

2015 / 12 / 22 (TUE)

인터넷 / 소프트웨어 / IT서비스 이경일 6099-8505 shinjohyub@barofn.com

업종별 Comment

전일 국내 인터넷/SW 섹터는 강보합세. 무디스가 한국 국가신용등급을 상향(Aa3→Aa2) 조정하며 사상 최고 등급을 기록한 것이 호재로 작용.

소프트웨어 업종이 3.0% 상승하며 가장 두드러진 가운데 IT서비스가 0.7% 하락하며 유일하게 약세 나타남.

수급측면에서는 기관의 매수세로 사람인에 이치알, MDS테크 강세. 반면 기관의 매도세로 NHN엔터테인먼트 약세.

종목별로는 유비벨록스에 98억 투자로 간편결제 사업을 강화한다고 발표한 NHN엔터테인먼트가 1.4% 하락 마감.

국내 인터넷/소프트웨어 Sector

Index	close	1D	YTD	외국인	기관
(유) 정보기술	1,385.58	0.7%	-7.2%	-228 억	376 억
(코) 인터넷	18,367.11	0.0%	-3.7%	9 억	-8 억
(코) IT S/W&SVC	1,997.44	0.6%	-0.1%	-13 억	67 억
(코) 소프트웨어	297.74	1.7%	21.4%	-16 억	58 억

해외 Internet/Software Sector

Index	close	1D	YTD
MSCI IT	149.02	0.8%	1.4%
MSCI Internet	193.39	0.5%	26.6%
MSCI IT Services	121.76	0.8%	3.4%
MSCI Software	178.82	0.6%	9.3%

인터넷	close	1D	YTD	외국인	기관
NAVER	648,000	1.3%	-9.0%	36 억	73 억
카카오	112,200	0.1%	-9.2%	8 억	-9 억
한국사이버결제	25,800	-0.4%	-3.4%	-4 억	-5 억
KG이니시스	15,950	-0.3%	-10.9%	-1 억	-1 억
KG모빌리언스	13,700	-1.1%	-5.8%	0 억	0 억
사람인에이치알	21,800	3.1%	94.6%	1 억	2 억
KTH	8,470	-0.4%	10.7%	0 억	0 억
아프리카TV	26,950	-1.3%	0.7%	0 억	-3 억
4,455	4,455	1.3%	-33.0%	0 억	0 억
KT뮤직	4,530	-1.0%	-16.0%	0 억	0 억
다날	8,700	-0.7%	7.4%	0 억	-
예스24	9,260	0.5%	32.9%	-1 억	-2 억

Internet	close	1D	YTD
Google	760.80	0.5%	43.4%
Facebook	104.77	0.7%	34.3%
Tencent	150.30	-0.7%	33.6%
Baidu	197.44	2.9%	-13.4%
Yahoo	32.97	0.1%	-34.7%
LinkedIn	227.33	0.7%	-1.0%
Twitter	22.14	-3.7%	-38.3%
Weibo	19.70	2.0%	38.3%
SINA	50.77	2.1%	35.7%

IT서비스	close	1D	YTD	외국인	기관
삼성에스디에스	256,500	-0.4%	-12.6%	49 억	28 억
SK	258,500	-1.1%	21.1%	-29 억	10 억
다우기술	20,700	-0.5%	73.2%	-2 억	-7 억
포스코 ICT	4,985	0.4%	-5.9%	1 억	0 억
신세계 I&C	96,300	2.4%	-14.0%	1 억	-2 억
동부	5,200	0.0%	107.2%	0 억	0 억

IT Services	close	1D	YTD
IBM	135.50	0.4%	-15.5%
TCS	2,446.40	1.2%	-4.4%
Accenture	102.99	1.0%	15.3%
HP	11.43	-0.7%	-71.5%
Infosys	1,103.45	1.9%	11.9%
Wipro	555.85	0.3%	0.1%
NTT Data	5,870	-1.5%	30.0%
Fujitsu	626.30	0.4%	-2.8%
CSC	32.25	2.3%	-48.9%

