대신증권 Daishin Securities

통신서비스 업종 주간 동향

21.11.29(월)-21.12.3(금)

통신/미디어 Analyst 김회재 hoijae.kim@daishin.com

1. 주가 현황

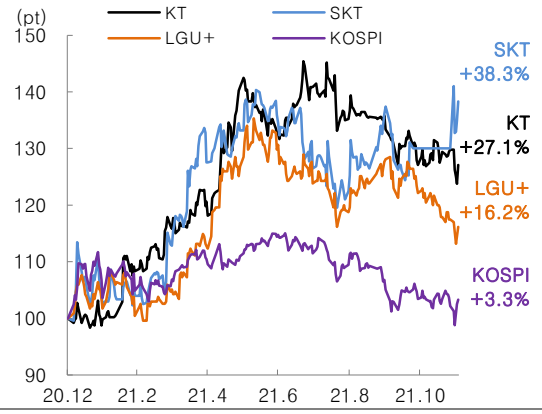
기업	20/12/30	21/11/26	21/12/3	연간 상승	수익률	주간 상승	수익률	21E DPS	배당수익률
SKT (017670)	238,000	309,500	56,800	▲ 15,736	▲ 38.3%	▲ 3,400	▲ 6.4%	3,400	6.0
KT (030200)	24,000	31,150	30,500	▲ 6,500	▲ 27.1%	▼ 650	▼ 2.1%	1,700	5.6
LGU+ (032640)	11,750	13,800	13,650	▲ 1,900	▲ 16.2%	▼ 150	▼ 1.1%	500	3.7
KOSPI	2,873.5	2,936.4	2,968.3	▲ 94.9	▲ 3.3%	▲ 32	▲ 1.1%		

주가 Comment

- 주가 코멘트: **SKT가 상승해야 통신이 상승한다.**
- 통신업 지수는 주간 -1.8% 하락, KOSPI는 +1.1% 상승. YTD 통신업 지수는 +25.8% 상승, KOSPI는 +3.3% 상승
- SKT 분할 재상장 후 아직까지 기준가격 대비 낮은 수준. SKT 및 SK스퀘어 모두 실적과 밸류에이션에 대한 불확실성이 주가 부진으로 이어짐. 하지만, SKT의 경우 배당정책이 매우 명확해서, 현주가는 연환산 수익률 6%(4Q 기준 3%)에 해당하는 저평가 상태. 배당 매력을 통해 SKT의 주가가 상승하면서 통신업종 전반적인 반등이 나타날 것으로 전망
- 한편, 최근 통신업종의 부진은 지수의 급락과 무관하지 않음. 지수의 급등락시는 비교적 안정적인 통신이라도 약세를 보일 수 밖에 없지만, 지수의 완만한 움직임 구간에서는 5G의 성장 및 안정적인 실적과 고배당 매력으로 꾸준히 지수를 아웃퍼폼할 것으로 전망

