



1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- 최근 게임 업종에 대한 투자전략은 대형 MMORPG 신작 라인업을 보유한 업체 위주의 매수였기 때문에 상대적으로 웹보드/소셜카지노 게임 업체가 소외 받는 경향 있었음
- 웹보드/소셜카지노 게임 업체는 안정적인 수익 창출에도 불구하고 RPG 대비 ARPU가 현저히 낮아 신작 라인업도 큰 주목을 못 받아 밸류에이션 저평가 구간에 머무르고 있음
- 올해 3월 웹보드 규제 완화 기대감 확산되면서 NHN엔터테인먼트, 네오위즈에 대한 우호적인 투자심리 형성될 전망
- KRX300 편입 기대감으로 소프트웨어 업종 추가 흐름 양호할 듯

미디어/광고

- 지난해 SBS에서 방영되었던 IHQ 제작 드라마 '당신이 잠든 사이에'가 중국에 판매되고 소녀시대 '윤아'가 중국 패션잡지 신년호 표지 모델로 등장하면서 콘텐츠 업종의 중국 재진출 기대감 고조
- 2016년 사드 배치 결정 이전 콘텐츠 업종은 해외 진출에 있어 중국 의존도가 높았으나 오히려 사드 이슈 이후 해외 진출 지역 다각화 및 넷플릭스 등 판매 플랫폼 다각화가 이루어진 점은 긍정적
- 금주부터 광고대행사 실적 발표 시작될 예정 (1월 26일 이노션, 1월 30일 제일기획 실적발표 예정)
- 국정 논란 이슈로 4Q16 광고업종은 부진했던 시기로 4Q17 실적은 기저효과 기대했으나 국내 광고 업황 개선세 뚜렷하게 보이지 않아 본사 실적 부진할 전망

2. 주간 추천종목 & Comment

	업종	종목	Comment
추천 종목	인터넷/ 게임	NHN 엔터테인먼트	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3월 일몰 예정인 웹보드 규제 재검토 중으로 규제 완화에 따른 게임 매출 상승 기대감 높아질 전망</li> <li>- 현행 규제 중 '1일 게임머니 감소액이 10만원을 초과할 경우 24시간 동안 게임 금지'완화가 매출 상승에 가장 긍정적일 듯</li> <li>- 자회사 라인은 암호화폐 사업진출을 계획하고 있으며 사용자가 많은 일본과 태국은 암호화폐 규제가 거의 없어 라인코인이 개발되면 파급력 클 것으로 기대</li> </ul>
	미디어/ 광고	스튜디오 드래곤	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 중국 콘텐츠 판매가 재개될 경우 콘텐츠 라이브러리가 가장 많은 스튜디오드래곤의 판매 수익이 가장 높을 것으로 전망</li> <li>- 전주 주가 상승률 15.9%로 급등 부담 존재하지만 중국향 기대감 지속될 것으로 상승 랠리 유지될 것으로 판단</li> <li>- CJ오쇼핑의 CJ E&amp;M 합병으로 콘텐츠 제작 투자 확대가 예상되어 제작 부문 외형 성장 기대</li> </ul>

3. 탐방노트

종목	탐방내용
카페 24 (2월 8일 상장 예정)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 쇼핑물 솔루션, 광고/마케팅, 호스팅 인프라 등 다양한 서비스를 플랫폼 형태로 제공하는 업체로 매출 구성은 결제솔루션 30%, 호스팅 솔루션 25%, 광고솔루션 20% 등으로 구성</li> <li>- 2017년 카페24 쇼핑물 계정수는 150만여개, 거래액은 6.5조원 (YoY +25%, 국내 전체 온라인쇼핑 거래액 대비 8% 수준)으로 쇼핑물솔루션 분야에서 확고한 지배력 보유</li> <li>- 축적된 쇼핑 거래 데이터를 기반으로 광고솔루션 사업을 확대하고 있으며 물류, 상품 공급 등의 플랫폼 확장 기대</li> <li>- 일본 물류 1위 업체인 '야마토 글로벌 로지스틱 재팬'과의 제휴 등을 통해 한국의 2.3배 높은 일본 전자상거래 시장에 진출할 예정</li> <li>- 희망 공모가 밴드 4.3만원~5.7만원은 2018년 예상 PER 19~26배로 적정 수준으로 판단</li> </ul>

