



1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- 법무부 장관의 가상화폐 거래소 폐쇄 발언에 가상화폐 관련주가 급락하다가 거래소 폐쇄가 확정되지 않았다는 청와대의 발언으로 반등하는 등 혼조세를 연출
- 현재 가상화폐를 인정하는 국가는 미국과 일본을 비롯해 영국, 독일 등 자본주의 선진국들로 정부에 등록된 거래소를 통해 안정적으로 운영되고 있으며 헌법에 보장된 사유재산권을 침해할 수 있다는 관점에서 거래소 폐쇄의 현실성은 낮아 보이지만 규제 적용 필요성이 대두된 만큼 관련 종목에 대한 관망세 질어질 전망
- 엔게임, 한빛소프트 등 가상화폐 관련 게임사 주가가 폭락하자 게임 업종 주가에도 부정적 영향 끼침
- 대형 게임 업체를 비롯한 게임 업종 전반적으로 펀더멘탈 변화는 없는 상황으로 금주 게임 업종의 주가 반등 기대

미디어/광고

- 'CES 2018'의 최대 화두는 AI 시대의 본격적인 도래로 아마존의 알렉사, 구글의 어시스턴트 등 AI 플랫폼과 전자, 자동차, 이종 산업 간의 융합 트렌드가 부각되었음
- 미국 내 지난 4분기 AI스피커의 판매량은 103% 증가했으며 국내에서도 네이버와 카카오를 중심으로 AI 스피커 보급이 확대될 전망
- 지난 11월 2.5만대 예약이 진행되었던 '카카오미니'는 오는 30일에 재판매될 예정이며 AI플랫폼 확산은 콘텐츠 소비를 확대시킬 것으로 기대
- AI플랫폼에서 소비되는 콘텐츠 중에서는 음악이 킬러 콘텐츠로 멜론, 네이버뮤직, 지니뮤직의 트래픽이 상승할 것으로 전망

2. 주간 추천종목 & Comment

	업종	종목	Comment
추천 종목	인터넷/ 게임	네이버	- IT 업종 내에서 중심축이 하드웨어에서 소프트웨어로 이동할 것으로 예상되는 가운데 AI 기술에 가장 투자를 적극적으로 하고 있는 네이버의 플랫폼 경쟁력 향상에 주목 - 자회사 라인은 암호화폐 사업진출을 계획하고 있으며 사용자가 많은 일본과 태국은 암호화폐 규제가 거의 없어 라인코인이 개발되면 파급력 클 것으로 기대
	미디어/ 광고	스튜디오 드래곤	- 2018년 드라마 라인업 25개 확정되었으며 프로젝트 수익률 50% 이상의 텐트폴 라인업을 연간 2개 이상 배출하여 수익성 향상시킬 전망 - 2018년 텐트폴 드라마는 '화유기', '미스터선샤인', '알함브라 궁전의 추억'일 것으로 기대 - '화유기'의 넷플릭스 판권 판매 수익이 1분기에 반영될 전망되며 넷플릭스와의 오리지널 드라마 공동 제작 또한 올해 안에 가시화될 것으로 보임

3. 탐방노트

종목	탐방내용
더존비즈온	- 주요 사업의 두 축인 ERP와 클라우드 사업 동시 성장으로 4분기에도 호실적 이어갈 전망 - 100인 이상인 대기업용 제품인 Extended ERP 고객군에게 기업에 필수적인 그룹웨어, 보안, 전자금융 솔루션 등을 제공하여 상품 믹스 개선을 통한 P 성장 지속 - 신성장 동력은 SaaS 통합플랫폼 'WEHAGO(위하고)'와 글로벌 ERP (G-ERP)로 각각 18년 하반기, 19년 초에 출시될 예정 - '위하고'는 회계프로그램, ERP, 그룹웨어 등 패키지 소프트웨어를 클라우드 기반으로 통합 제공하는 상품으로 단순 매출 증가를 견인시키는 것 외에 축적된 기업 관련 빅데이터를 활용한 금융서비스, 타겟팅 광고, MRO 등으로 사업 확대 가능성 존재