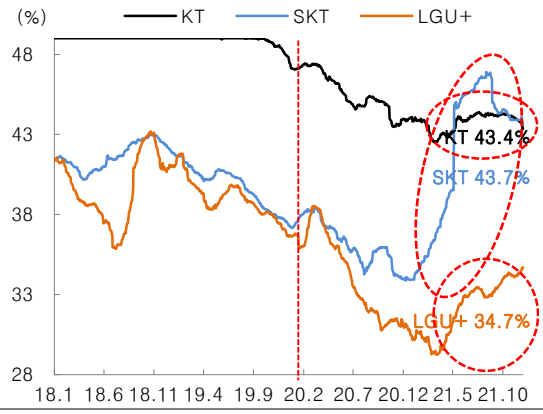
2. 주가 차트

그림 1 21.1월 대비 주가 상승률. 3사 모두 KOSPI 상회



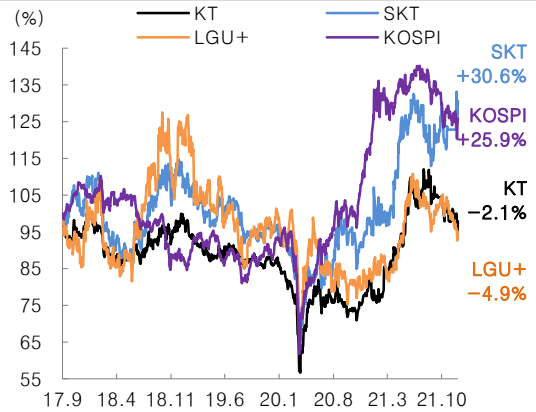
자료: FnGuide, 대신증권 Research Center

그림 2 외인지분율. 실적 개선 및 배당 상향에 따라 외인 매수도 유입되는 중



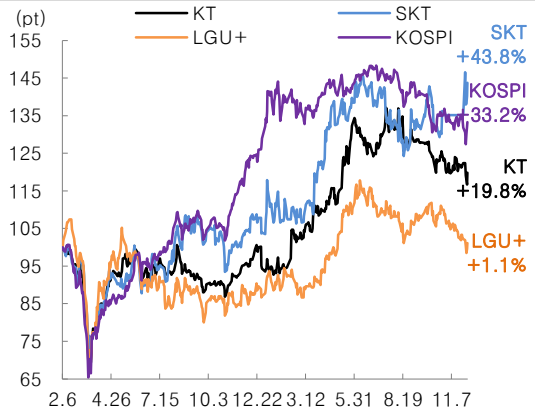
자료: FnGuide, 대신증권 Research Center

그림 3 17.9월 선약할인률 상향 시점 대비 주가 상승률



자료: FnGuide, 대신증권 Research Center

그림 4 ARPU 턴어라운드(4Q19 실적발표(2/6)) 시점 대비 주가 상승률



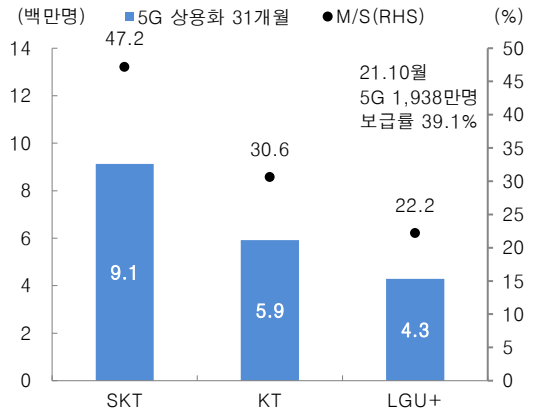
자료: FnGuide, 대신증권 Research Center

3. 주간 코멘트

KT 알티미디어, SKT 게임, 웨이브, SKT 메타버스		
KT_알티미디어	KT, 알티미디어 인수절차 마무리. 그룹사로 편입	기업
	1. KT는 디지털 방송용 소프트웨어 솔루션 개발사 알티미디어 인수절차를 마무리하고 KT 그룹사로 편입 완료 2. 알티미디어는 국내외 IPTV와 케이블TV 사업자를 대상으로 디지털 방송 미들웨어, 보안 솔루션 등을 제공. KT와는 IPTV 사업 초기부터 협력하며 함께 성장. 국내 뿐만 아니라 베트남과 네덜란드에 거점을 두고 베트남 최대 통신사, 터키의 유수의 방송통신사업자와 사업을 활발히 진행 3. KT는 알티미디어가 보유한 미디어 핵심 역량 및 기술을 내재화하고 그룹 미디어 플랫폼 역량을 한층 더 강화할 수 있을 것으로 보고기대	KT
	■ KT의 미디어 사업을 확장하기 위한 전략. 알티미디어의 글로벌 레퍼런스를 바탕으로 KT가 글로벌 사업 진출을 하는데 도움이 될 것으로 판단	긍정적
SKT_게임	SKT, 글로벌 게임 퍼블리셔 데뷔. 슈팅액션 '앤빌' 출시	기업