#### 4. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
통신 3사, 미국서 페이스북과 망 사용료 협상 돌입... "네이버가 내는 수준 받겠다"	- KT와 LG유플러스가 21일부터 24일까지 SK브로드밴드는 20일 태평양전기통신협회(PTC)에서 페이스북과 망 사용료 협상 진행 - 페이스북 트래픽이 네이버보다 5배 이상 많은 것으로 알려져 있어 망 사용료는 연간 3500억원 이상으로 예측됨	<a href="https://goo.gl/dgBnR6">goo.gl/dgBnR6</a>
네이버 라인, 日서 금융서비스 진출	- 네이버 채팅 애플리케이션 라인이 일본의 온라인 증권사 폴리오(Folio)와 협력해 일본에서 금융 거래 서비스 진출 계획 - 투자자의 계좌를 결제 서비스인 라인페이와 연동할 것으로 예측됨	<a href="https://goo.gl/R9GCen">goo.gl/R9GCen</a>
카카오, 1조원 외자 유치... GDR 2월 싱가포르 상장	- 카카오가 10억 달러(약 1조700억 원) 규모의 해외투자 유치에 성공했다고 밝힘 - 글로벌주식예약증서(GDR)는 2월 2일 싱가포르 증권거래소에서 주당 12만4원(121.04달러)에 총 826만1731주가 발행될 예정	<a href="https://goo.gl/KFWyVH">goo.gl/KFWyVH</a>
구글, '1년 이상 구독 앱' 거래 수수료 15%로 내려	- '구글플레이'는 올해부터 12개월 넘게 유료 구독을 유지한 구독자의 거래 수수료를 기존 30%에서 15%로 인하함 - 구독 서비스를 제공하는 앱 개발사는 구글에 내야 하는 수수료 부담을 줄이게 되었지만 수수료 인가가 소비자 가격에 반영될지는 불확실함	<a href="https://goo.gl/eM2vck">goo.gl/eM2vck</a>
리니지 형제', 작년 세계 매출 톱10 모바일게임	- 넷마블게임즈의 '리니지2:레볼루션(레볼루션)'은 4위 엔씨소프트의 '리니지M'이 8위로 지난해 전세계 매출 '톱10' 게임으로 기록됨 - 특히 리니지M은 지난해 3분기 전세계 애플 앱스토어와 구글플레이에서 가장 큰 폭으로 성장한 앱으로 선정됨	<a href="https://goo.gl/jLhXCg">goo.gl/jLhXCg</a>
NHN엔터, 투자전문 자회사 통해 가상화폐 거래소 투자 추진	- NHN엔터테인먼트는 투자전문 자회사인 NHN인베스트먼트를 통해 가상화폐 거래소에 투자를 추진하는 것으로 확인됨 - 19일 가상화폐 거래소 '오케이코인코리아'의 홈페이지는 NHN엔터테인먼트를 투자 파트너로 소개하고 사전예약을 받고 있음	<a href="https://goo.gl/ShPtju">goo.gl/ShPtju</a>
