



## 1. 주간 Issue & Comment

### 인터넷/게임

- 전주 인터넷/게임 업종의 주가 강세 배경은 1) 중국 판호 재개방 기대감, 2) 일부 게임 업체의 부진한 4분기 실적 우려 주가 기반영, 3) 신작 모멘텀 여전히 유효로 판단
- 게임 업종은 중국 판호 발급이 머지 않았다는 기대감에 대형 업체부터 중소형 업체까지 주가 동반 강세 흐름 이어질 전망
- 웹보드 규제 중 '하루 손실 금액 10만원 이상일 경우 24시간 접속 제한' 항목 폐지 여부에 대한 지속적 관심 필요
- 금주에 알파벳, 아마존, 페이스북 4Q17 실적이 발표될 예정으로 글로벌 인터넷 업체의 실적 및 주가의 방향성에 주목해야 할 것임
- 전주에 이미 실적을 발표한 넷플릭스는 실적 및 가입자 수의 호조에 따라 주가가 급등한 가운데 금주 글로벌 인터넷 업체가 호실적을 기록할 경우 ICT 업종에 대한 우호적 투심 더욱 강화될 전망

### 미디어/광고

- 한한령 해빙에 대한 기대감으로 방송, 엔터테인먼트 등 콘텐츠 업종의 주가 상승밸리 지속
- 방송 콘텐츠 라이브러리를 가장 많이 구축하고 있는 스튜디오드래곤, 제이콘텐트리 주간수익률은 각각 +7.3%, +17.2%를 기록
- 지난 11월 배우 '전지현'이 중국 타오바오 광군제 광고 모델로 등장, 중국 대형 배급사의 영화 '신과 함께' 수입 문의 등 대형 배급사로부터의 수입 문의 등 한한령 해소 가능성 높아 보임
- 다만 중국 광전총국이 온라인 방송에 대한 규제를 강화한 만큼 중국향 콘텐츠 판매 재개 속도가 다소 늦을 수 있어 과도한 주가 상승에 대한 출구 전략 고민할 시점

## 2. 주간 추천종목 & Comment

	업종	종목	Comment
추천 종목	인터넷/ 게임	넷마블게임즈	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 북미/유럽 지역 마케팅비 증가에 따른 4분기 실적 부진 우려는 이미 주가에 반영</li> <li>- 4분기 실적 발표 (2/6일)가 다가옴에 따라 올해 신작 모멘텀 및 사업 방향성에 대한 기대감이 형성될 전망</li> <li>- '리니지2레볼루션'의 중국 진출과 일본 시장 공략이 가시화될 것으로 판단</li> </ul>
	미디어/ 광고	CJ E&M	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CJ오쇼핑과의 합병 이슈로 콘텐츠 업종 중에서 유일하게 혼조세를 보이며 중국향 기대감 미반영</li> <li>- 지분 71%를 보유한 자회사 스튜디오드래곤의 주가 상승은 결국 CJ E&amp;M의 지분가치로 연동</li> <li>- CJ오쇼핑과의 합병 이슈 또한 디스카운트 요인보다 신사업 확대 측면에서 프리미엄 요인이 더욱 풍부하다고 판단</li> </ul>

## 3. 탐방노트

종목	탐방내용
나스미디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지상파TV 파업, 긴 연휴 영향 등으로 4분기 광고 업종 부진했음에도 불구하고 4분기 온라인광고 매출 수준 견조, 오히려 IPTV 광고 사업 반사이익 기대</li> <li>- 모바일 타겟팅광고가 고도화되고 있고 타겟팅 광고 플랫폼 '카카오모먼트'가 올해 출시될 예정으로 광고 인벤토리 확대의 수혜 예상</li> <li>- 지난해 호실적에 이어 올해에도 글로벌 스포츠 이벤트, 게임 업체의 풍부한 신작 라인업 등 우호적 시장환경 조성</li> <li>- 유튜브의 동영상 광고 점유율을 견제하기 위한 네이버와 카카오의 동영상 콘텐츠 강화 전략은 나스미디어에게 유리하게 작용</li> <li>- 모회사인 KT는 아직 TV매체 위주로 마케팅을 진행하고 있어 향후 디지털광고 확대할 경우 그룹 물량 바탕의 성장 가능</li> </ul>