외국인 매매동향

종목	순매수	종목	순매수
엔씨소프트	50 억	SK	-29 억
삼성에스디에	49 억	더존비즈온	-12 억
NAVER	36 억	안랩	-11 억
NHN엔터	14 억	링네트	-5 억
카카오	8 억	한국사이버결	-4 억
선데이토즈	4 억	유비벨록스	-4 억
웹젠	3 억	한국전자인증	-4 억
큐브스	2 억	오픈베이스	-3 억
처음엔씨	2 억	게임빌	-3 억
코나아이	2 억	에스넷	-2 억
민앤지	2 억	다우기술	-2 억
신세계 I&C	1 억	컴투스	-2 억
디지털조선	1 억	대신정보통신	-2 억
지트리비엔티	1 억	이상네트웍스	-1 억
벅스	1 억	예스24	-1 억

게임	close	1D	YTD	외국인	기관
엔씨소프트	218,000	1.2%	19.8%	50 억	23 억
컴투스	114,700	0.3%	-4.8%	-2 억	15 억
NHN엔터테인먼트	55,300	-1.4%	-34.7%	14 억	-14 억
웹젠	22,600	1.6%	-22.2%	3 억	3 억
위메이드	34,950	0.7%	-7.5%	0 억	0 억
선데이토즈	11,550	1.3%	-32.8%	4 억	2 억
액토즈소프트	30,300	-0.5%	-9.6%	0 억	0 억
게임빌	76,100	1.1%	-37.0%	-3 억	4 억
네오위즈게임즈	15,500	2.0%	-31.9%	0 억	0 억
넥슨지티	11,800	0.9%	-7.5%	0 억	0 억
데브시스템즈	28,750	2.0%	-39.8%	0 억	0 억
조이스티	29,250	-1.7%	44.8%	1 억	-1 억
파티게임즈	12,450	-0.8%	-52.2%	0 억	0 억
조이맥스	13,750	0.4%	-49.6%	0 억	-
한빛소프트	6,950	-2.3%	20.0%	0 억	-
와이디온라인	6,550	-1.7%	41.8%	0 억	-

Games	close	1D	YTD
Nintendo	16,520	-1.5%	31.1%
EA	68.71	-0.4%	46.1%
Blizzard	38.74	0.7%	92.3%
NEXON	1,964	-1.7%	74.6%
NAMCO	2,608	-1.8%	1.7%
King	17.91	-0.1%	16.6%
Konami	2,945	-2.8%	32.7%
Square Enix	2,940	-0.9%	17.2%
GungHo	347	-1.4%	-21.3%
DeNA	1,861	-2.6%	28.7%
Sega	1,146	-1.3%	-26.3%
Take-Two	35.00	0.7%	24.9%
Zynga	2.62	-0.8%	-1.5%
Ubisoft	26.41	-2.4%	74.1%
Gree	573	-1.4%	-20.9%
Changyou	25.00	5.8%	-8.6%

기관 매매동향

종목	순매수	종목	순매수
알티캐스트	74 억	NHN엔터	-14 억
NAVER	73 억	카카오	-9 억
삼성에스디에	28 억	다우기술	-7 억
엔씨소프트	23 억	한국사이버결	-5 억
컴투스	15 억	드래곤플라이	-3 억
SK	10 억	유비벨록스	-3 억
게임빌	4 억	아프리카TV	-3 억
웹젠	3 억	아이크래프트	-3 억
코나아이	2 억	신세계 I&C	-2 억
사람인에이치	2 억	예스24	-2 억
선데이토즈	2 억	한글과컴퓨터	-2 억
MDS테크	1 억	조이스티	-1 억
바른손이앤에	1 억	엑셈	-1 억
골프존	0 억	KG이니시스	-1 억
네오위즈게임	0 억	벅스	-1 억