	1. 12/2 SKT는 게임 퍼블리셔로서 슈팅 액션 게임 '앤빌'을 글로벌 출시. SKT는 '앤빌'의 투자와 퍼블리싱을 담당하고, 액션 게임 전문제작사 '액션스퀘어'가 개발 담당 2. '앤빌'은 정식 출시 전 완성 단계에서 게임을 출시하는 'XBOX 프리뷰'와 'Steam 얼리 엑세스' 방식으로 출시. 게임 이용자들의 의견을 반영한 업그레이드를 거쳐 2022년 정식 출시될 예정 3. '앤빌'은 올해 세계적인 게임 박람회 E3에서 인기 온라인 부스로 선정된 바 있음. 올해 공개한 베타 테스트에서도 3만명 이상 참여 4. SKT가 XBOX와 협력해 제공하는 5GX 클라우드 게임 서비스 '게임패스 얼티밋'을 이용하면 클라우드, 콘솔, PC 등으로 이용 가능	SKT
	■ 앤빌은 스팀에 출시 직후 한국 지역 판매 1위, 전세계 기록 14위를 기록 중. 해당 게임 출시로 SKT는 퍼블리싱 수익을 배분 받을 것으로 판단. 다만, 수익을 넘어서, 향후 SKT가 5G 기술을 이용한 게임 사업을 진행하는데 중요한 레퍼런스가 될 수 있다는 점에서 더 긍정적으로 판단	긍정적
웨이브_원스토어	스튜디오웨이브-원스토어, 콘텐츠 IP 공동 개발 협력	기업
	1. 웨이브의 자회사 스튜디오웨이브와 원스토어가 IP 공동 개발 업무협약 체결. 양사는 IP 웹툰, 웹소설, 영상 등 콘텐츠 제작을 함께 추진하고 국내외 유통을 위해 협력 2. 스튜디오웨이브와 원스토어는 SK스퀘어 계열 플랫폼 · 콘텐츠 전략 핵심 기업인 만큼 관계사간 협력을 바탕으로 콘텐츠 경쟁력 강화와 신규 서비스 창출 등 시너지 극대화 도모 계획 3. 원스토어는 스튜디오웨이브가 기획한 영상물 시나리오를 기반으로 웹툰, 웹소설을 제작하고, 스토리 콘텐츠 서비스 '원스토리'에 선보일 계획. 스튜디오웨이브는 원스토어가 보유한 웹툰, 웹소설 IP를 영상 콘텐츠로 제작, OTT 웨이브에서 오리지널 콘텐츠로 선보일 계획	SK스퀘어
	■ 콘텐츠 산업이 각광을 받으면서, IP의 중요성 또한 증가. 각자 보유한 IP를 확장하기 위해 one source multi use 전략을 활용. OSMU 전략을 위해 계열사 간 핵심 역량을 활용하는 것은 사업자간의 불필요한 절차를 줄이는 동시에 시너지를 낼 수 있다고 판단	긍정적