#### 4. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
웹보드 규제...1일 손실한도 10만원 '폐지' 가닥	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3월 15일 웹보드 게임 규제 개선이 다가온 가운데, '1일 손실한도 10만원'조항을 폐지하는 쪽으로 방향이 잡힘</li> <li>- 해당 조항이 폐지되면 1일 손실액과 상관없이 월 결제액 50만원 한도 내에서 소비자가 편의에 맞춰 게임 가능</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/VE3yyT">goo.gl/VE3yyT</a>
넷마블, 미국 이어 일본서 성장동력 찾는다	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 넷마블은 최근 백영훈 부사장을 일본법인 대표로 발령한 것을 시작으로 올해 이 시장에 최소 7종의 모바일게임을 선보일 계획</li> <li>- 백 대표는 "모바일게임사, 콘솔 게임사 등 넷마블과 시너지를 낼 수 있는 현지 게임사에 대한 투자, M&amp;A를 고려하고 있다"고 언급</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/sHUCn7">goo.gl/sHUCn7</a>
암호화폐거래사이트 '빗썸' 인수설?... 넷마블 "사실무근" 일축	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 넷마블리 암호화폐거래사이트 빗썸 인수설에 대해 "사실 무근"이라며 전면 부인</li> <li>- 암호화폐 사업에 대한 추가적인 문의 사항은 실적발표 컨퍼런스콜을 통해 밝힐 예정</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/5mpN2u">goo.gl/5mpN2u</a>
네이버 '블록체인 소핑몰' HTS코인 제휴 논의... '라인' 가상화폐 손대나	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자회사 NBP는 HTS코인의 데이터베이스를 네이버 클라우드플랫폼으로 이관하는 MOU 체결 검토중</li> <li>- 라인은 간편결제 서비스인 '라인페이'에 가상화폐를 도입하는 사안도 검토 중인 것으로 알려짐</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/Dcr3fz">goo.gl/Dcr3fz</a>
풀어비스, '검은사막 모바일' 사전예약 300만 '리니지 형제 쫓는다'	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 풀어비스의 모바일게임 기대작 '검은사막 모바일'의 사전예약자가 300만 명을 돌파</li> <li>- '검은사막'은 2월 9일부터 사흘간 비공개 테스트를 진행할 예정</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/a6Fo1k">goo.gl/a6Fo1k</a>
알리바바도 시총 5000억달러 돌파... 텐센트 이어 亞 기업 두번째	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지난해 11월 공군제 당시 알리바바의 24시간 매출은 1682억 위안(28조3078억원, +40% YoY) 기록</li> <li>- 마윈 회장은 빅데이터와 인공지능 활용 기반의 온라인 네트워크와 첨단물류, 오프라인 점포를 통합하는 신유통 추구</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/DUKuob">goo.gl/DUKuob</a>
