



Analyst 김민정/ 2122-9180/ mjkim@hi-ib.com

## 1. 주간 Issue & Comment

### 인터넷/게임

- 오는 22~23일 이루어질 제1차 한중 FTA 서비스·투자 후속협상이 성공적으로 진행된다면 엔터테인먼트, 금융, 의료 등 서비스 분야 등을 중심으로 중국 서비스 시장 진출 활발히 전개될 것으로 전망
- 한국 게임의 중국 판호 발급 기대감 상승할 것으로 기대되어 판호 발급을 대기중인 게임업체 위주의 주가 상승 기대
- 지난 14일 문체부는 웹보드 게임규제인 월 결제한도 50만원, 일 손실한도 10만원, 1회 베팅 한도 5만원의 현행을 유지하기로 결정하여 웹보드 게임 시장의 성장 정체에 대한 우려 부각
- 헬스케어솔루션 플랫폼으로 O2O 기업으로는 첫 상장사인 케어랩스의 공모가가 희망 밴드 상단을 초과한 2만원으로 확정되어 O2O 사업가치 향상될 전망
- 국내 동영상 플랫폼 시장에서 유튜브의 점유율이 80%까지 상승한 가운데 위기를 느끼고 있는 네이버TV와 카카오TV는 창작자 지원을 통해 동영상 콘텐츠를 강화할 예정

### 미디어/광고

- CJ E&M의 '프로듀스 101'이 텐센트 TV에 포맷 수출되어 오는 4월 말 '창조 101'이라는 명칭으로 방영될 예정으로 예능 수출을 1년여만에 재개된 것으로 한한령 완화 기대감 고조
- 지난주 디즈니는 전략적 조직개편을 단행하여 '소비자 직접 제공(direct-to-consumer) 및 인터내셔널'이라는 신규 조직 구성
- 디즈니의 신설된 조직은 콘텐츠 스트리밍 플랫폼 기술 역량을 총괄하고 있어 내년부터 본격적으로 넷플릭스와의 경쟁 시작될 전망
- 글로벌 동영상 플랫폼 업체의 경쟁 심화는 국내 콘텐츠 제작 업체에게는 판매 채널 확대라는 측면에서 긍정적

## 2. 주간 추천종목 & Comment

	업종	종목	Comment
추천 종목	인터넷/ 게임	넷마블게임즈 (251270)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 중국 한한령이 완화될 경우 게임업체 중에서는 넷마블게임즈가 가장 수혜를 받을 것으로 전망</li> <li>- 현재 판호 발급을 대기 중인 '리니지2레볼루션'은 판호가 발급된다면 바로 서비스가 가능하도록 준비되어 있는 상황</li> <li>- '리니지2레볼루션'은 지난주 인도네시아에 출시하여 매출 기준 iOS 1위, 구글 2위까지 달성했으며 향후 베트남, 남미, 아랍 지역에도 출시할 전망</li> </ul>
	미디어/ 광고	CJ E&M (130960)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1분기 국내 광고 시장 회복세 더딘 상황에서도 CJ E&amp;M의 TV 광고 매출 1월과 2월 각각 YoY +18%, 15% 성장하며 고성장세 지속</li> <li>- 스튜디오드래곤과 대비하여 밸류에이션 프리미엄 적용받지 못했던 상황에서 중국향 예능 포맷 수출 재개는 밸류에이션 상승 견인할 전망</li> <li>- 금주부터 '나의 아저씨 (주연 아이유, 이선균)' 드라마 방영될 예정으로 작년부터 신설된 수목 드라마 라인업 강화되며 광고 매출 증가할 전망</li> </ul>

## 3. 탐방노트

종목	탐방내용
컴투스 (078340)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '서머너즈 워'는 올해에도 두차례 대규모 업데이트를 진행할 예정으로 매출 성장 이어갈 전망</li> <li>- 액티비전의 IP를 활용한 '스카이랜더스'는 3분기 출시 예정으로 '서머너즈워'의 노하우가 반영된 리얼타임 텁 방식'의 전략 RPG로 개발 진행 중</li> <li>- '스카이랜더스'는 게임과 완구를 결합한 IP 사업으로 2011년 이후 글로벌 누적 매출 35억 달러 (약 4조 원) 이상의 매출을 달성한 IP로 흥행 가능성 높을 것으로 판단</li> <li>- 약 6700억원의 현금을 보유하고 있는 컴투스는 최근 M&amp;A를 담당하는 전략 부서를 신설하는 등 국내외 M&amp;A를 적극 검토하고 있는 것으로 파악</li> </ul>