소프트웨어	close	1D	YTD	외국인	기관
코나아이	33,700	0.0%	0.0%	2 억	2 억
더존비즈온	20,300	-0.5%	118.3%	-12 억	-1 억
한글과컴퓨터	24,200	-0.8%	19.8%	-1 억	-2 억
골프존	87,800	3.1%	247.7%	0 억	0 억
안랩	61,000	24.4%	69.4%	-11 억	0 억
한국정보인증	10,900	-0.5%	213.7%	-1 억	0 억
슈프리마	16,300	0.0%	-36.0%	-	-
갤럭시야컴즈	4,880	0.9%	80.1%	0 억	-
지트리비엔티	12,650	0.0%	266.7%	1 억	-
MDS테크	25,050	2.9%	21.0%	0 억	1 억
오상자이엘	9,650	0.8%	-27.4%	0 억	-
인피니트헬스케어	9,100	-0.9%	25.7%	0 억	-
케이사인	2,935	-0.2%	19.3%	0 억	0 억

Software	close	1D	YTD
Microsoft	54.83	1.3%	18.0%
Oracle	36.42	0.2%	-19.0%
SAP	78.68	0.7%	13.0%
EMC	25.53	0.7%	-14.2%
Salesforce	77.29	0.3%	30.3%
Adobe	91.62	0.3%	26.0%
Vmware	56.12	-1.3%	-32.0%
Intuit	95.68	0.1%	3.8%
Syantec	20.41	1.0%	-20.4%
CA	28.09	-0.5%	-7.8%
Citrix	74.50	-0.3%	16.8%
Autodesk	60.16	1.1%	0.2%
Synopsys	44.73	-0.1%	2.9%

Region	종목	1D	Category
국내	Industry		최근이슈

News & Issue

줄어드는 IT시장, 클라우드가 내년 성장 이끌까

최근 IDC에 따르면 내년 국내 IT시장은 0.4% 소폭 감소해 지난해와 비슷한 31조9500억원 규모를 형성할 것으로 전망되고 있다. 이는 2013년 이래 4년 연속 마이너스 성장률을 기록하는 셈이다.

IT 시장에서 큰 비중을 차지하고 있는 PC나 스마트폰 등 클라이언트 제품은 물론 기업용 서버 등의 하드웨어 시장도 감소할 것으로 예상된다.

궁극적으로 전통적인 IT시장은 성장에 어려움을 겪는 반면, 클라우드나 모빌리티, 빅데이터, 소셜 등을 포함한 이른바 제3의 플랫폼 기반 기술이 시장을 이끌 전망이다.

지난 몇 년 간 새로운 IT기술을 바탕으로 한 '파괴적인 혁신'을 통해 전통적인 산업을 흔들고 있는 기업들이 다수 등장하고 있다. 이미 우리에게 잘 알려져 있는 우버나 에어비앤비와 같은 류의 회사들이다.

이처럼 클라우드 서비스 등을 통해 자체적인 IT인프라를 보유하지 않고도 얼마든지 새롭고 참신한 서비스들을 전세계에 출시할 수 있는 환경이 이미 우리 곁에 다가와 있다.

한편 지난주에는 국내 기업용 IT시장을 큰 부분을 차지하는 이른바 IT서비스업체(SI) 3사, 삼성SDS와 SK주식회사 C&C, LG CNS의 조직 개편이 마무리된 것으로 전해졌다. 3사 모두 탈(脫) 시스템통합(SI) 행보를 보이고 있다는 점이 주목된다.

대규모 인력 기반의 사업인 SI를 지양하고 솔루션과 플랫폼을 바탕으로 한 수익모델 찾기에 적극 나섰다"는 것이 이번 조직개편의 핵심이라는 분석이다.

이들은 빅데이터와 클라우드, 사물인터넷(IoT) 등 IT신기술 위주로 기업 및 공공 SW시장이 변화하고 있는 것을 감지하고, 관련 시장 선점을 위해선 조직 체질 개선이 그 어느 때보다 시급하다고 판단한 것으로 보인다.