SKT_메타버스	SKT 메타버스 이프랜드서 전시회 연다	기업
	1. SKT가 메타버스 서비스 이프랜드에서 그림, 사진 등 예술 작품 체험이 가능한 특별 전시회 개최 2. SKT는 이프랜드 내 예술 작품 전시가 가능한 신규공간 갤러리를 개설해 예술가들의 메타버스 공간에서 작품을 선보일 수 있게 지원 3. 이프랜드의 첫번째 메타버스 전시회로 MZ 세대를 겨냥한 어반 아트 페어 (Urban Art Fair) '어반브레이크 2021' 진행. 두번째 이프랜드 메타버스 전시회는 DC 코믹스의 '저스티스 리그'로 12월 6일부터 상설 운영	SKT
	■ 메타버스는 SKT가 유무선 통신 외에 성장 산업으로 추진하고 있는 분야. 자체 메타버스 플랫폼인 이프랜드의 활성화를 위한 전시회 개최는 가입자 모집에 큰 도움이 될 것. 이프랜드는 플랫폼 내에서 자료 공유와 동시접속 130명 가능 등 경쟁 플랫폼 대비 차별적인 포인트들이 있어서, 다양한 전시회를 거치면서 가입자는 큰 폭으로 증가할 것으로 전망	긍정적
SK스퀘어_코빗	SK스퀘어, 코빗에 900억 베팅...2대 주주 된다	기업
	1. SK스퀘어가 29일 코스피 재상장을 맞아 국내 최초 가상자산거래소 코빗에 약 900억원을 투자하며 2대 주주 지위 확보 2. 두 회사는 협력하며 메타버스와 NFT 등 신사업을 본격적으로 진행할 예정 3. 코빗은 향후 SK스퀘어가 보유한 다양한 미디어, 콘텐츠 자회사들과 사업적 시너지를 창출하고 이 채널을 통한 신규고객 확대 및 기존 고객에 대한 혜택 강화 도모 예정 4. 아울러 코빗의 가상자산거래소 사업 규모 확대를 위해 SK가 보유하고 있는 전화번호 기반 통합로그인 서비스, DID 기반 간편 인증 서비스 등을 도입함으로써 투자자들이 안심하고 언제든 간편하게 코빗을 이용할 수 이는 사용 환경 구축 계획	SK스퀘어
	■ SK스퀘어는 투자 전문회사로서 메타버스 및 NFT 등 신사업에 투자하고, SKT는 자체 플랫폼을 기반으로 직접 사업을 진행하는 투트랙으로 나갈 계획	긍정적