카르푸 등에 업은 텐센트, 알리바바에 도전장	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 텐센트와 유통 업체 카르푸·윙후이마트 등 3사가 업무제휴 합의 체결</li> <li>- 이번 카르푸와의 협력체결을 통해 반알리바바 전선을 한층 강화하는 모습</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/oJMzbh">goo.gl/oJMzbh</a>
미디어/광고		
넷플릭스, 4Q 호실적으로 시총 1천억 달러 돌파	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 넷플릭스의 시가총액이 지난해 4분기 실적 호조에 힘입어 처음으로 1000억 달러 돌파</li> <li>- 월 구독료 기준 9.99달러에서 10.99달러로 인상했음에도 불구하고 신규 가입자 수가 예상보다 크게 증가</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/EMvNTT">goo.gl/EMvNTT</a>
CJ E&M "K애니메이션으로 新한류 바람 이끌것"	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '신비 아파트', '로봇 트레인', '파파독' 등 자체 제작 어린이용 애니메이션으로 해외 진출 사업 강화 전략 공개</li> <li>- 유럽·남미 지역 유명 완구회사와 캐릭터 수출 계약을 맺는 식으로 애니메이션 한류 저변을 넓힐 계획</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/NoGKhf">goo.gl/NoGKhf</a>
中 바이두, 넷플릭스와 콘텐츠 계약 확대한다	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 바이두가 비디오 콘텐츠 부문을 확대, 넷플릭스 등 스트리밍 업체들과 흥미로운 파트너십을 준비 중</li> <li>- 바이두는 자체 콘텐츠 제작 사업은 향후 아이치이의 차별점이 될 수 있을 것이며 투자를 더 늘릴 예정이라고 덧붙임</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/aZS2dx">goo.gl/aZS2dx</a>
유튜브·페북 동영상 광고 '독점', 시장 70% 점유... 네이버는 하락	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한국의 디지털 동영상 광고 시장에서 유튜브와 페이스북의 점유율이 70%에 육박한다는 결과가 공개됨</li> <li>- 유튜브 광고비는 1656 억원으로 점유율 38.4%, 페이스북은 1329 억원으로 점유율 30.8%를 기록해 합산 점유율이 69.2% 차지</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/ZJbbdE">goo.gl/ZJbbdE</a>
수지도, 한한령 뚫었다... 中 매거진 한옥 화보 등장	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 중국 패션지 홍슈 그라치아 측은 '수지'가 제27기 최신호와 화보 촬영을 진행했다고 밝힘</li> <li>- 최근 중국 각종 패션지들은 박해진, 공유, 소녀시대 윤아 등 한류 스타들을 커버 모델로 내세운 잡지 화보를 연달아 공개</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/64Mzt5">goo.gl/64Mzt5</a>
CJ헬로, 최신 셋톱에 '넷플릭스' 탑재 ... 안방시장 공략 가속화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CJ헬로는 넷플릭스 서비스를 탑재한 최신형 프리미엄 셋톱박스 '헬로tv UHD Red'를 출시할 예정</li> <li>- OTT 에 이어 초고화질 콘텐츠 시너지를 더해 차별화된 UHD 상품경쟁력을 확보한다는 전략</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/CEvVjn">goo.gl/CEvVjn</a>