클라우드'에 베풀하는 구글...3년간 인프라 건설에 32조 원 투자	- 구글은 16일 신규 해저케이블 3개와 데이터센터 5개를 추가로 건설할 계획을 발표 - 구글은 신규 해저케이블과 함께 네덜란드, 몬트리올, 로스앤젤레스, 핀란드, 홍콩 등 5개 지역의 데이터센터 건설 계획도 발표	<a href="https://goo.gl/gfQkGf">goo.gl/gfQkGf</a>
미디어/광고		
중국에 다시 부는 한류...콘텐츠株 '기세등등'	- 최근 iHQ가 드라마 '당신이 잠든 사이에'를 중국에 판매했고 소녀시대 윤아가 중국 패션잡지 '홍유 그라지아(紅秀 GRAZIA)' 신년호 모델로 나섬 - 중국 내 한류 우호적 분위기가 감지되면서 스튜디오들, 에스엠 JYP, IHQ 등 한류 콘텐츠 관련 업체 매출 성장에 대한 기대 상승	<a href="https://goo.gl/Z6zw1d">goo.gl/Z6zw1d</a>
CJ헬로 매각 부인한 CJ오쇼핑 '3개월내 매각못한다'...왜?	- 17일 CJ오쇼핑이 CJ E&M 흡수합병을 공시하면서 CJ헬로의 매각설이 제기됨 - CJ 오쇼핑은 18일 금융감독원에 지분매각을 추진하지 않고 있다고 공시했기 때문에 3개월이내 결정을 번복하지 못하도록 돼 있음	<a href="https://goo.gl/icgbqD">goo.gl/icgbqD</a>
만화도 가상현실로 본다...CGV 'VR 툰' 도입	- CJ오쇼핑은 18일 금융감독원에 지분매각을 추진하지 않고 있다고 공시했기 때문에 3개월이내 결정을 번복하지 못하도록 돼 있음 - 19일 CJ CGV는 용산아이파크몰 내 엔터테인먼트 공간인 'V 버스터즈'에 가상현실(VR)로 만화를 볼 수 있는 'VR 툰' 도입을 발표	<a href="https://goo.gl/qkSpi1">goo.gl/qkSpi1</a>
LGU +, 케이블 사업자 인수 저울질	- CGV와 텍스터스튜디오는 최근 VR 콘텐츠 공급계약을 맺고 가상현실을 활용한 작품들을 다양하게 선보일 예정 - 18일 오전 LG 유플러스는 "케이블 TV 인수와 관련해 특정 업체에 한정하지 않고 다각도로 검토하고 있다"고 공시함	<a href="https://goo.gl/dTbWrZ">goo.gl/dTbWrZ</a>
콘텐츠 공룡' 넷플릭스, 이번엔 애니메이션시장 넘본다	- 통신시장 포화로 가입자를 늘리기 어려운 상황에서 몸집 불리기와 결합상품 출시 등 인수합병(M&A) 시너지를 높인다는 포석 - 한국 애니메이션 제작사 엔팜은 넷플릭스를 통해 '토비와 테리' 시즌 1(20부작)을 오는 6월부터 세계 190여 개국에 선보일 예정	<a href="https://goo.gl/SwYYug">goo.gl/SwYYug</a>
美의원, AT&T에 中 화웨이와 상업적 관계 끊으라 요구	- 넷플릭스가 한국애니메이션에 대한 투자를 본격화하면서 탄탄한 성장세 기대 - 화웨이(華為)가 AT&T를 통해 새 스마트폰을 출시하려던 계획이 무산된 이유가 미국 정치권의 개입 때문인 것으로 드러남	<a href="https://goo.gl/qQAoWs">goo.gl/qQAoWs</a>