## 4. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
애플, 디지털 잡지 플랫폼 '텍스처' 인수...뉴스 주요 배포자 야심	<ul style="list-style-type: none"> <li>'텍스처'는 한 달에 9.9달러를 내면 타임, 내셔널지오그래픽 등 200개 이상의 잡지를 온라인으로 무제한 볼 수 있는 서비스</li> <li>애플의 '텍스처' 인수는 가짜뉴스가 횡행하는 속에서 애플이 신뢰받는 정보 전달자로서 위상을 강화하겠다는 목적</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/jkLdcV">goo.gl/jkLdcV</a>
EU, 구글·페이스북·애플에 '디지털세' 매긴다	<ul style="list-style-type: none"> <li>EU는 구글이나 페이스북 같은 IT기업의 유럽 매출에 1~5% 범위에서 디지털세를 매길 예정</li> <li>5%의 세율을 가정하면 연간 78억 유로, 3%일 경우 약 48억 유로의 세수가 창출될 것으로 추정</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/G2Wpbj">goo.gl/G2Wpbj</a>
아마존, 넷플릭스도 추격한다 ..."美 시청자만 2천600만명"	<ul style="list-style-type: none"> <li>아마존은 후발 주자라는 한계에도 연달아 히트작을 내놓으며 빠르게 성장하면서 가입자 수가 빠른 상승세를 보임</li> <li>아마존은 미국 밖에서 프라임 신규 회원을 발굴할 여력이 큰 만큼 자체 드라마를 제작하는 데 속도를 내는 중</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/tsWkvq">goo.gl/tsWkvq</a>
개발도상국용 '페이스북 라이트'. 미국에서도 이번주부터 상용화	<ul style="list-style-type: none"> <li>페이스북 라이트는 인터넷 연결 속도가 느리거나 제한된 지역에서 작동하도록 설계된 모바일 앱으로 미국을 포함한 100여개의 나라에 출시 예정</li> <li>저소득층이나 인터넷 연결 속도가 느린 지역에 있는 사람들에게 페이스북을 사용할 수 있게 함으로써 사용자 기반 확대 기대</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/QZejH5">goo.gl/QZejH5</a>
네이버 프렌즈에서도 '벅스' 음악 듣는다	<ul style="list-style-type: none"> <li>NHN벅스는 스마트폰 클로바 앱은 물론 AI스피커인 '프렌즈', 'U+ 우리집AI' 등에 벅스 서비스 도입 예정</li> <li>네이버 AI스피커를 중심으로 한 '벅스'·'엠넷'·'지니뮤직'과 음원 서비스 시장의 과반을 점유하고 있는 '멜론'의 경쟁이 더 치열해질 전망</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/QFeUma">goo.gl/QFeUma</a>
카카오톡, 모바일 메신저 앱도적 '1위' ..텔레그램·페이스북 순	<ul style="list-style-type: none"> <li>리얼미터의 조사 결과 카카오톡이 62.7%로 압도적인 선호도를 보였고 2위는 텔레그램 (7.5%) 3위는 페이스북 메신저(4.5%) 기록</li> <li>모든 집단에서 '카카오톡' 선호가 대다수거나 우세한 가운데, 연령별로는 20대(81.2%)와 30대(77.4%)에서 '카카오톡' 선호가 압도적</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/hZGssp">goo.gl/hZGssp</a>
빗썸, 인터파크비즈마켓과 업무제휴 ...가상화폐로 결제	<ul style="list-style-type: none"> <li>이달 말 서비스되는 빗썸 회원 전용몰에서는 특가상품, 전자제품, 아이디어상품 등을 가상화폐로 구매 가능</li> <li>인터파크 비즈마켓은 빗썸과의 제휴를 계기로 블록체인을 활용한 온·오프라인 통합 플랫폼 사업을 전개해 나갈 예정</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/PXjxJx">goo.gl/PXjxJx</a>
미디어/광고		