게임 Game

Region	종목	1D	Category
국내	엔씨소프트	1.2%	최근이슈

News & Issue

엔씨소프트, 리니지 업데이트 및 프로모션 효과 기대

엔씨소프트는 리니지1의 다양한 이벤트를 흥행중이다. 대규모 업데이트와 신규서버 증설 및 기존서버에서의 유저해택 확대를 골자로 이벤트 진행 중으로 상당한 호응을 받고 있다.

특히 신규서버의 경우 동시접속자 1만5000~1만8000수준의 흥행을 기록중이다. 직접적인 캐시 드립(Cash-Driven) 이벤트는 적지만 매출측면에서도 기대이상의 성과는 거둘 수 있을 것으로 판단된다.

Region	종목	1D	Category
국내	NHN엔터	-1.4%	최근이슈

News & Issue

NHN엔터, 유비벨록스에 98억 투자, "간편결제 사업 강화"

NHN엔터테인먼트가 간편결제 서비스 '페이코' 사업 강화를 위해 집적회로(IC)카드용 칩 전문업체 유비벨록스에 98억원을 투자한다. 유비벨록스는 운영자금 마련을 위해 NHN엔터를 대상으로 98억 942만원 규모의 유상증자를 결정했다고 21일 공시했다.

신주는 총 62만6000주 발행될 예정이며, 전량 1년간 보호예수된다. 유비벨록스는 NHN엔터 선정에 대해 "스마트카드사업 확대 및 LBS(위치 기반 서비스) 사업 제휴 가능성 등을 고려해 이사회에서 결정됐다"고 밝혔다.

신주 상장예정일은 내년 1월 21일로, 증자가 완료되면 NHN엔터는 8.8% 지분율로 2대 주주로 올라선다. NHN엔터는 "유비벨록스의 스마트카드 사업 역량은 물론 자회사 톱크웨어의 LBS 기술을 통해 페이코 간편결제 등 신사업 간 시너지 확대를 위해 이번 투자를 결정했다"고 밝혔다.

2000년 설립된 유비벨록스는 스마트 IT 및 스마트카드 전문업체로 코스닥에 상장돼 있다. 모바일 기술과 연계한 전자 모바일 지갑, 모바일 결제 등 서비스를 제공하고 있다.

아울러 계열사인 톱크웨어와 라임아이를 통해 GPS 및 비콘을 활용한 실-내외 내비게이션 서비스를 포함, 스마트 경기장과 스마트 팩토리 등 플랫폼 및 서비스를 확대해 나가고 있다. 톱크웨어는 내비게이션 아이나비 개발사다.

Region	종목	1D	Category
국내	Industry		최근이슈

넷마블, 구글플레이 매출 세계 1위 '경중'

넷마블게임즈(대표 권영식)이 구글플레이 매출 기준으로 세계 1위 퍼블리셔 자리에 올랐다. 22일 앱애니에 따르면 지난 11월 기준 넷마블은 구글플레이 매출 상위 회사 1위에 올랐다. 그동안 10위 내 순위에 꾸준히 이름을 올리다 1위를 기록한 것은 이번이 처음으로 파악된다.

이 같은 순위는 '레이븐'과 '이데아' 등의 국내 매출 증가와 '마블퓨처파이트'와 '모두의마블', '세븐나이즈' 등의 글로벌 성과가 더해진 결과다. 특히 세븐나이즈가 국내외에서 흥행을 기록 중이다. 지난 11월 전 세계 게임 중 매출 10위를 기록했다. 10월 대비 순위가 4계단 올랐다. 매출 9위에 국내 업체 게임빌(컴투스)의 '서머너즈워'가 오른 것도 눈길을 끈다.

또 마블퓨처파이트가 국내보다 동남아시아, 남미 등지에서 더 큰 인기를 끈 것과 함께 모두의마블이 라인(LINE)을 통해 동남아시아 등 국외 진출에 나서 성과를 올린 것도 이번 순위 상승에 보탬이 됐다. 넷마블이 올해 '글로벌 원빌드' 전략을 본격화하면서 전 세계 시장에 동시 출시를 이어간 것도 이번 1위 기록에 도움이 됐다.