#### 4. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
메신저에서 가상화폐 송금·결제... 텔레그램·페이스북, 신사업 노린다	- 페이스북이 가상화폐 기반 기술 도입을 밝힌 데 이어 러시아의 텔레그램은 자체 가상화폐 출시 계획을 내놓음 - 텔레그램은 자체 가상화폐를 사용하면 국제송금 시 규제로부터 독립성을 확보할 수 있으며 대규모 자금을 은밀하게 거래할 수 있음	goo.gl/V7zGjs
네이버 자회사 '라인'도 가상화폐 개발하나	- 미국 IT 전문매체 테크크런치와 블룸버그는 라인이 업비트 등 거래소들과 손잡고 암호화폐 사업진출을 타진 중이라고 보도 - 연계 관계자는 라인의 아시아 이용자가 2억명에 달하고 있어 라인코인이 개발되면 동남아 금융시장에 파급력이 클 것이라고 전망	goo.gl/jEdVxh
'망사용료 내는 국내 기업은 봉?... 네이버, '트래픽 역차별' 직접 언급	- 네이버는 국내 기업은 착실히 망사용료를 내고 있지만 유튜브는 한푼도 내지 않고 페이스북은 갈등 중이라며 역차별 현황을 전함 - 원윤식 네이버 대외협력 상무는 공평한 망사용료 부과가 역차별 해소의 첫 단추일 것이라고 언급	goo.gl/KDLwjx
'美 AI 스피커 판매 급증..4분기 103% 증가	- 지난 4분기 음성인식 비서의 판매량은 전년 동기 대비 103% 증가 - 소비자들은 주로 음악 감상(61%), 날씨 예보 확인(60%), 가볍고 재미있는 질문(54%), 일반 조사(53%) 등에 음성 인식 비서를 사용	goo.gl/j76Mct
'한국 게임 中 수출 재개 조짐...1월 '판호장벽' 뚫리나	- 게임 업계 안팎에서는 한국 게임의 중국 진출 가능성을 높이는 징후들이 포착되고 있음 - 중국에 판호를 신청해둔 펠어비스 '검은사막'은 2018년 중국에서 가장 기대되는 온라인게임 1위로 선정되기도 함	goo.gl/TX9iEm
'일본 게임 시장 규모, '닌텐도 스위치' 덕에 30% 성장	- 지난해 닌텐도 스위치는 340만 대 판매됐으며 PS4 역시 2016년 보다 많은 193 만대가 판매되며 일본 게임 시장 성장 견인 - 패미통에 따르면 하드웨어, 소프트웨어 시장 규모가 모두 전년을 웃돈 건 지난 2006년 이래 11년 만임	goo.gl/mKsNNv
'AI 생태계 키우는 카카오... '카톡 챗봇' 속도	- 카카오는 GS리테일과 MOU를 체결하고 GS25의 모바일 애플리케이션 '나만의 냉장고' 기능을 담은 카카오톡 챗봇을 만드는데 협력 - 카카오는 연내 공개할 예정인 카카오I 개발 플랫폼 '카카오I 오픈빌더'로 외부와 협력을 강화할 예정	goo.gl/ibsbkc
미디어/광고		
'카카오페이지, OTT 된다...영화부터 서비스	- 카카오 모바일 콘텐츠 플랫폼 카카오페이지가 동영상 콘텐츠를 추가해 OTT 서비스로 탈바꿈 - 카카오페이지에서 VOD 서비스를 시작하고 1월 안에 영화 서비스 론칭할 계획	goo.gl/Mnwy3x
'영화 '1987' 12일부터 북미 주요 도시 개봉	- 영화 '1987'이 12일부터 북미 주요 도시에서 개봉 - 이미 로스앤젤레스 등에서 개봉한 '1987'은 뉴욕과 시카고, 시애틀, 워싱턴, 캐나다 밴쿠버와 토론토 등 북미 16개 도시에 개봉	goo.gl/TXcKuN
'CJE&M 넷플릭스와 드라마 공동 제작할까, 콘텐츠 경쟁력 커져	- CJE&M은 지난해 12월 넷플릭스에 '화유기'뿐 아니라 '슬기로운 감빵생활', '아르곤' 등 드라마의 판권 판매계약을 맺음 - CJE&M은 아마존과 드라마 콘텐츠 판매를 위한 협의도 진행	goo.gl/qbQNqf
'위기의 광고기획사들, 'OO 계열' 딱지 떼기 특명	- 대기업과 광고 업황이 갈수록 나빠지는 추세에서 계열 광고기획사들도 해외 사업 투자 등 속속 체질 개선에 나서고 있음 - 국내 광고 시장 성장세는 과거 대비 둔화한 모습이며 정부 규제 강화 움직임도 국내 광고기획사에 위협	goo.gl/AXimQJ
'네이버·지니뮤직, 反 카카오 동맹 결성	- 네이버와 지니뮤직이 손잡고 반(反) 카카오 동맹을 결성 - 네이버가 지니뮤직과 손을 잡은 건 앞서 이루어진 LG 유플러스와의 제휴 때문이기도 함	goo.gl/C3HbtH