AT&T, 영국 IoT 서비스 진출	<ul style="list-style-type: none"> <li>AT&amp;T가 영국에서 무선음성, SMS 서비스 및 데이터에 대한 과금 및 계약 서비스를 제공할 예정</li> <li>영국 출세일 쓰리와 AT&amp;T가 협력함으로써 네트워크를 사용해 영국 내 155만 IoT 연결을 해결하는 데 도움을 줄 것으로 기대</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/rLnvtf">goo.gl/rLnvtf</a>
베트남판 '써니', 현지서 흥행몰이 ...개봉주 박스오피스 1위	<ul style="list-style-type: none"> <li>CJ E&amp;M에 따르면 지난 9일 개봉한 '고고 시스터즈'는 개봉 첫날 29만 명을 불러모으며 박스오피스 1위를 기록</li> <li>'써니'는 나라별 상황에 맞게 변주하기 좋은 작품이어서 베트남, 일본, 미국에 이어 인도네시아 유력제작사와도 현지 버전 제작 협의 중</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/DVpdX4">goo.gl/DVpdX4</a>
메이크샵, 페이스북 이어 인스타그램 공식 파트너 선정	<ul style="list-style-type: none"> <li>메이크샵은 자사의 펙스타 광고 기술 솔루션을 기반으로 애드텍 부문에서 인스타그램 공식 파트너로 선정</li> <li>메이크샵은 국내의 사업 성장은 물론 해외시장 진출에 고민하는 중소형 기업 광고주들에게 최고의 비즈니스 파트너로서 도움이 될 수 있도록 노력하겠다는 포부를 밝힘</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/wqQ9u5">goo.gl/wqQ9u5</a>
티빙도 키즈 전용관 연다	<ul style="list-style-type: none"> <li>CJ E&amp;M은 '티빙 키즈'를 통해 헤이지니 등 키즈 크리에이터의 디지털 콘텐츠, 애니메이션 등 다양한 키즈 콘텐츠 제공</li> <li>2~13세 아이까지 쉽게 사용할 수 있도록 메뉴를 단순화하는 등 UI 기능을 고도화했고 연령 설정 등 안전 기능 강화로 경쟁력 상승</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/FtPVFc">goo.gl/FtPVFc</a>
CJ헬로, G마켓·옥션서 1만9천원대 10GB 유심요금제 판매	<ul style="list-style-type: none"> <li>해당 요금제는 데이터 10GB, 음성 100분, 문자 100건을 업계 최저 수준인 월 1만9천800원에 제공</li> <li>CJ헬로는 G마켓과 옥션으로 유통 채널을 넓히면서 자급제폰과 더블유심폰 출시 등 가속화되는 모바일 유통형태 변화에 한발 앞서 대응</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/ds9hmq">goo.gl/ds9hmq</a>
디즈니, 전략적 조직개편 ...넷플릭스와 정면승부 예고	<ul style="list-style-type: none"> <li>디즈니가 콘텐츠 스트리밍 플랫폼과 기술 역량을 총괄하는 '소비자 직접 제공 및 인터내셔널'이라는 사업본부를 신설</li> <li>CNBC는 "픽사, 마블, 스타워즈를 보유한 디즈니가 폭스 스튜디오 콘텐츠까지 온라인 플랫폼에 옮겨놓으면 훨씬 더 막강한 콘텐츠 파워를 갖게 될 것"이라고 전망</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/bdKHdc">goo.gl/bdKHdc</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		2,494	1,494,207	1.4	3.0	1.9	1.1	9.7	9.7	-	-
	KOSDAQ		894	299,199	3.3	5.5	16.5	12.0	20.9	20.9	-	-
	소프트웨어와 서비스	KRW	388	113,667	1.4	3.7	2.1	2.2	31.9	22.7	8.0	159.0
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,276	39,978	1.4	2.9	(3.3)	(4.7)	39.6	32.4	21.9	91.0
	게임 소프트웨어와 서비스		4,480	36,673	0.6	3.0	(7.6)	(6.1)	27.3	17.1	(12.4)	22.9
인터넷/ 소프트웨어	NAVER	KRW	801,000	24,658	(0.1)	(1.2)	(4.9)	(7.9)	31.5	26.0	(31.2)	(29.6)
	카카오		141,000	10,043	5.2	15.1	(0.9)	2.9	71.5	56.6	53.6	84.3