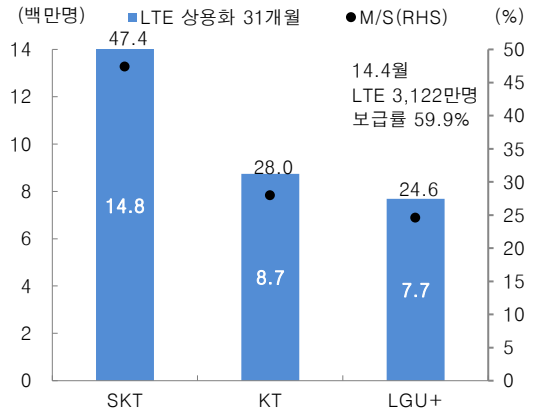
4. 주요 차트

그림 5 5G 보급률. 21.10월, 상용화 31개월



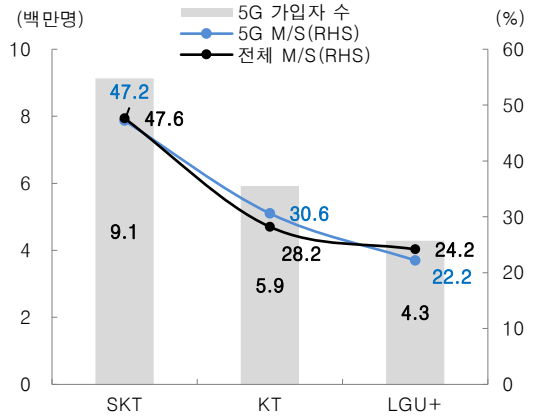
자료: 과학기술정보통신부, 대신증권 Research Center

그림 6 LTE 보급률. 14.4월, 상용화 31개월



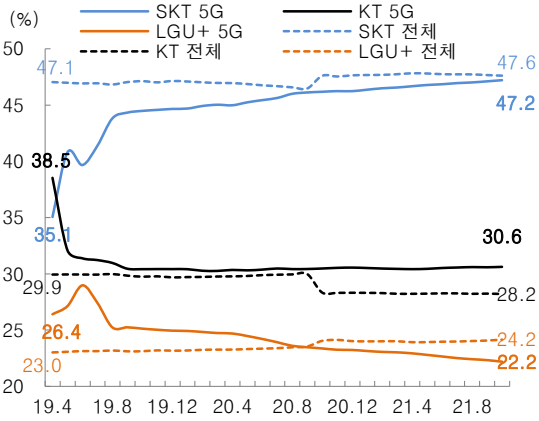
자료: 과학기술정보통신부, 대신증권 Research Center

그림 7 5G 가입자수 및 점유율



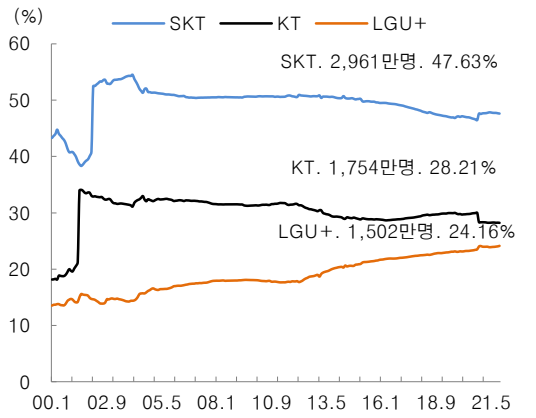
자료: 과학기술정보통신부, 대신증권 Research Center

그림 8 5G 점유율 vs. 무선 점유율



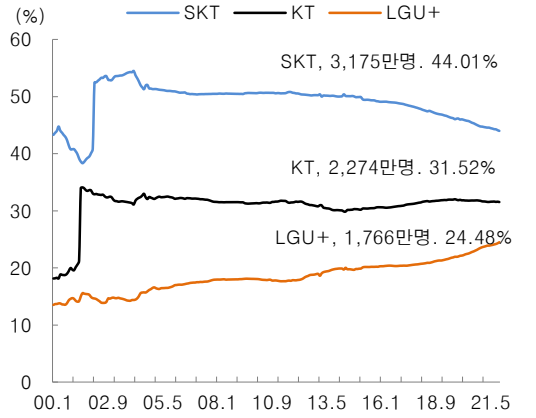
자료: 과학기술정보통신부, 대신증권 Research Center

그림 9 무선 전체 점유율(MVNO 제외)



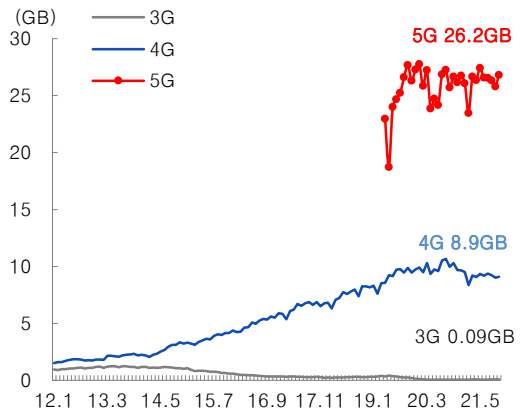
자료: 과학기술정보통신부, 대신증권 Research Center

그림 10 무선 전체 점유율(MVNO 포함)