## 5. 국내외 Peers Valuation

### 1) 주요 인터넷/게임 업체 Valuation

업종	업체명	통화	증가	시가총액 (백만 USD)	절대수익률(%)				PER(배)		수급 (순매수, 십억원)	
					1W	1M	3M	YTD	FY17	FY18	기관	외국인
국내	KOSPI		2496.4	1,473,785	(0.0)	1.5	1.0	1.2	9.2	9.2	-	-
	KOSDAQ		873.1	287,747	5.4	14.9	31.1	9.3	21.2	21.2	-	-
	소프트웨어와 서비스(십억원)	KRW	389.8	111,206	(0.2)	4.8	12.5	2.6	31.5	22.0	(28.6)	(33.5)
	인터넷 소프트웨어와 서비스(십억원)		1391.1	41,169	(2.2)	7.5	10.6	3.9	40.8	32.4	46.8	(42.8)
	게임 소프트웨어와 서비스(십억원)		4413.7	36,695	(1.4)	(7.2)	6.0	(7.5)	25.8	15.3	(102.5)	(36.9)
인터넷/ 소프트웨어	NAVER		909,000	28,186	0.1	9.8	18.4	4.5	35.7	28.0	34.6	(20.7)
	카카오		140,500	8,975	(9.9)	(0.4)	(11.9)	2.6	71.8	55.0	8.5	(23.1)
	인터파크		8,800	274	(2.2)	(9.7)	(5.0)	(5.5)	21.0	16.9	(1.4)	0.1
	포스코 ICT		8,210	1,174	(1.1)	2.4	19.3	(1.7)	23.3	20.1	(3.8)	0.6
	더존비즈온		35,900	1,002	9.3	13.2	13.4	7.8	28.3	24.4	(1.2)	9.7
	한글과컴퓨터		17,200	373	(0.9)	(0.1)	1.7	(4.2)	-	-	(1.8)	0.1
	KG 이니시스		20,800	546	22.4	17.7	85.7	10.6	164.4	12.8	16.1	2.8
	NHN 한국사이버결제		17,350	351	7.4	11.9	20.0	3.3	23.8	19.9	(1.9)	1.7
	KG 모빌리언스		8,000	224	3.2	2.6	26.3	(1.1)	-	-	(0.3)	0.3
다날		5,130	236	(5.4)	2.2	18.7	(3.0)	-	-	(0.3)	0.2	
게임	넷마블게임즈		161,500	12,917	(3.0)	(16.1)	8.4	(14.3)	35.1	20.9	2.0	(42.7)
	엔씨소프트		413,500	8,534	(2.0)	(11.3)	(5.6)	(7.6)	18.3	13.4	(16.6)	(11.6)
	필어비스		252,700	2,868	5.6	23.9	135.3	2.1	-	15.3	(17.2)	12.0
	NHN 엔터테인먼트		71,500	1,316	3.6	7.5	10.0	4.5	31.8	18.6	4.9	(1.2)
	컴투스		130,800	1,583	3.9	1.5	9.1	(3.9)	10.8	9.5	(4.2)	2.4
	게임빌		66,700	414	(23.9)	(11.3)	3.9	(27.7)	27.8	10.4	(20.1)	1.1
	더블유게임즈		50,600	838	(0.8)	(7.7)	(1.3)	(2.1)	17.3	10.3	(2.6)	0.6
	웹젠		30,600	1,016	(8.0)	(13.7)	31.0	(21.6)	34.1	13.8	(30.6)	7.4
	위메이드		50,700	801	4.3	23.5	61.2	0.6	105.8	34.4	(0.7)	(2.8)
	네오위즈		11,600	239	(4.1)	(6.1)	9.4	(5.3)	-	19.3	(1.9)	(0.7)
	파티게임즈		10,300	235	(1.4)	(5.1)	1.0	3.0	-	-	(0.0)	0.0
조이시티		15,250	169	12.1	7.4	14.7	11.3	-	24.7	0.7	0.1	
룽투코리아		7,950	181	(1.6)	3.2	(31.2)	0.9	-	11.3	(0.0)	(0.5)	
해외	Alphabet	US	1,130.7	782,449	1.8	7.8	12.4	7.3	26.4	22.9	-	-
	Facebook	US	179.4	523,478	(4.0)	1.4	4.0	1.6	25.5	22.3	-	-
	Amazon	US	1,305.2	628,940	6.2	12.0	30.4	11.6	112.1	83.3	-	-
	Alibaba	CH	187.8	480,959	(1.5)	7.5	4.0	8.9	51.3	35.4	-	-
	Tencent	CH	442.2	536,961	2.1	12.5	26.3	8.9	53.0	40.6	-	-
	Baidu	CH	253.0	87,520	3.2	8.7	(2.4)	8.0	29.2	26.8	-	-
	Gree	JN	732.0	1,592	0.3	(2.3)	(9.3)	3.4	13.6	20.3	-	-
게임	Activision Blizzard	US	70.4	53,199	6.0	9.3	13.4	11.1	31.3	27.5	-	-
	Electronic Arts	US	113.1	34,836	0.7	5.1	(3.4)	7.7	29.6	26.6	-	-
	Netease	CH	328.8	42,800	(4.5)	(4.6)	21.3	(4.7)	21.2	18.4	-	-
	Take Two Interactive Software	US	117.3	13,378	0.3	9.0	13.4	6.9	60.3	39.0	-	-
	Nexon	JN	3,285.0	12,995	(1.9)	3.6	8.6	0.2	20.8	17.5	-	-
	Zynga	US	4.0	3,456	2.1	(0.3)	6.1	(0.7)	42.7	29.8	-	-
	Sega	JN	1,441.0	3,449	1.3	3.4	(12.1)	3.1	12.1	33.4	-	-
	Nintendo	JN	44,620.0	56,826	4.7	1.6	2.1	8.3	58.6	47.2	-	-