## 5. 국내외 Peers Valuation

### 1) 주요 인터넷/게임 업체 Valuation

업종	업체명	통화	종가	시가총액 (백만 USD)	절대수익률(%)				PER(배)		수급 (순매수, 십억원)	
					1W	1M	3M	YTD	FY17	FY18	기관	외국인
국내	KOSPI		2,520.3	1,482,789	1.0	1.8	2.0	2.1	9.3	9.3	-	-
	KOSDAQ		880.0	289,117	0.8	15.0	32.0	10.2	21.3	21.3	-	-
	소프트웨어와 서비스(십억원)	KRW	396.9	113,797.6	1.8	4.7	12.3	4.5	32.2	22.4	111.2	(343.8)
	인터넷 소프트웨어와 서비스(십억원)		1,355.5	40,169.2	-2.6	2.6	5.6	1.2	39.7	31.7	51.2	(435.0)
	게임 소프트웨어와 서비스(십억원)		4,614.9	38,350.1	4.6	-3.3	7.4	-3.2	27.4	16.2	44.1	61.4
인터넷/ 소프트웨어	NAVER		881,000.0	27,221	(3.1)	3.0	8.6	1.3	34.7	27.2	9.5	(54.0)
	카카오		138,000.0	8,784	(1.8)	1.8	(6.1)	0.7	69.7	52.1	56.0	(424.2)
	인터파크		9,430.0	293	7.2	(0.2)	2.5	1.3	24.7	18.5	0.5	0.9
	포스코 ICT		9,210.0	1,313	12.2	16.0	36.6	10.3	26.3	22.3	(0.1)	7.0
	더존비즈온		38,250.0	1,064	6.5	17.3	23.4	14.9	30.1	25.9	3.3	7.3
	한글과컴퓨터	KRW	18,700.0	405	8.7	9.6	3.9	4.2	-	-	0.5	5.3
	KG 이니시스		21,300.0	557	2.4	20.6	99.8	13.3	168.4	13.2	18.8	1.1
	NHN 한국사이버결제		18,050.0	364	4.0	9.4	31.1	7.4	24.7	22.5	1.4	(0.3)
	KG 모빌리언스		8,600.0	240	7.5	11.7	38.8	6.3	-	-	(1.0)	1.0
다날		5,540.0	254	8.0	(1.6)	31.6	4.7	-	-	(2.3)	1.1	
게임	넷마블게임즈		167,500.0	13,350	3.7	(10.9)	(3.2)	(11.1)	36.5	21.9	13.1	(13.3)
	엔씨소프트		426,000.0	8,761	3.0	(7.7)	0.4	(4.8)	19.1	14.0	(0.0)	0.0
	필어비스		258,800.0	2,927	2.4	19.5	94.6	4.5	-	15.9	(11.3)	13.2
	NHN 엔터테인먼트		77,600.0	1,423	8.5	12.3	16.9	13.5	35.8	20.4	12.4	(5.5)
	컴투스		152,900.0	1,844	16.9	17.6	20.6	12.3	12.6	11.1	25.7	10.2
	게임빌		70,100.0	433	5.1	(14.1)	3.1	(24.1)	29.1	11.1	(2.8)	(6.1)
	더블유게임즈	KRW	56,200.0	927	11.1	8.8	8.2	8.7	19.2	11.4	12.4	7.3
	웹젠		30,600.0	1,013	0.0	(20.7)	15.9	(21.6)	34.6	13.6	(10.6)	1.1
	위메이드		50,800.0	800	0.2	10.6	60.5	0.8	106.0	34.4	2.0	(4.5)
	네오위즈		12,300.0	253	6.0	(2.4)	7.0	0.4	-	20.5	0.7	0.4
	파티게임즈		10,150.0	231	(1.5)	(13.6)	0.5	1.5	-	-	0.2	0.4
	조이시티		15,300.0	169	0.3	12.9	20.5	11.7	-	24.8	1.0	(0.2)
룽투코리아		8,140.0	184	2.4	5.9	(23.6)	3.3	-	11.6	0.0	0.3	
해외	Alphabet	US	1,143.5	792,272	1.1	5.9	14.1	8.6	27.2	23.1	-	-
	Facebook	US	181.3	529,081	1.1	1.0	3.9	2.7	25.8	22.0	-	-
	Amazon	US	1,294.6	623,822	(0.8)	9.0	31.2	10.7	110.6	80.1	-	-
	Alibaba	CH	184.1	471,380	(2.0)	7.5	3.4	6.7	49.8	34.6	-	-
	Tencent	CH	452.4	549,677	2.3	12.8	30.7	11.4	53.8	41.0	-	-
	Baidu	CH	256.0	88,537	1.2	8.6	(3.2)	9.3	29.2	27.2	-	-
	Gree	JN	715.0	1,564	(2.3)	(2.7)	(9.0)	1.0	13.3	19.9	-	-
게임	Activision Blizzard	US	70.6	53,358	0.3	8.7	13.8	11.4	31.3	27.6	-	-
	Electronic Arts	US	116.2	35,775	2.7	8.6	2.8	10.6	30.4	27.4	-	-
	Netease	CH	325.6	42,373	(1.0)	(10.0)	17.9	(5.7)	20.7	18.2	-	-
	Take Two Interactive Software	US	118.1	13,464	0.6	8.0	12.9	7.5	60.7	39.2	-	-
	Nexon	JN	3,350.0	13,332	2.0	1.7	15.3	2.1	21.1	17.5	-	-
	Zynga	US	3.7	3,238	(6.3)	(6.3)	(5.1)	(7.0)	40.0	27.8	-	-
	Sega	JN	1,421.0	3,420	(1.4)	1.9	(12.2)	1.6	11.9	32.9	-	-
	Nintendo	JN	48,320.0	61,888	8.3	13.2	11.0	17.3	63.5	51.1	-	-