넷마블을 포함한 10위 내 퍼블리셔를 보면 모두 유명한 업체들이다. 그동안 슈퍼셀(Supercell)과 믹시(Mixi), 킹(King)이 꾸준히 1~3위 내에서 순위 다툼을 벌이다 이번에 넷마블에 한 계단씩 순위가 밀렸다. 그 뒤로는 경호 온라인, 반다이남코, 라인 등이 10위 내 순위에 들었다. 지난 11월 기준 구글플레이 다운로드 상위 회사 순위엔 넷마블이 10위 내 들지 못했다. 바꿔 말하면 넷마블이 적은 이용자 기반으로도 상당한 매출을 올렸다는 얘기다. 넷마블의 글로벌 진출이 본격화될 시 향후 매출 순위에서 입지가 더욱 탄탄해질 수 있다는 의미다.

다만 아쉬운 것은 넷마블이 애플 앱스토어(iOS) 상위 회사에 이름을 올리지 못했다는 점이다. 구글플레이 매출 상위 회사 10위 내에 이름을 올린 슈퍼셀, 킹, 믹시 등의 업체는 iOS 매출 순위에서도 그대로 10위 내에 들었다. 이에 따른 11월 기준 iOS와 구글플레이 매출 총합 순위는 1위가 슈퍼셀, 2위가 킹, 3위가 믹시다. 넷마블은 전체 8위에 올랐다. 구글플레이에서 매출 1위를 기록하면서 10월 대비 순위를 두 계단 끌어올렸다.

Region	종목	1D	Category
국내	Industry		최근이슈

희비 갈린 온라인-모바일게임

'온라인 지고 모바일 뜨고' 2015년 국내 게임시장의 전반적인 흐름이다. 물론 리그오브레전드(LoL-롤)와 서든어택처럼 수년째 흥행 중인 온라인게임처럼 일부 예외는 있다. 그러나 신작 측면에서 본다면 세대교체가 활발한 모바일게임과 달리 온라인게임 시장은 그야말로 '고인 물'이 된 상황이다. 시장 성장세 역시 모바일게임이 온라인게임을 압도하는 모습을 보이고 있다. '2015 대한민국 게임 백서'에 따르면 올해 온라인게임 시장은 전년대비 2.6% 성장률을 보일 것으로 예상된 반면 같은 기간 모바일게임은 23.3% 성장할 것으로 관측됐다. 다만 시장 규모에선 온라인게임(5조6823억원)이 모바일게임(3조5916억원)에 아직 앞서고 있다.

올 한해 온라인게임 시장 최대 이슈는 넥슨의 간판 게임 메이플스토리 후속작 출시였다. 지난 7월 메이플스토리2의 등장에 따라 시장이 들썩일 것으로 예상됐으나 그 파장이 오래가지 못했다. 최근 들어선 다소 주춤한 모습을 보이고 있다. 게임트릭스 PC방 점유율 순위에서 20위권을 유지 중이다. 이름값에 비해 성공적인 반응이라고 보기 어려운 성적이다. 아이덴티티모바일의 '파이널판타지14'는 월정액제 게임이라는 것을 감안하면 선방했다는 평가를 받고 있다. 현재 PC방 점유율 20위권을 유지 중이다. 그러나 시장 전반의 관점에서 보면 파이널판타지14도 이렇다 할 반응을 이끌어내진 못했다. 네오위즈게임즈의 '애스커'와 최근 출시된 엑스엘게임즈의 '문명 온라인'도 흥행작으로 꼽기엔 모자란 감이 있는 상황이다.