2) 주요 미디어/광고 업체 Valuation

업종	업체명	통화	증가	시가총액 (백만 USD)	절대수익률(%)				PER(배)		수급 (순매수, 십억원)	
					1W	1M	3M	YTD	FY17	FY18	기관	외국인
국내	KOSPI	KRW	2496.4	1,473,785	(0.0)	1.5	1.0	1.2	9.2	9.2	-	-
	KOSDAQ		873.1	287,747	5.4	14.9	31.1	9.3	21.2	21.2	-	-
	미디어		440.6	24,165	0.4	(2.0)	11.3	(2.9)	18.1	20.3	1.9	(20.3)
	광고		3514.1	4,865	(1.5)	(6.6)	6.9	(5.8)	17.9	16.1	(2.0)	0.7
	방송과엔터테인먼트		218.1	18,944	0.9	(0.8)	12.2	(2.4)	18.1	22.0	0.7	(21.8)
방송 콘텐츠	CJ E&M	KRW	92,500	3,370	1.6	3.0	15.9	(5.3)	8.1	22.4	(14.2)	(13.8)
	SBS		25,900	445	1.8	3.8	7.5	0.2	-	-	1.1	(0.0)
	SBS 미디어홀딩스		3,160	416	4.1	1.8	9.3	3.4	-	-	0.4	0.1
	SBS 콘텐츠허브		8,860	179	(0.8)	3.0	19.2	(3.9)	-	-	0.1	(0.1)
	제이콘텐츠리		5,230	561	(3.3)	(5.9)	38.9	(4.2)	38.3	18.9	(6.4)	2.7
IHQ	2,430	332	(4.9)	(2.2)	31.0	(4.3)	30.2	20.2	(0.9)	(2.4)		
영화	CJ CGV	KRW	70,200	1,397	(2.6)	(3.8)	9.5	(5.4)	69.8	29.1	(1.0)	(4.6)
	쇼박스		5,030	296	(1.9)	(10.2)	1.2	(6.9)	40.8	28.2	(1.1)	(0.5)
	NEW		9,070	234	(8.3)	(7.4)	29.4	(0.9)	-	-	0.1	(1.6)
광고	제일기획	KRW	19,850	2,148	(2.0)	(7.2)	9.7	(6.4)	16.2	16.0	2.1	(0.6)
	이노션		68,500	1,289	(1.0)	(10.7)	0.0	(6.4)	18.5	15.3	(0.4)	1.0
유료방송	CJ 헬로비전	KRW	7,050	514	1.4	3.2	(2.8)	(0.7)	17.9	10.0	1.3	(0.3)
	스카이라이프		13,000	585	0.0	(2.3)	(9.4)	(3.3)	10.1	9.5	(0.0)	0.4
	현대 HCN		3,900	414	5.4	(0.3)	5.8	(1.3)	9.5	9.2	0.2	0.2
	SK 텔레콤		267,000	20,281	(0.2)	(1.1)	(0.4)	0.0	7.9	7.3	2.3	14.8
	KT		29,800	7,320	(0.3)	0.6	6.1	(1.5)	10.5	9.0	(7.5)	0.5
	LG 유플러스		14,950	6,140	6.4	7.9	15.9	6.8	12.0	10.8	19.3	(9.2)
해외	Disney	US	112.5	169,432	0.8	4.7	17.0	4.6	19.5	17.6	-	-
	Time Warner	US	92.1	71,669	(1.2)	2.0	(8.9)	1.1	14.8	14.0	-	-
	Netflix	US	221.2	95,733	5.4	19.1	13.0	15.2	125.7	83.5	-	-
	CBS	US	58.8	23,561	2.2	1.5	4.4	(0.3)	13.8	11.7	-	-
	Discovery	US	24.3	13,740	10.6	23.8	26.2	8.7	12.2	10.9	-	-
	Huace Film and TV	CH	10.8	2,944	(4.3)	3.1	(5.9)	(0.8)	29.9	23.9	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	9.2	3,963	(1.8)	3.8	2.3	5.7	30.3	24.9	-	-
영화	Wanda Flim	CH	52.0	9,456	0.0	0.0	0.0	0.0	34.4	26.3	-	-
	Cindemark	US	35.3	4,114	3.4	(3.2)	(1.4)	1.4	17.9	15.5	-	-
	IMAX	CA	20.7	1,340	(5.3)	(17.9)	(2.4)	(10.6)	35.8	24.0	-	-
	China Flim	CH	15.1	4,368	(3.7)	(0.9)	(14.5)	(1.8)	24.4	20.4	-	-
	Shnanghai Flim	CH	20.7	1,196	2.0	9.9	(15.8)	1.5	33.0	28.0	-	-
광고	WPP	GB	1354.5	23,550	1.1	(1.1)	(1.5)	1.0	11.3	10.8	-	-
	Omnicom	US	75.9	17,502	5.2	2.7	2.9	4.2	14.9	13.9	-	-
	Publicis	FR	56.8	15,908	2.2	(1.6)	(5.8)	0.3	12.6	11.8	-	-
	Dentsu	JN	4950.0	12,834	2.3	0.8	(1.6)	3.7	16.9	15.5	-	-
유료방송	Comcast	US	42.4	198,355	3.4	7.8	18.5	6.4	20.7	18.4	-	-
	Time Warner Cable	US	92.1	71,669	(1.2)	2.0	(8.9)	1.1	14.8	14.0	-	-
	Dish Network	US	49.5	23,075	0.5	(0.3)	0.9	3.6	21.1	22.2	-	-
	Directv	US	0.0	0	(0.8)	(35.1)	14.3	(8.4)	-	-	-	-
	AT&T	US	36.9	226,529	(2.0)	(1.9)	4.3	(3.8)	12.6	12.2	-	-
	Verizon	US	51.9	211,560	(0.1)	(1.4)	8.5	(0.9)	13.8	13.0	-	-
Sprint	US	5.7	22,762	(1.9)	0.2	(20.3)	(3.4)	-	5690.0	-	-	