	인터넷파크		9,450	292	(3.6)	(0.7)	0.8	1.5	26.3	20.4	(0.2)	(0.3)
	포스코 ICT		8,150	1,157	(2.4)	(3.0)	1.5	(2.4)	23.5	22.7	(0.1)	(1.4)
	더존비즈온		59,700	1,654	(3.6)	21.6	84.2	79.3	47.0	36.4	(3.3)	(2.2)
	한글과컴퓨터		16,400	354	(3.0)	(7.1)	(4.2)	(8.6)	-	-	(2.6)	0.1
	KG 이니시스		20,600	537	6.2	9.0	16.6	9.6	162.8	11.1	1.8	4.9
	NHN 한국사이버결제		18,750	378	(0.3)	4.5	22.8	11.6	25.7	-	0.1	0.3
	KG 모빌리언스		8,640	241	2.4	5.9	12.2	6.8	-	-	1.8	0.2
	다날		5,380	271	(1.6)	3.5	(0.2)	1.7	-	-	(0.0)	0.2
게임	넷마블게임즈	KRW	149,500	11,872	(1.3)	4.9	(21.6)	(20.7)	33.6	24.1	17.7	(31.5)
	엔씨소프트		409,500	8,390	4.3	2.4	(13.7)	(8.5)	18.5	14.4	(0.0)	0.0
	펄어비스		238,000	2,682	(2.1)	(5.2)	17.8	(3.9)	-	12.5	(4.1)	26.7
	NHN 엔터테인먼트		68,000	1,243	(6.1)	(9.3)	0.1	(0.6)	33.0	18.6	(8.5)	(2.1)
	컴투스		181,300	2,179	1.9	20.4	41.3	33.2	15.0	13.2	0.7	(5.7)
	게임빌		72,900	449	(2.3)	13.0	(9.2)	(21.0)	30.3	13.3	0.1	0.3
	더블유게임즈	KRW	69,900	1,149	3.7	16.9	30.3	35.2	24.5	13.3	4.9	2.3
	웹젠		25,900	854	(5.3)	(2.8)	(29.2)	(33.7)	29.7	10.8	(2.4)	(8.3)
	위메이드		48,250	757	(9.8)	(5.2)	4.3	(4.3)	86.4	26.4	(5.9)	0.9
	네오위즈		14,850	304	1.7	5.3	20.2	21.2	-	-	(0.3)	1.1
	파티게임즈		10,900	247	(0.9)	3.8	(1.4)	9.0	-	-	(0.0)	(0.2)
	조이시티		16,750	184	0.3	1.2	22.3	22.3	-	-	0.4	(0.1)
	룽투코리아		6,900	156	5.5	(11.1)	(15.3)	(12.4)	-	-	(0.3)	(0.2)
해외												
인터넷/소프트웨어	Alphabet	US	1,134.4	789,248	(2.3)	3.6	5.8	7.7	26.4	22.4	-	-
	Facebook	US	185.1	542,230	(0.1)	4.4	2.7	4.9	26.3	22.1	-	-
	Amazon	US	1,571.7	760,862	(0.5)	8.5	33.3	34.4	134.3	93.8	-	-
	Alibaba	CH	200.3	512,948	5.1	9.0	15.4	16.2	53.6	38.7	-	-
	Tencent	CH	465.2	563,511	4.1	4.1	19.6	14.6	54.8	41.7	-	-
	Baidu	CH	262.4	91,354	(0.4)	7.2	12.4	12.0	27.9	27.6	-	-
	Gree	JN	635.0	1,448	(3.9)	(1.1)	(14.0)	(10.3)	11.8	19.1	-	-
	LINE	JP	4,260.0	9,578	0.8	(3.9)	(10.4)	(7.3)	62.7	68.7	-	-
게임	Activision Blizzard	US	71.7	54,379	(8.4)	2.1	7.4	13.2	31.6	27.4	-	-
	Electronic Arts	US	128.5	39,421	0.0	2.0	17.6	22.3	33.6	30.0	-	-
	Netease	CH	326.9	42,554	4.6	6.5	(8.0)	(5.1)	20.9	20.5	-	-
	Take Two Interactive Software	US	107.3	12,274	(8.0)	0.2	(3.5)	(2.3)	55.1	33.3	-	-
	Nexon	JN	3,620.0	15,026	(5.1)	(1.2)	13.1	10.4	22.6	17.3	-	-
	Zynga	US	3.8	3,315	2.7	6.4	(5.4)	(4.5)	39.0	29.4	-	-
	Sega	JN	1,674.0	4,201	3.1	7.7	19.8	19.7	14.0	39.2	-	-
	Nintendo	JN	48,990.0	65,420	1.8	6.9	13.9	18.9	64.4	45.0	-	-