## 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	KRW	2,574.8	1,514,595	2.2	6.4	4.1	4.3	9.5	9.5	-	-
	KOSDAQ		913.1	300,203	3.8	19.9	34.3	14.4	20.8	20.8	-	-
	소프트웨어와 서비스(십억원)		417.9	119,626.9	5.3	12.7	16.3	10.0	33.9	23.7	197.1	(33.3)
	인터넷 소프트웨어와 서비스(십억원)		1,416.2	41,887.7	4.5	7.0	8.4	5.8	41.4	33.9	80.4	(183.4)
	게임 소프트웨어와 서비스(십억원)		4,908.0	40,757.0	6.4	7.0	13.9	2.9	29.2	17.3	92.8	101.0
인터넷/ 소프트웨어	NAVER	KRW	927,000.0	28,641	5.2	6.2	10.5	6.6	36.5	29.8	25.4	(60.4)
	카카오		140,000.0	8,911	1.4	11.1	0.0	2.2	70.9	52.8	51.2	(195.4)
	인터넷파크		9,710.0	301	3.0	3.5	(0.9)	4.3	26.7	19.0	0.5	1.1
	포스코 ICT		9,280.0	1,322	0.8	16.3	33.4	11.1	26.8	23.5	(0.6)	(0.6)
	더존비즈온		46,650.0	1,297	22.0	44.0	51.8	40.1	36.8	32.5	1.7	9.9
	한글과컴퓨터		20,550.0	445	9.9	17.7	32.7	14.5	-	-	4.9	6.1
	KG 이니시스		21,250.0	555	(0.2)	16.1	58.9	13.0	168.0	13.1	4.2	(2.4)
	NHN 한국사이버결제		19,700.0	397	9.1	14.1	40.3	17.3	27.0	24.6	3.5	0.1
	KG 모빌리언스		8,800.0	245	2.3	10.9	33.6	8.8	-	-	(1.4)	0.7
	다날		5,900.0	271	6.5	7.5	36.6	11.5	-	-	(2.2)	(0.5)
게임	넷마블게임즈	KRW	175,500.0	13,987	4.8	(4.9)	0.0	(6.9)	38.8	23.5	53.2	(22.4)
	엔씨소프트		449,500.0	9,243	5.5	4.8	8.1	0.4	20.3	14.7	0.0	0.1
	펄어비스		269,600.0	3,049	4.2	17.8	90.3	8.9	-	17.6	(25.4)	18.6
	NHN 엔터테인먼트		82,100.0	1,506	5.8	27.1	20.6	20.0	39.8	23.8	3.8	(3.9)
	컴투스		159,100.0	1,919	4.1	19.1	24.4	16.9	13.2	11.6	9.0	0.6
	게임빌		68,900.0	426	(1.7)	(21.0)	10.1	(25.4)	28.6	11.2	(1.4)	1.3
	더블유게임즈		61,300.0	1,011	9.1	23.6	25.4	18.6	21.3	12.2	15.4	10.5
	웹젠		31,000.0	1,026	1.3	(13.3)	15.2	(20.6)	35.6	13.5	(5.8)	9.3
	위메이드		54,000.0	850	6.3	14.9	58.6	7.1	96.7	35.8	1.2	3.5
	네오위즈		16,600.0	341	35.0	33.9	44.3	35.5	-	27.6	1.4	6.2
	파티게임즈		10,600.0	241	4.4	11.2	(5.8)	6.0	-	-	(0.7)	1.0
	조이시티		17,100.0	189	11.8	30.5	28.1	24.8	-	27.7	(1.1)	(0.5)
	룽투코리아		8,860.0	201	8.8	11.9	(19.5)	12.4	-	12.6	(0.0)	0.5
해외												
인터넷/소프트웨어	Alphabet	US	1,187.6	820,748	4.1	10.6	19.2	12.2	27.7	23.1	-	-
	Facebook	US	190.0	554,501	4.3	5.8	9.9	6.2	28.0	25.1	-	-
	Amazon	US	1,402.1	675,609	6.5	17.9	41.6	17.8	119.8	85.9	-	-
	Alibaba	CH	205.2	525,600	7.6	12.5	16.5	15.0	54.9	38.1	-	-
	Tencent	CH	471.2	572,556	4.2	16.1	35.8	16.1	55.2	42.3	-	-
	Baidu	CH	260.3	90,014	(0.3)	6.3	(3.4)	8.5	29.1	27.2	-	-
	Gree	JN	706.0	1,575	(1.3)	1.0	(10.3)	(0.3)	13.1	19.7	-	-
게임	Activision Blizzard	US	72.5	54,832	1.5	9.8	14.6	11.8	32.1	28.3	-	-
	Electronic Arts	US	115.2	35,473	(0.7)	8.0	(0.1)	9.0	30.1	27.2	-	-
	Netease	CH	335.9	43,722	2.3	(9.9)	20.0	(4.5)	21.1	18.6	-	-
	Take Two Interactive Software	US	119.4	13,615	(0.1)	7.4	11.8	6.8	61.3	39.5	-	-
	Nexon	JN	3,645.0	14,793	8.8	11.6	23.9	11.1	22.8	18.9	-	-
	Zynga	US	3.7	3,247	(1.6)	(7.7)	(1.9)	(7.7)	40.1	27.8	-	-
	Sega	JN	1,463.0	3,591	3.0	5.6	(8.5)	4.6	12.3	33.9	-	-
	Nintendo	JN	48,230.0	62,997	(0.2)	15.7	13.7	17.1	63.4	51.0	-	-