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

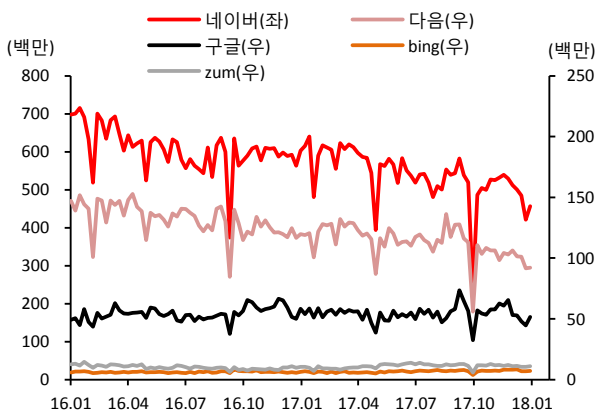
## 6. 주요 Charts

<표 1> 국내 모바일게임 주간 매출액 순위 (구글 기준)

순위	12월 2주차	12월 3주차	12월 4주차	1월 1주차	1월 2주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	테라M(-)	리니지2레볼루션(▲1)	리니지2레볼루션(-)	리니지2레볼루션(-)	리니지2레볼루션(-)
3	리니지2레볼루션(-)	테라M(▽1)	오버히트(▲1)	오버히트(-)	소녀전선 for kakao(▲12)
4	오버히트(-)	오버히트(-)	테라M(▽1)	테라M(-)	오버히트(▽1)
5	붕괴3rd(▲2)	세븐나이트 for kakao(▲9)	소녀전선 for kakao(▲22)	페이트/그랜드 오더 (▲6)	모두의마블 for kakao(▲1)
6	모두의마블 for kakao(-)	엑스(▲1)	클래스로얄(▲6)	모두의마블 for kakao(▲4)	테라M(▽2)
7	엑스(▽2)	모두의마블 for kakao(▲4)	세븐나이트 for kakao(▽2)	세븐나이트 for kakao(-)	세븐나이트 for kakao(-)
8	하스스톤(▲10)	붕괴3rd(▽3)	엑스(▽2)	프렌즈마블 for kakao(▲1)	프렌즈마블 for kakao(-)
9	피망 포커: 카지노 로얄 for kakao(▽1)	서머너즈워(▲9)	프렌즈마블 for kakao(▲6)	엑스(▽1)	엑스(-)
10	대항해의길(▲1)	페이트/그랜드 오더 (▲6)	모두의마블 for kakao(▽3)	피망 포커: 카지노 로얄 for kakao(▲13)	붕괴3rd(▲2)

