커머스 (Social Commerce):** 소셜커머스는 인터넷에서 특정 품목을 하루 동안만 파격적으로 낮은 가격에 판매하되 사이트 운영자가 사전에 정한 최소 물량이 팔려야만 거래가 성사되는 전자상거래 방식임. 최소 구매 물량 판매를 위해 소비자들이 자발적으로 트위터 · 페이스북 등의 소셜네트워크서비스(SNS)를 이용해 정보를 확산시키는 것이 특징이며, 이를 통해 구매자는 할인혜택을 판매자는 대량 판매와 홍보 효과를 동시에 누릴 수 있다는 것이 특징임. 주로 배송할 필요가 없는 외식권, 상품교환권, 서비스 이용권 등이 거래된다. 소셜 쇼핑으로도 불림. 예) 티켓몬스터, 쿠팡, 위메이크프라이스
- ▶ **확률형 아이템:** 온라인게임에서 판매되는 유료 아이템 종류의 하나로 이용자가 구매 전까지 효과를 알 수 없도록 한 것으로 캡슐형 완구제품과 유사함. '리니지' 게임 내 무기를 강화시키는 '강화석' 이 가미된 변종 아이템이나 국내 FPS 게임에서 프리미엄 급 총이 확률적으로 나타나는 상자의 키 등을 예로 들 수 있음

자료: 게임트릭스, 두산백과, 네이버, 미래에셋증권 리서치센터

[엔터테인먼트 전문용어]

- ▶ **홀드율 (Hold Ratio):** 머신게임이나 테이블게임에서 실제 카지노업소 승률로 업소에서 딴 금액을 고객이 투입한 총금액으로 나눈 후 100 을 곱한 숫자로 나타냄. 예를 들어, 투입된 총금액이 100 만원이고 딴 금액이 10 만원이라면 그 기계 및 테이블에서의 홀드율은 10%임
- ▶ **드롭액 (Drop):** 테이블 또는 머신게임에서 플레이어가 게임을 위해 칩과 현금을 교환할 경우 발생하는 현금 총액
- ▶ **드롭 박스 (Drop box):** 테이블에 부착된 잠금 장치가 있는 보관함으로 칩스와 교환된 현금이나 각종 슬립을 보관
- ▶ **하우스 엣지 (House Edge):** 하우스(카지노)의 승률
- ▶ **정켓 (Junket):** 카지노와 계약된 겸블링 단체로 정켓 서비스의 주요 목적은 해외에서 VIP 고객을 끌어오는 역할을 함. 정켓 에이전트는 중국/일본 및 동남아에서 부호들에게 컴프와 최상의 서비스를 제공해 주는 대신 국내 카지노를 소개해 주며, 이들 부호가 카지노에서 잃은 돈을 계산하여 profit sharing 구조로 이루어짐
- ▶ **컴프 (Comp):** Complimentary service 의 약자로 고객에게 무료로 제공되는 항공, 숙박, 식음료, 관광 등의 서비스를 지칭하는 말
- ▶ **크레딧 (Credit):** 카지노가 고객에게 칩스를 신용대출 해주는 행위
- ▶ **하이 롤러 (High Roller):** 한번에 고액을 베팅하는 플레이어. 카지노에서는 하이 롤러를 일명 VIP 라고 부름
- ▶ **F.I.T:** Foreign individual tourist 의 약자로 외국인 개별 관광객을 지칭하는 말
- ▶ **디퍼런스 (Different Limit):** 바카라에서 뱅커, 플레이어 핸드의 베팅 차액의 한계를 이르는 말
- ▶ **Buy-a-Pay:** 머신게임에서 배당금이 지불되는 선은 멀티플레이어와 같이 수평으로 중앙에 1 개가 있고, 동전을 추가할 때마다 배당심벌을 추가로 구입하는 게임임
- ▶ **Buy in:** 플레이어가 게임을 시작하는 현금 또는 칩스
- ▶ **Cash Chips:** 카지노가 발행한 현금 대용 화폐로 각각의 Chip 에는 해당하는 가치가 표시되어 있음
- ▶ **Color in:** 현금 가치가 없는 플레이칩(마킹칩스)를 머니칩으로 교환하는 것
- ▶ **평균티켓가격 (Average Ticket Price):** 영화 티켓 매출에서 총 영화 관람객 수를 나눈 금액임. 간편하게 ATP 로 부름

자료: 카지노와 게임산업, 미래에셋증권 리서치센터

Recommendations

종목별 투자 의견 (2개월 기준)

Buy : 현주가 대비 목표주가 +10% 초과
Hold : 현주가 대비 목표주가 ±10% 이내
Reduce : 현주가 대비 목표주가 -10% 초과
단, 업종 투자 의견에 의한 ±10% 내의 조정치 감안 가능

업종별 투자 의견

Overweight : 현 업종지수 대비 +10% 초과
Neutral : 현 업종지수 대비 ±10% 이내
Underweight : 현 업종지수 대비 -10% 초과

Compliance Notice

본 자료는 투자자의 증권투자를 돕기 위하여 당사 고객에 한하여 배포되는 자료로서 어떠한 경우에도 복사되거나 대여될 수 없습니다. 본 조사자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터가 신뢰할 만한 자료 및 정보로부터 얻어진 것 이나 당사는 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없습니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 고객의 증권투자의 결과에 대한 법적 책임소재에 대한 증빙자료로 사용될 수 없습니다. 동 자료는 기관투자가 또는 제3자에게 사전 제 공한 사실이 없습니다. 자료에 기재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인함
작 성 자 정우철 우윤철

종목	담당자	종류	담당자 보유주식수			1%이상 보유여부	유가증권 종목	계열사 담당자	자사주 종류
			수량	취득가	취득일				

REMARK: Korean analyst is only responsible for Korean securities and relevant sectors only.