2) 주요 미디어/광고 업체 Valuation

업종	업체명	통화	종가	시가총액 (백만 USD)	절대수익률(%)				PER(배)		수급 (순매수, 십억원)	
					1W	1M	3M	YTD	FY17	FY18	기관	외국인
국내	KOSPI	KRW	2520.3	1,482,789	1.0	1.8	2.0	2.1	9.3	9.3	-	-
	KOSDAQ		880.0	289,117	0.8	15.0	32.0	10.2	21.3	21.3	-	-
	미디어		470.9	25,974.7	6.9	3.6	15.3	3.8	19.7	21.9	191.2	9.6
	광고		3,658.8	5,091.1	4.1	-1.9	9.0	-2.0	19.0	16.9	1.6	8.5
	방송과엔터테인먼트		234.9	20513.6	7.7	5.0	16.8	5.2	19.9	24.1	189.4	0.8
방송 콘텐츠	CJ E&M	KRW	93800.0	3,406	1.4	(1.5)	10.9	(4.0)	8.2	22.9	79.6	(40.5)
	스튜디오드래곤		79400.0	2,087	15.9	22.0	n/a	22.2	77.9	49.1	46.8	2.2
	SBS		27200.0	465	5.0	4.6	13.1	5.2	-	-	2.1	0.0
	SBS 미디어홀딩스		3325.0	436	5.2	6.6	13.9	8.8	-	-	0.3	0.2
	SBS 콘텐츠허브		9290.0	187	4.9	(1.5)	25.5	0.8	-	-	0.2	0.0
	제이콘텐트리		6220.0	665	18.9	15.6	62.0	13.9	45.6	22.5	15.6	6.9
IHQ	2760.0	376	13.6	9.3	51.6	8.7	34.3	22.9	0.6	(0.7)		
영화	CJ CGV	KRW	74000.0	1,468	5.4	(0.4)	6.2	(0.3)	84.7	31.1	8.8	7.8
	쇼박스		5450.0	320	8.3	(2.7)	8.8	0.9	44.2	30.6	1.2	1.7
	NEW		10300.0	265	13.6	5.0	42.1	12.6	-	-	0.5	1.4
광고	제일기획	KRW	19850.0	2,141	0.0	(5.5)	9.7	(6.4)	16.3	16.1	(3.6)	2.9
	이노션		73400.0	1,376	7.2	(3.4)	0.0	0.3	20.1	16.4	0.8	1.3
유료방송	CJ 헬로비전	KRW	8200.0	595	16.3	16.8	13.6	15.5	20.8	11.6	(2.0)	2.7
	스카이라이프		14000.0	628	7.7	4.9	(1.1)	4.1	10.8	11.5	(0.2)	0.8
	현대 HCN		4155.0	440	6.5	8.9	10.9	5.2	10.1	9.8	(0.1)	1.9
	SK 텔레콤		280000.0	21,193	4.9	2.6	5.9	4.9	8.4	7.7	16.3	21.4
	KT		30150.0	7,379	1.2	1.4	4.3	(0.3)	10.6	9.2	(18.1)	(0.1)
LG 유플러스	15600.0	6,385	4.3	9.5	16.0	11.4	12.5	11.1	19.6	(5.0)		
해외	Disney	US	110.6	166,600	(1.7)	(1.1)	12.6	2.9	19.2	17.2	-	-
	Time Warner	US	93.4	72,689	1.4	4.3	(8.3)	2.5	15.0	14.1	-	-
	Netflix	US	220.5	95,400	(0.3)	17.9	13.0	14.8	127.4	84.2	-	-
	CBS	US	57.8	23,139	(1.8)	(2.9)	0.2	(2.1)	13.5	11.6	-	-
	Discovery	US	25.7	14,325	5.7	16.8	28.0	14.9	12.9	11.4	-	-
	Huace Film and TV	CH	10.1	2,797	(5.9)	(6.2)	(5.7)	(6.6)	28.0	22.5	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	9.1	3,943	(1.4)	1.7	5.2	4.2	29.6	24.2	-	-
	Wanda Flim	CH	52.0	9,544	0.0	0.0	0.0	0.0	34.1	26.0	-	-
영화	Cindemark	US	34.8	4,057	(1.4)	(3.0)	(1.9)	0.0	17.7	15.2	-	-
	IMAX	CA	20.3	1,311	(2.2)	(18.3)	(3.1)	(12.5)	35.5	23.8	-	-
	China Flim	CH	15.3	4,450	0.9	(1.8)	(11.1)	(0.9)	24.1	20.2	-	-
	Shnanghai Flim	CH	21.1	1,228	1.7	9.1	(9.1)	3.2	33.6	28.4	-	-
광고	WPP	GB	1383.5	24,351	2.1	2.1	1.3	3.2	11.5	11.0	-	-
	Omnicom	US	75.0	17,281	(1.3)	1.5	3.6	2.9	14.7	13.7	-	-
	Publicis	FR	58.1	16,392	2.2	2.6	0.0	2.6	12.8	12.1	-	-
	Dentsu	JN	4930.0	12,855	(0.4)	4.4	(4.1)	3.2	16.8	15.4	-	-
유료방송	Comcast	US	42.5	198,635	0.1	9.0	15.6	6.5	20.8	16.0	-	-
	Time Warner Cable	US	93.4	72,689	1.4	4.3	(8.3)	2.5	15.0	14.1	-	-
	Dish Network	US	45.3	21,107	(8.5)	(6.6)	(8.2)	(5.2)	19.4	20.3	-	-
	Directv	US	0.0	0	(8.3)	(17.3)	(56.0)	(16.0)	-	-	-	-
	AT&T	US	37.2	228,432	0.8	(0.9)	5.6	(3.0)	12.7	12.1	-	-
	Verizon	US	51.9	211,764	0.1	(0.6)	6.7	(0.8)	13.8	11.3	-	-
Sprint	US	5.5	21,882	(3.9)	(2.0)	(22.6)	(7.1)	-	-	-	-	