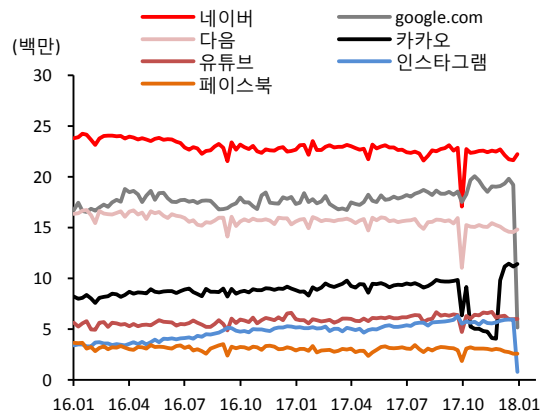
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요 PC 웹사이트 퀴리수



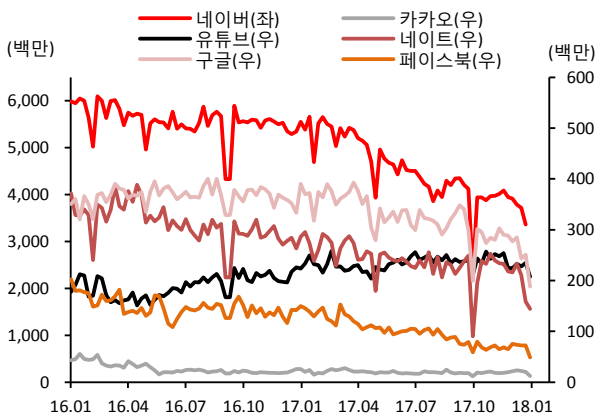
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 2> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



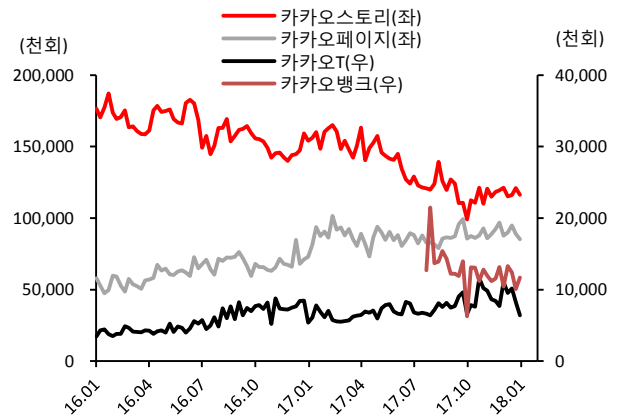
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 3> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



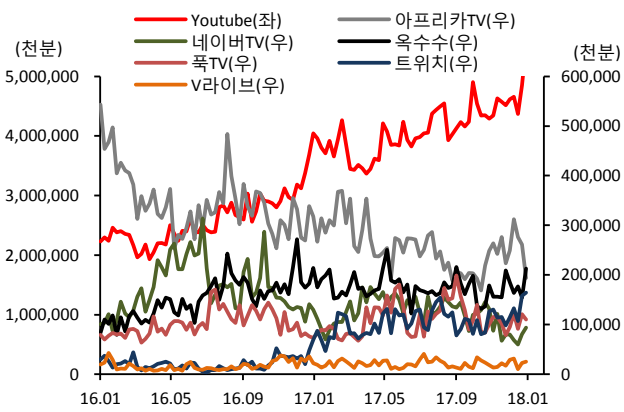
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 4> 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



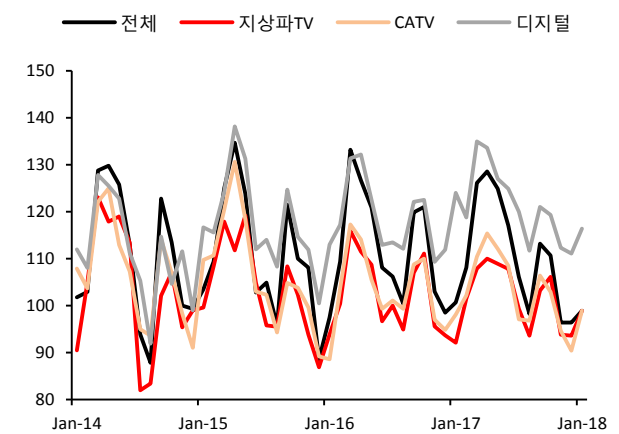
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 5> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