## 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	2574.8	1,514,595	2.2	6.4	4.1	4.3	9.5	9.5	-	-
	KOSDAQ		913.1	300,203	3.8	19.9	34.3	14.4	20.8	20.8	-	-
	미디어		481.0	26,552.4	2.1	6.8	14.8	6.1	20.6	22.2	71.9	(10.9)
	광고		3,661.2	5,087.7	0.1	-3.1	8.5	-1.9	19.2	16.9	(3.4)	4.7
	방송과엔터테인먼트		241.1	15877.9	2.6	9.3	16.1	8.0	21.0	24.4	74.5	(15.6)
방송 콘텐츠	CJ E&M	KRW	91300.0	3,315	(2.7)	(5.1)	8.3	(6.6)	8.0	22.4	27.9	(46.6)
	스튜디오드래곤		85200.0	2,239	7.3	41.3	n/a	31.1	83.6	52.7	4.4	(1.9)
	SBS		28200.0	482	3.7	8.5	15.1	9.1	-	-	5.6	0.0
	SBS 미디어홀딩스		3425.0	449	3.0	10.8	13.4	12.1	-	-	0.3	0.2
	SBS 콘텐츠허브		9880.0	199	6.4	8.7	22.6	7.2	-	-	1.0	0.0
	제이콘텐트리		7290.0	779	17.2	34.3	84.3	33.5	58.3	25.3	16.2	8.2
	IHQ		2890.0	393	4.7	20.4	53.7	13.8	35.9	24.0	1.7	(0.2)
영화	CJ CGV	KRW	79700.0	1,581	7.7	9.8	13.9	7.4	94.9	33.6	26.3	9.6
	쇼박스		5660.0	332	3.9	4.0	5.8	4.8	37.9	29.6	1.5	0.3
	NEW		10550.0	271	2.4	15.3	38.6	15.3	-	-	2.8	0.8
광고	제일기획	KRW	20350.0	2,194	2.5	(4.0)	13.4	(4.0)	16.9	16.5	5.2	(2.0)
	이노션		71000.0	1,331	(3.3)	(6.2)	(2.1)	(3.0)	19.9	15.9	(4.0)	3.9
유료방송	CJ 헬로비전	KRW	8790.0	638	7.2	24.7	25.9	23.8	22.3	12.5	0.8	1.0
	스카이라이프		14100.0	632	0.7	6.8	3.3	4.8	10.9	11.5	0.4	0.7
	현대 HCN		4315.0	457	3.9	10.6	16.0	9.2	10.5	10.2	0.9	0.6
	SK 텔레콤		267500.0	20,245	(4.5)	(3.8)	1.5	0.2	8.0	7.4	2.1	(38.5)
	KT		29950.0	7,330	(0.7)	(0.9)	4.9	(1.0)	10.6	9.3	(12.7)	(0.7)
	LG 유플러스		15000.0	6,139	(3.8)	6.7	18.1	7.1	12.0	10.7	(9.8)	5.9
해외	Disney	US	112.2	169,010	1.4	3.8	14.7	4.4	19.5	17.3	-	-
	Time Warner	US	94.8	73,834	1.6	3.9	(3.8)	4.1	15.2	14.2	-	-
	Netflix	US	274.6	118,828	24.6	46.3	40.7	43.1	162.7	87.4	-	-
	CBS	US	60.0	24,013	3.9	(0.3)	5.5	1.7	14.0	12.1	-	-
	Discovery	US	26.0	14,903	1.3	10.5	34.6	16.4	13.1	11.6	-	-
	Huace Film and TV	CH	11.7	3,277	15.7	10.9	1.5	8.0	32.5	26.4	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	10.3	4,510	13.0	20.7	16.4	17.8	33.3	27.2	-	-
영화	Wanda Flim	CH	52.0	9,663	0.0	0.0	0.0	0.0	34.1	26.0	-	-
	Cindemark	US	36.6	4,258	5.0	6.2	0.2	5.0	18.7	15.6	-	-
	IMAX	CA	19.3	1,247	(4.9)	(16.7)	(17.7)	(16.8)	36.3	23.0	-	-
	China Flim	CH	16.7	4,921	9.2	9.9	(4.9)	8.2	26.6	22.5	-	-
	Shnaghai Flim	CH	22.0	1,296	4.3	17.0	(5.3)	7.7	34.8	29.4	-	-
광고	WPP	GB	1292.5	23,295	(6.6)	(3.9)	(2.5)	(3.6)	10.7	10.4	-	-
	Omnicom	US	77.7	17,901	3.6	5.9	11.3	6.6	15.2	14.0	-	-
	Publicis	FR	55.9	16,031	(3.8)	(1.6)	1.0	(1.4)	12.4	11.7	-	-
	Dentsu	JN	5170.0	13,748	4.9	8.2	8.3	8.3	17.6	16.5	-	-
유료방송	Comcast	US	42.8	200,037	0.7	5.3	18.5	7.3	20.9	16.9	-	-
	Time Warner Cable	US	94.8	73,834	1.6	3.9	(3.8)	4.1	15.2	14.2	-	-
	Dish Network	US	47.2	22,007	4.3	(2.4)	(1.5)	(1.2)	20.7	20.9	-	-
	Directv	US	0.0	0	(12.7)	(23.2)	(68.0)	(26.7)	-	-	-	-
	AT&T	US	37.8	232,177	1.6	(1.9)	13.8	(1.4)	13.0	11.4	-	-
	Verizon	US	54.7	223,227	5.4	4.0	13.2	4.6	14.5	12.1	-	-
	Sprint	US	5.4	21,482	(1.8)	(7.3)	(23.3)	(8.8)	-	-	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