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		2,494	1,494,207	1.4	3.0	1.9	1.1	9.7	9.7	-	-
	KOSDAQ		894	299,199	3.3	5.5	16.5	12.0	20.9	20.9	-	-
	미디어		475	26,366	3.2	7.1	5.3	4.7	20.8	22.4	35.0	10.5
	광고		3,461	4,832	(0.1)	1.9	(6.5)	(7.3)	18.1	16.4	(8.0)	3.5
	방송과엔터테인먼트		241	19,093	4.1	8.6	8.7	8.0	21.6	24.9	42.8	6.6
방송 콘텐츠	CJ E&M		92,500	3,346	1.4	8.2	2.4	(5.3)	8.4	25.9	8.3	4.8
	스튜디오드래곤		97,000	2,540	6.6	22.0	62.5	49.2	99.3	49.5	15.2	(5.0)
	SBS		25,750	439	(0.4)	6.4	(0.2)	(0.4)	-	-	(0.8)	(0.1)
	SBS 미디어홀딩스		3,030	396	0.5	0.3	(4.1)	(0.8)	-	-	0.2	(0.2)
	SBS 콘텐츠허브		8,750	175	3.3	10.5	(6.0)	(5.1)	-	-	0.4	(0.1)
	제이콘텐트리		7,860	837	11.8	13.3	46.6	44.0	62.5	26.7	6.3	(1.9)
	IHQ		2,880	390	2.5	18.5	9.5	13.4	34.6	24.1	0.4	0.1
영화	CJ CGV		68,500	1,354	1.0	(2.8)	(6.0)	(7.7)	87.7	26.1	(3.5)	2.8
	쇼박스		5,870	343	(1.3)	12.0	7.9	8.7	43.6	31.6	0.0	0.1
	NEW		8,810	225	3.6	19.5	(9.6)	(3.7)	200.2	26.2	1.7	0.1
광고	제일기획		19,000	2,041	(2.1)	1.6	(5.7)	(10.4)	16.3	16.0	(7.6)	4.1
	이노션		64,800	1,210	5.7	(1.8)	(12.6)	(11.5)	18.2	14.8	4.2	(4.1)
유료방송	CJ 헬로비전		8,620	623	3.1	(3.1)	21.5	21.4	23.9	13.2	0.1	(1.2)
	스카이라이프		12,450	556	(0.4)	(5.0)	(6.1)	(7.4)	9.6	10.5	0.0	(0.1)
	현대 HCN		4,400	464	2.6	2.3	17.3	11.4	10.7	11.6	(0.1)	0.1
	SK 텔레콤		239,500	18,061	2.6	(1.8)	(10.6)	(10.3)	7.2	6.9	28.0	(44.1)
	KT		27,850	6,791	0.5	0.7	(8.1)	(7.9)	9.7	9.7	(18.4)	(1.5)
	LG 유플러스		12,850	5,240	3.6	(1.9)	(9.5)	(8.2)	10.3	9.4	6.1	(18.0)
해외												
방송 콘텐츠	Disney	US	102.9	154,683	(1.8)	(3.4)	(7.5)	(4.3)	17.9	14.5	-	-
	Time Warner	US	96.3	75,084	1.1	1.0	7.1	5.7	15.4	12.7	-	-
	Netflix	US	318.5	138,191	(3.9)	14.3	67.5	65.9	188.7	103.6	-	-
	CBS	US	51.0	19,515	(2.4)	(7.7)	(13.2)	(13.3)	12.2	9.8	-	-
	Discovery	US	23.2	15,811	(4.1)	(2.7)	10.3	3.7	11.6	10.0	-	-
	Huace Film and TV	CH	12.5	3,496	(3.1)	6.0	17.0	15.4	34.3	28.1	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	9.8	4,272	(1.2)	6.0	8.9	11.7	31.6	25.9	-	-
영화	Wanda Film	CH	52.0	9,650	0.0	0.0	0.0	0.0	34.3	25.9	-	-
	Cinemark	US	39.1	4,555	(5.5)	1.0	11.5	13.2	19.9	16.3	-	-
	IMAX	CA	20.8	1,347	0.5	(8.2)	(17.0)	(10.4)	34.0	24.8	-	-
	China Film	CH	17.1	5,053	(2.6)	5.2	12.5	11.3	30.4	25.2	-	-
	Shanghai Film	CH	19.3	1,140	(3.3)	0.9	1.4	(5.2)	29.5	24.3	-	-
광고	WPP	GB	1169.0	20,640	(2.9)	(20.5)	(15.8)	(12.8)	9.7	9.8	-	-
	Omnicom	US	74.0	17,035	0.3	(5.3)	1.1	2.4	14.5	13.1	-	-
	Publicis	FR	57.9	16,410	1.1	(7.6)	0.6	2.2	12.8	12.4	-	-
	Dentsu	JN	4675.0	12,709	0.9	(6.4)	(2.1)	(2.1)	15.9	17.4	-	-
유료방송	Comcast	US	35.8	166,413	(3.5)	(10.0)	(9.4)	(10.2)	17.5	14.2	-	-
	Time Warner Cable	US	96.3	75,084	1.1	1.0	7.1	5.7	15.4	12.7	-	-
	Dish Network	US	40.8	19,014	0.0	(10.8)	(16.1)	(14.6)	18.7	16.9	-	-
	Directv	US	0.0	0	142.6	62.9	(28.8)	(13.0)	-	-	-	-
	AT&T	US	37.0	227,237	(0.1)	(0.4)	(2.0)	(3.6)	12.7	10.7	-	-
	Verizon	US	48.6	200,309	(0.9)	(3.2)	(6.7)	(7.2)	12.9	10.7	-	-
	Sprint	US	5.4	21,456	1.1	(0.6)	(2.4)	(9.0)	-	107.2	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