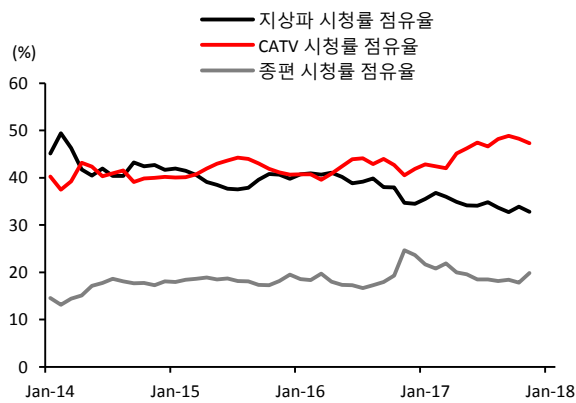
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 월간 KAI 지수



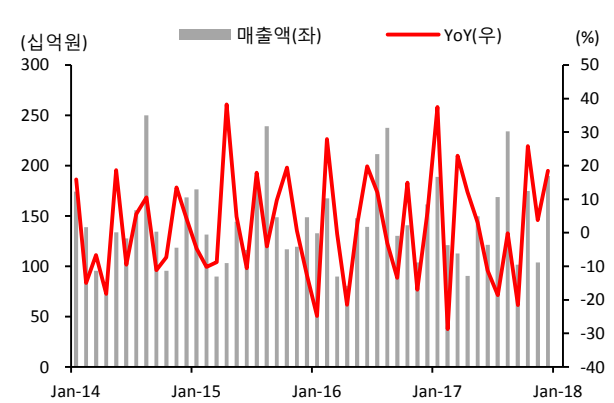
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 7> 월간 시청률 점유율 추이



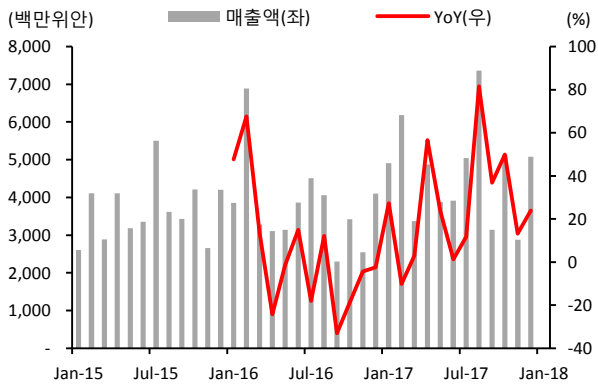
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 8> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



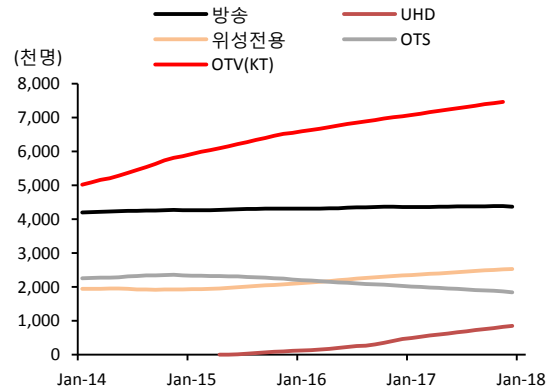
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 9> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



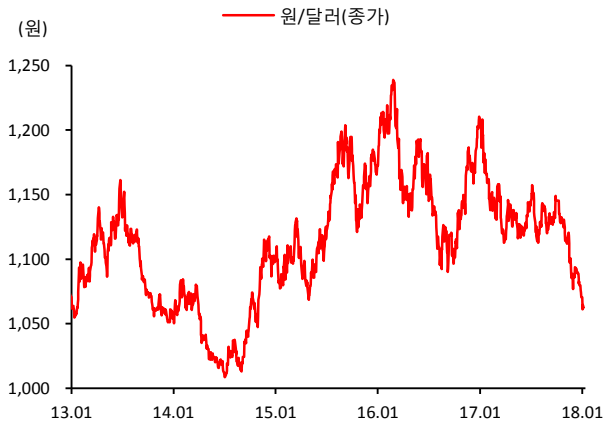
자료: CBO, 하이투자증권

<그림 10> 월간 스카이라이프 가입자 추이



자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 11> 원/달러 환율 추이



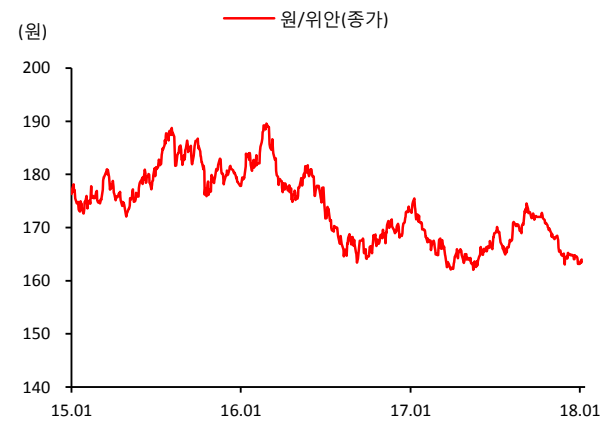
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 12> 원/100엔 환율 추이