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

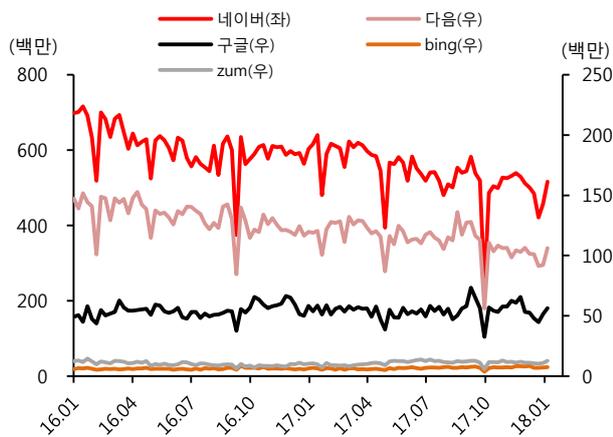
## 6. 주요 Charts

<표 1> 국내 모바일게임 주간 매출액 순위 (구글 기준)

순위	12월 3주차	12월 4주차	1월 1주차	1월 2주차	1월 3주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	리니지2레볼루션(▲1)	리니지2레볼루션(-)	리니지2레볼루션(-)	리니지2레볼루션(-)	리니지2레볼루션(-)
3	테라M(▽1)	오버히트(▲1)	오버히트(-)	소녀전선(▲12)	모두의마블 for kakao(▲2)
4	오버히트(-)	테라M(▽1)	테라M(-)	오버히트(▽1)	오버히트(-)
5	세븐나이즈 for kakao(▲9)	소녀전선(▲22)	페이트/그랜드 오더 (▲6)	모두의마블 for kakao(▲1)	열혈강호M(▲55)
6	엑스(▲1)	클래스로얄(▲6)	모두의마블 for kakao(▲4)	테라M(▽2)	소녀전선(▽3)
7	모두의마블 for kakao(▲4)	세븐나이즈 for kakao(▽2)	세븐나이즈 for kakao(-)	세븐나이즈 for kakao(-)	페이트/그랜드 오더 (▲5)
8	붕괴3rd(▽3)	엑스(▽2)	프렌즈마블 for kakao(▲1)	프렌즈마블 for kakao(-)	테라M(▽2)
9	서머너즈워(▲9)	프렌즈마블 for kakao(▲6)	엑스(▽1)	엑스(-)	프렌즈마블 for kakao(▽1)
10	페이트/그랜드 오더 (▲6)	모두의마블 for kakao(▽3)	피망 포커: 카지노 로얄 for kakao(▲13)	붕괴3rd(▲2)	엑스(▽1)

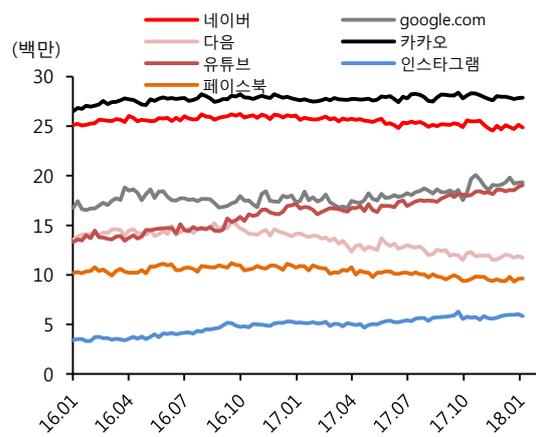
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요 PC 웹사이트 퀴리수



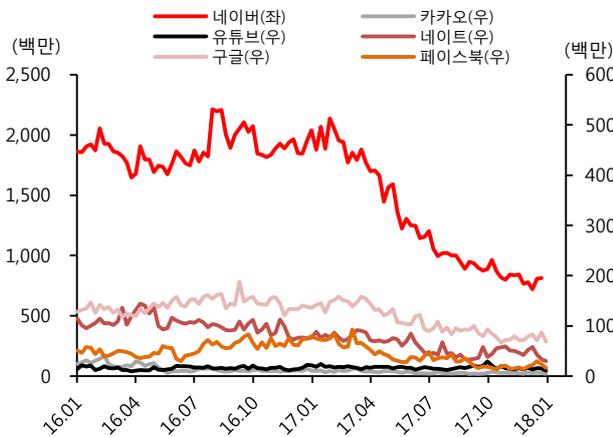
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 2> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