따지고 보면 올해 온라인게임 시장에서 '성공한 신작은 없다'는 결론이 나오게 된다. 모두 기존 온라인게임의 벽을 넘지 못했다. 파괴력 있는 게임이 없었다는 얘기다. 흥행 기대치를 낮춰보면 메이플스토리2, 파이널판타지14 정도가 안정적인 서비스를 유지 중인 게임이라고 꼽을 수 있다. 지난 3월, 넷마블게임즈의 '레이븐'이 모바일게임 흥행 역사를 새로 썼다. 출시 이틀째에 애플 앱스토어 매출 1위, 5일 만에 구글플레이 매출 1위까지 차지한 것이다. 국내 서비스 99일만에 누적 매출 1000억원을 기록하는 쾌거도 이뤘다.

그러나 11월에 등장한 넥슨의 '히트'가 레이븐을 제치고 매출 1위에 오른다. 흥행 기록도 갈아치웠다. 서버 오픈 나흘 만에 구글플레이 매출 1위까지 차지, 양대 마켓을 석권한 것이다. 히트는 지금도 매출 1위를 유지 중이다. 시장 선두뿐만이 아니다. 구글플레이 매출 10~30위에 걸친 중위권의 순위 다툼도 치열하다. 새 얼굴이 등장했다가 들어가고 다시 새로운 게임들이 올라오는 상황이 반복되고 있다. 그 중엔 장기 흥행작으로 남아있는 일부 게임도 있다. 시장이 활발하게 돌아가고 있다는 방증이다. 모바일게임 시장 1위 사업자 넷마블은 물론 내년엔 넥슨이 20여종의 신작을 들고 시장을 두드린다. 엔씨소프트도 내년 본격적인 시장 공략을 선언한 상황이다. 여기에 중국 업체들의 시장 진입도 거세질 전망으로 내년에도 모바일게임 시장에서 변화가 끊이지 않을 전망이다. 이처럼 올 한해는 '모바일게임 대세론'이 더욱 굳어진 시기였다.

중국 바람도 거셴다. 웹젠의 '뮤오리진'이 대표적이다. 뮤오리진은 웹젠의 IP인 뮤를 기반으로 중국 킹넷이 만든 게임이다. 중국에서 흥행에 이어 레이븐과 매출 순위를 다투만큼 국내에서도 크게 성공했다. 넷마블의 '백발백중'도 중국 텐센트 게임이다. 매출 중위권으로 가면 중국산 게임이 심심치 않게 눈에 띈다. 내년에 중국산 게임의 국내 시장 진입이 더욱 활발해질 전망이다. 전 세계적으로 모바일게임의 시장 득세 뿐 아니라 가상현실(VR)게임이 주목받았던 한해였다. 전문가들은 모바일게임의 뒤를 이을 차세대 플랫폼 게임으로 VR을 점찍는 분위기다. 지금은 시장 주도권을 잡기 위한 물밑 경쟁이 치열한 상황으로 VR게임 산업의 본격 개화는 내년으로 예상된다. 오콜러스 리프트와 플레이스테이션VR 등 소비자용 VR 기기가 내년 출시를 앞뒀다.

■ Compliance Notice

- 당사는 12월 22일 현재 지난 3개월간 위 조사분석자료에 언급된 종목의 지분증권 발행에 참여한 적이 없습니다.
- 당사는 12월 22일 현재 위 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.
- 본 조사분석자료의 애널리스트는 12월 22일 현재 위 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 가지고 있지 않습니다.
- 본 조사분석자료는 기관투자가 등 제 3자에게 사전 제공된 사실이 없습니다.
- 본 조사분석자료에는 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 애널리스트의 의견이 정확하게 반영되었음을 확인합니다.
- 본 조사분석자료는 당사의 저작물로서 모든 저작권은 당사에게 있습니다.
- 본 조사분석자료는 당사의 동의 없이 어떠한 경우에도 어떠한 형태로든 복제, 배포, 전송, 변형, 대여할 수 없습니다.
- 본 조사분석자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터가 신뢰할 만한 자료 및 정보로부터 얻어진 것이나, 당사는 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없습니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 고객의 주식투자 결과에 대한 법적 책임소재에 대한 증빙자료로 사용될 수 없습니다.