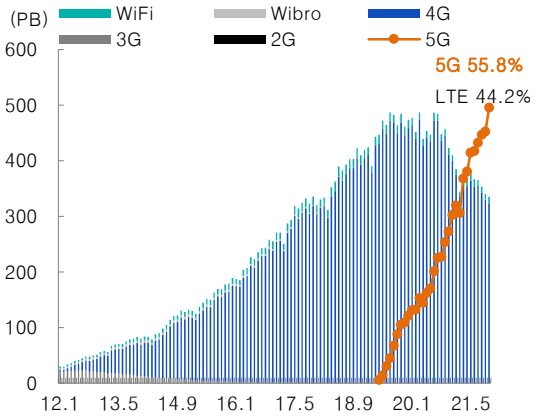
자료: 과학기술정보통신부, 대신증권 Research Center

그림 11 인당 월평균 데이터 트래픽



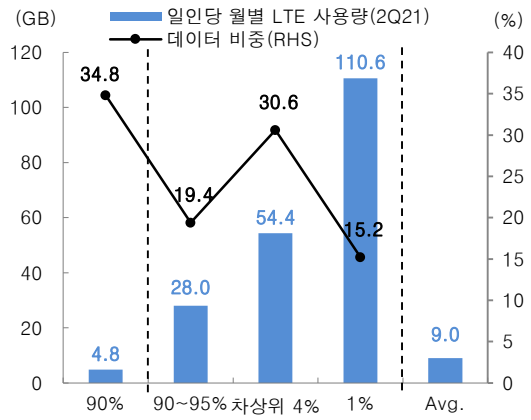
자료: 과학기술정보통신부, 대신증권 Research Center

그림 12 무선통신 기술방식별 트래픽 현황



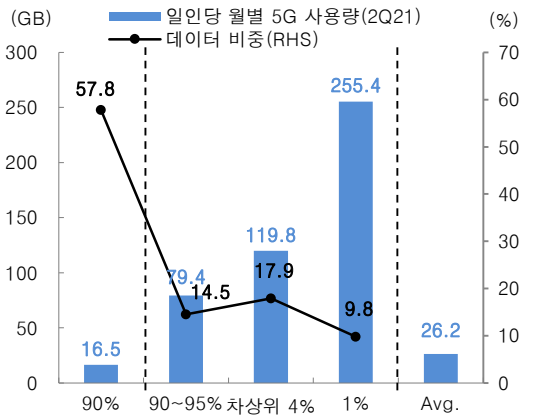
자료: 과학기술정보통신부, 대신증권 Research Center

그림 13 인당 월평균 데이터 트래픽(LTE)



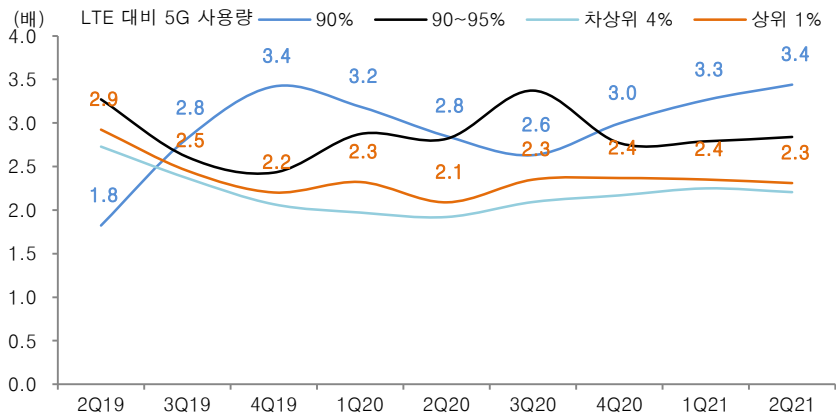
자료: 과학기술정보통신부, 대신증권 Research Center

그림 14 인당 월평균 데이터 트래픽(5G)