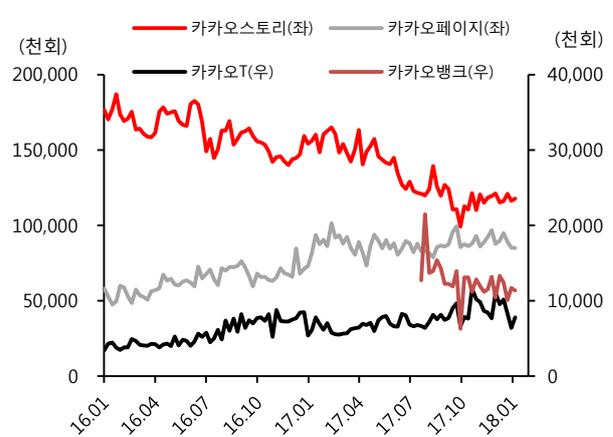
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 3> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



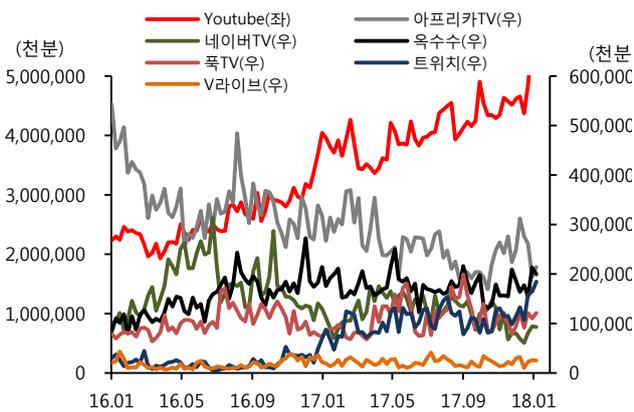
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 4> 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



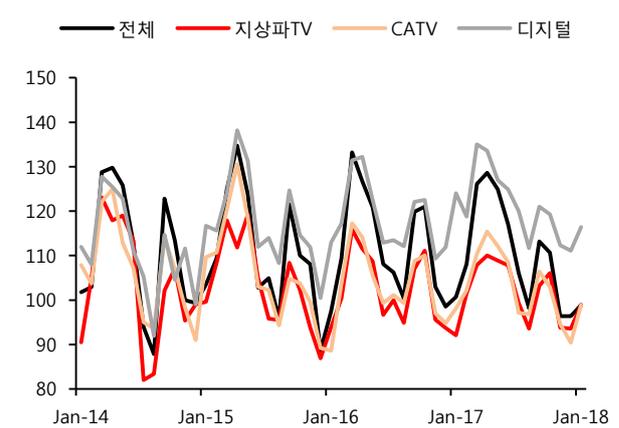
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 5> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



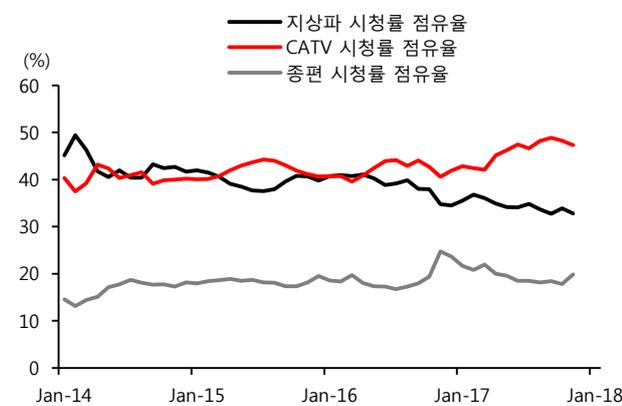
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 월간 KAI 지수



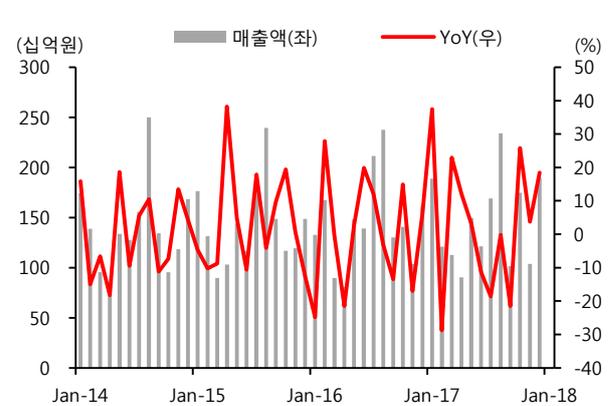
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 7> 월간 시청률 점유율 추이



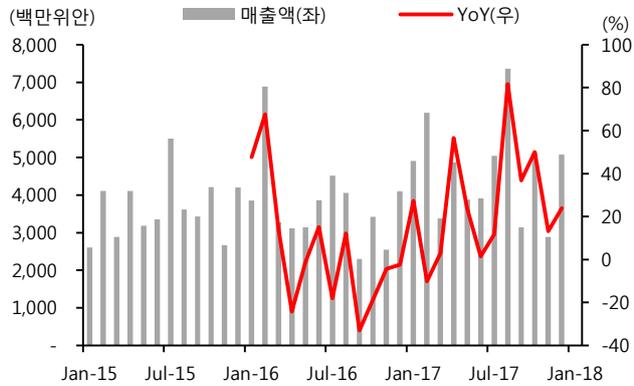
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 8> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