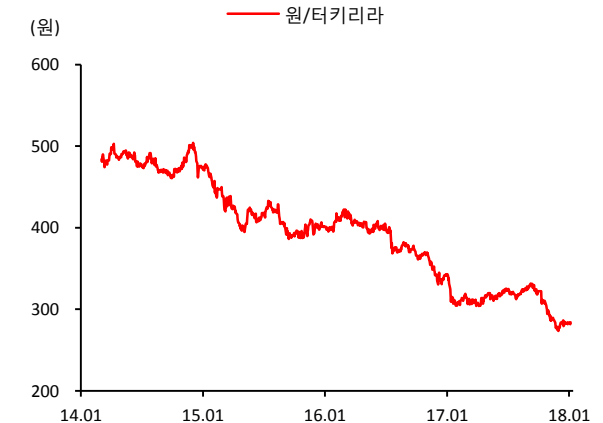
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 11> 원/위안 환율 추이

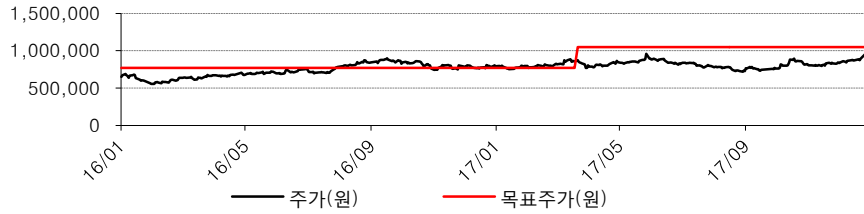


자료: Qunatwise, 하이투자증권

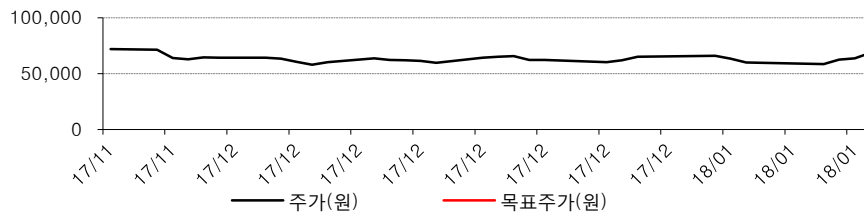
<그림 12> 원/터키리라 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권



일자	투자 의견	목표주가 (원)	목표주가 대상시점	괴리율		일자	투자 의견	목표주가 (원)	목표주가 대상시점	괴리율	
				평균주가 대비	최고(최저) 증가대비					평균주가 대비	최고(최저) 증가대비
2017-04-03(담당자 변경)	Buy	1,050,000	6개월	-19.9%	-8.6%						
2017-07-17	Buy	1,050,000	1년								



일자	투자 의견	목표주가 (원)	목표주가 대상시점	괴리율		일자	투자 의견	목표주가 (원)	목표주가 대상시점	괴리율	
				평균주가 대비	최고(최저) 증가대비					평균주가 대비	최고(최저) 증가대비
2018-01-15	NR										

**Compliance notice**

- 당 보고서 공표일 기준으로 해당 기업과 관련하여,
- ▶ 회사는 해당 종목을 1%이상 보유하고 있지 않습니다.
  - ▶ 금융투자분석사와 그 배우자는 해당 기업의 주식을 보유하고 있지 않습니다.
  - ▶ 당 보고서는 기관투자자 및 제 3자에게 E-mail등을 통하여 사전에 배포된 사실이 없습니다.
  - ▶ 회사는 6개월간 해당 기업의 유가증권 발행과 관련 주관사로 참여하지 않았습니다.
  - ▶ 당 보고서에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인합니다.

(작성자 : 김민정)

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

1. 종목추천 투자등급 (추천일 기준 증가대비 3등급) 종목투자자의견은 향후 12개월간 추천일 증가대비 해당종목의 예상 목표수익률을 의미함.(2017년 7월 1일부터 적용)
  - Buy(매수): 추천일 증가대비 +15%이상
  - Hold(보유): 추천일 증가대비 -15% ~ 15% 내외 등락
  - Sell(매도): 추천일 증가대비 -15%이상
2. 산업추천 투자등급 (시가총액기준 산업별 시장비중대비 보유비중의 변화를 추천하는 것임)
  - Overweight(비중확대), - Neutral (중립), - Underweight (비중축소)

**하이투자증권 투자비용 등급 공시 2017-12-31 기준**

구분	매수	중립(보유)	매도
투자의견 비율(%)	93.1 %	6.9 %	-