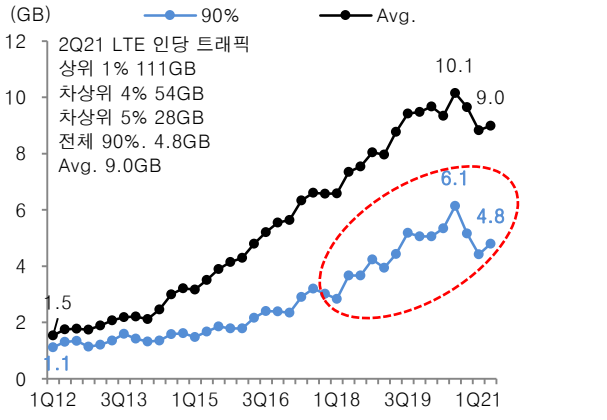
자료: 과학기술정보통신부, 대신증권 Research Center

그림 15 LTE 대비 5G 인당 데이터 사용량 비교



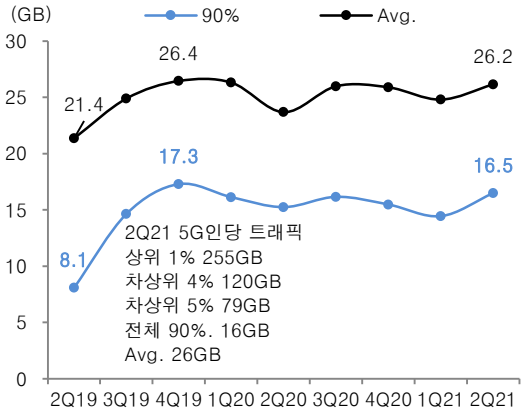
자료: 과학기술정보통신부, 대신증권 Research Center

그림 16 인당 LTE 데이터 트래픽. 전체 90% vs. 평균



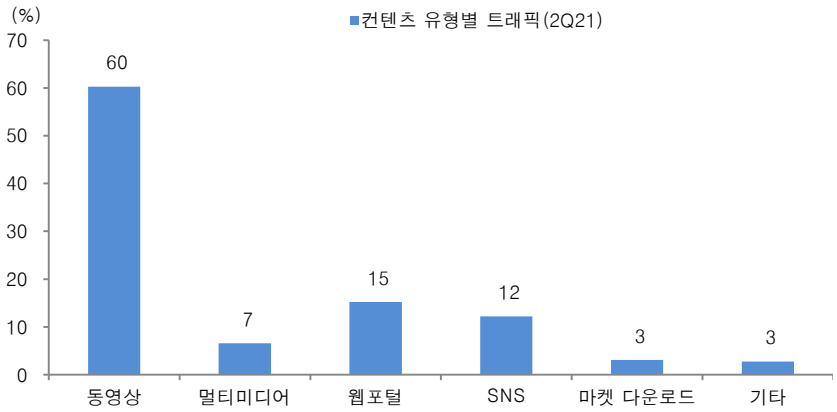
자료: 과학기술정보통신부, 대신증권 Research Center

그림 17 인당 5G 데이터 트래픽. 전체 90% vs. 평균



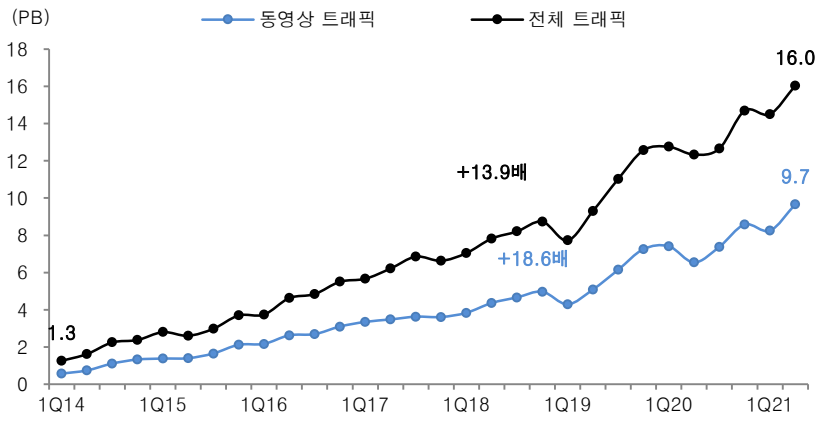
자료: 과학기술정보통신부, 대신증권 Research Center

그림 18 컨텐츠 유형별 트래픽 현황



자료: 과학기술정보통신부, 대신증권 Research Center

그림 19 컨텐츠 유형별 트래픽 현황



자료: 과학기술정보통신부, 대신증권 Research Center

[Compliance Notice]

금융투자업규정 4-20조 1항5호사목에 따라 작성일 현재 사전고지와 관련한 사항이 없으며, 당사의 금융투자분석사는 자료작성일 현재 본 자료에 관련하여 재산적 이해관계가 없습니다. 당사는 동 자료에 언급된 종목과 계열회사의 관계가 없으며 당사의 금융투자분석사는 본 자료의 작성과 관련하여 외부 부당한 압력이나 간섭을 받지 않고 본인의 의견을 정확하게 반영하였습니다.
(담당자: 김회재)

본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 Research Center의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 본 자료를 이용하시는 분은 동 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다.