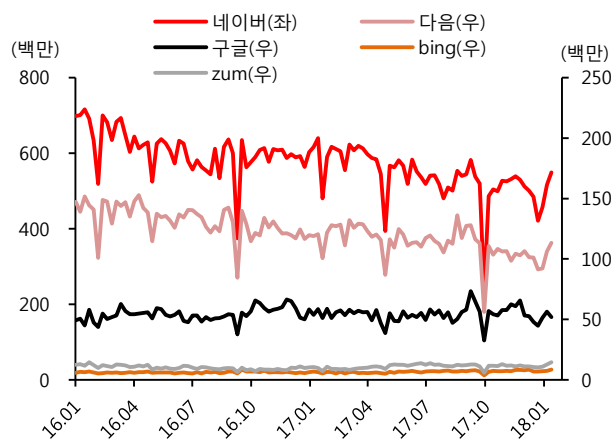
## 6. 주요 Charts

<표 1> 국내 모바일게임 주간 매출액 순위 (구글 기준)

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

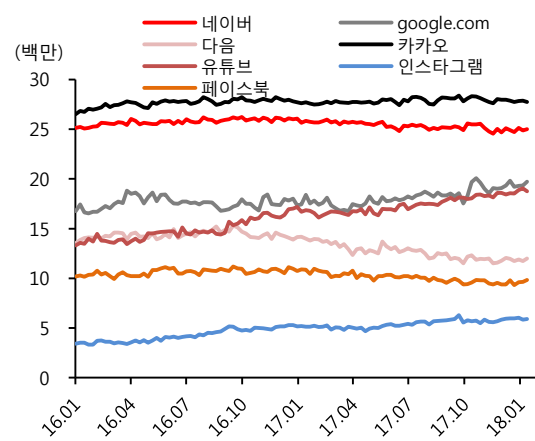
자료: App annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



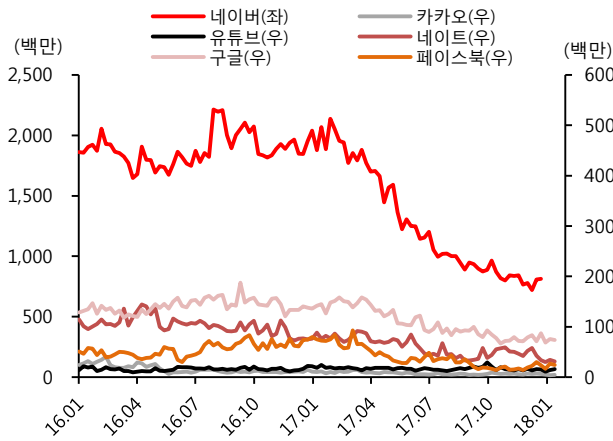
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 2> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



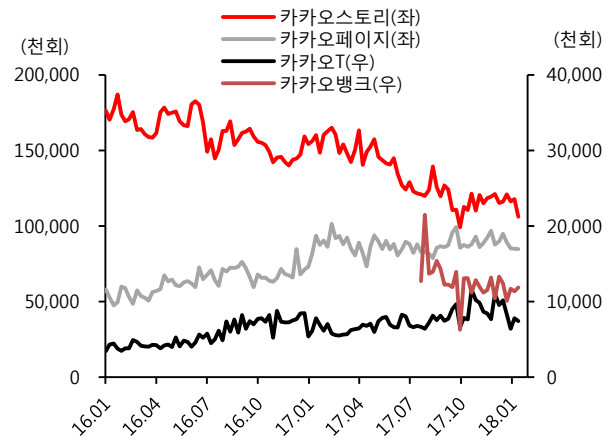
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 3> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



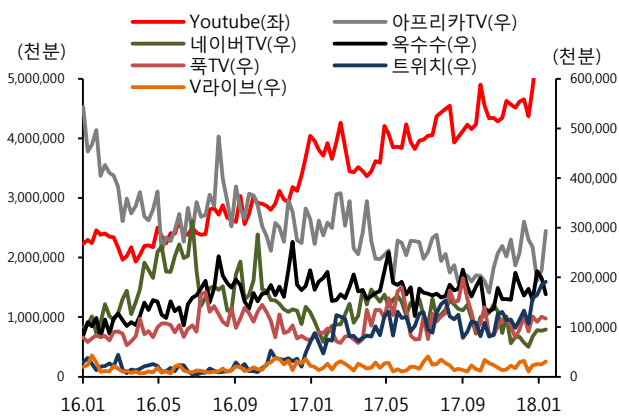
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 4> 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



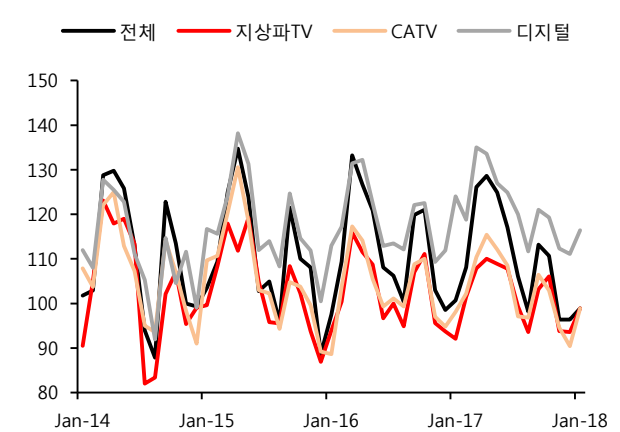
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 5> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