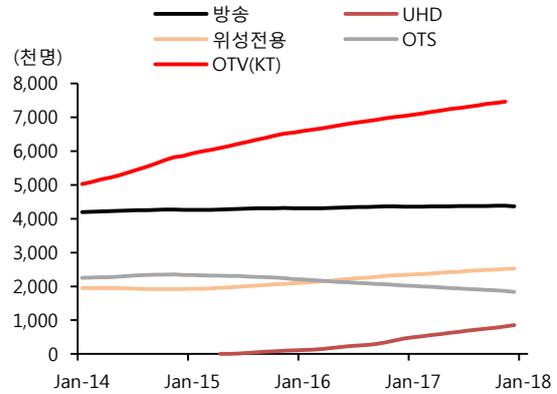
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 9> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



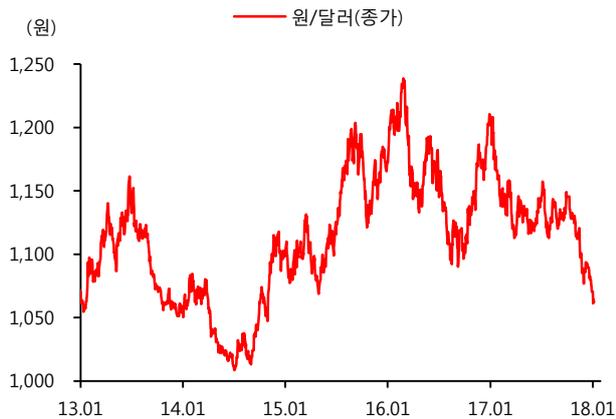
자료: CBO, 하이투자증권

<그림 10> 월간 스카이라이프 가입자 추이



자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 11> 원/달러 환율 추이



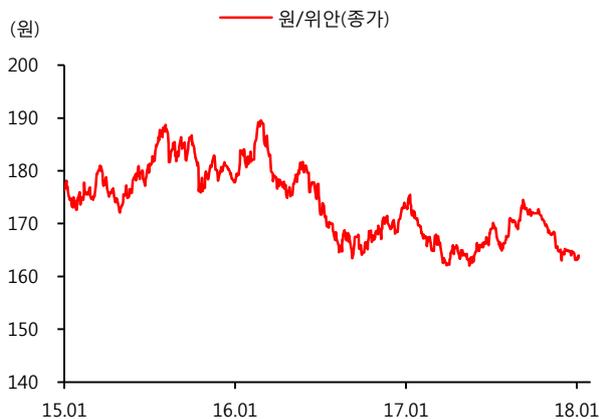
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 12> 원/100엔 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 13> 원/위안 환율 추이

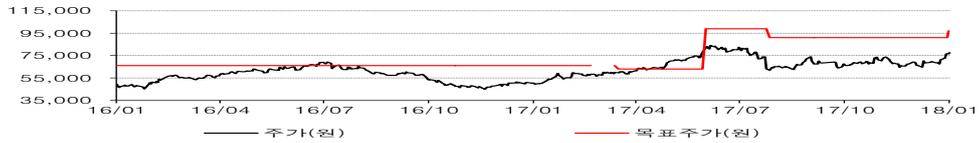


자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 14> 원/터키리라 환율 추이

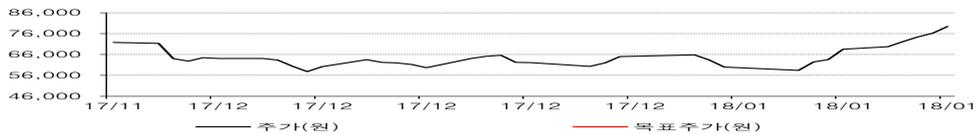


자료: Qunatwise, 하이투자증권



일자	투자의견	목표주가(원)	목표주가대상 시점	과리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
2017-04-03(담당자변경)	Hold	63,000	6개월	60%	235%
2017-06-19	Buy	99,000	6개월	-18.0%	-15.2%
2017-07-17	Buy	99,000	1년	-22.7%	-16.8%
2017-08-14	Buy	91,000	1년	-25.1%	-15.7%
2018-01-18	Buy	97,000	1년		

스튜디오드래곤(253450)



일자	투자의견	목표주가(원)	목표주가대상 시점	과리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
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) 종목투자의견은 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 %	-