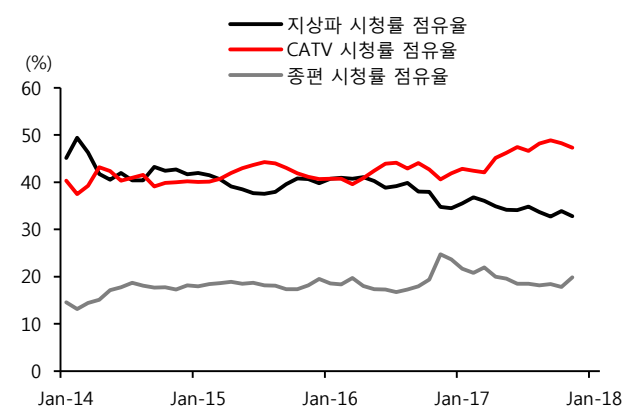
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 월간 KAI 지수



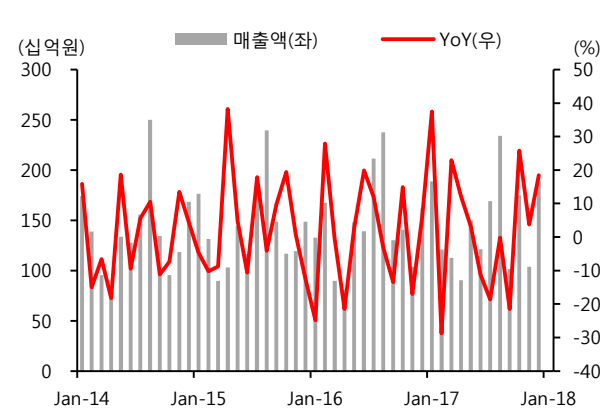
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 7> 월간 시청률 점유율 추이



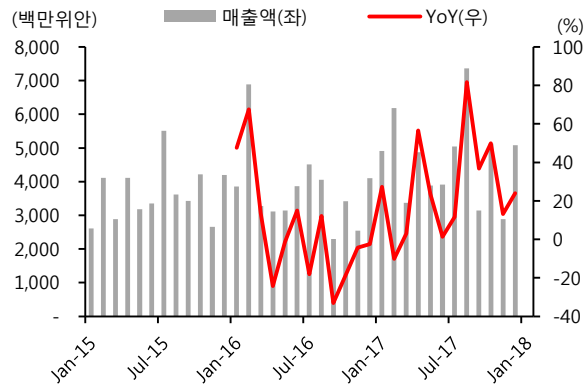
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 8> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



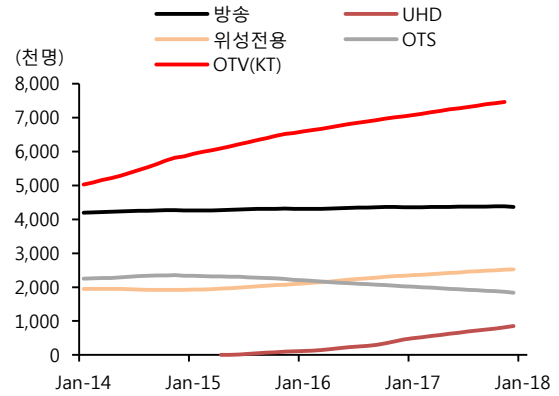
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 9> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



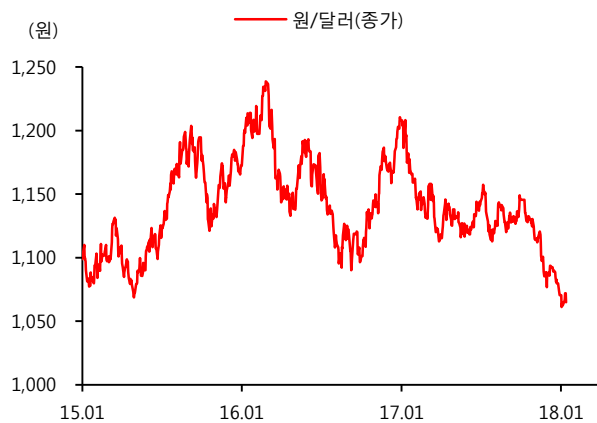
자료: CBO, 하이투자증권

<그림 10> 월간 스카이라이프 가입자 추이



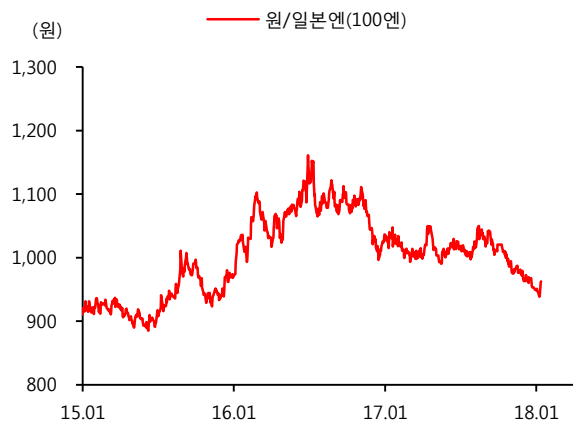
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 11> 원/달러 환율 추이



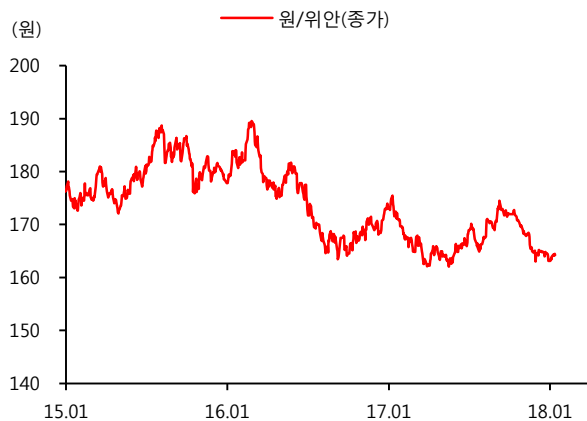
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 12> 원/100 엔 환율 추이



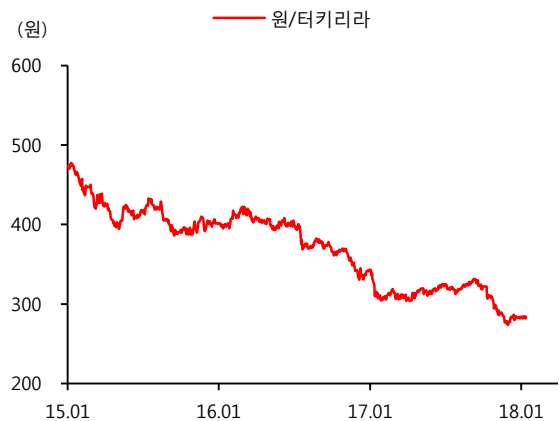
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 13> 원/위안 환율 추이



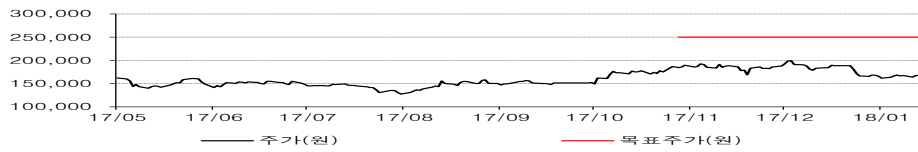
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 14> 원/터키리라 환율 추이



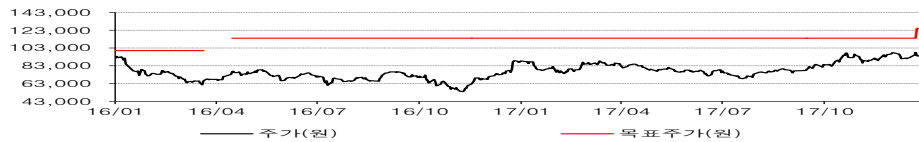
자료: Qunatwise, 하이투자증권

최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이(넷마블게임즈)



일자	투자의견	목표주가(원)	목표주가대 상시점	과리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
2017-11-08	Buy	250,000	1년		

최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이(CJ E&M)



일자	투자의견	목표주가(원)	목표주가대 상시점	과리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
2016-05-11(담당자변경)	Buy	114,000	6개월	-37.9%	-31.2%
2017-07-17	Buy	114,000	1년	-27.0%	-14.0%
2018-01-18	Buy	125,000	1년		

## 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 목표주익률을 의미함.(2017년 7월 1일부터 적용)

- Buy(매 수): 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 %	-