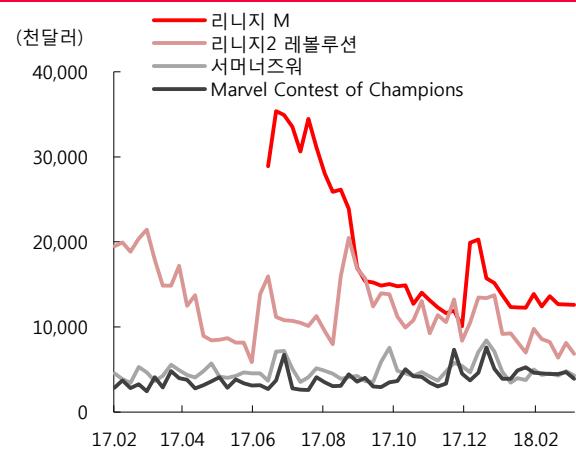
## 6. 주요 Charts

<표 1> 국내 모바일게임 주간 매출액 순위 (구글 기준)

순위	2월 3주차	2월 4주차	3월 1주차	3월 2주차	3월 3주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	리니지2레볼루션(-)	리니지2레볼루션(-)	검은사막 모바일(2월 27일 출시)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)
3	소녀전선(▲19)	모두의마블 for kakao(▲1)	리니지2레볼루션(▽1)	리니지2레볼루션(-)	리니지2레볼루션(-)
4	모두의마블 for kakao(-)	소녀전선(▽1)	모두의마블 for kakao(▽1)	모두의마블 for kakao(-)	소녀전선(▲34)
5	오버히트(▽2)	세븐나이츠 for kakao(▲1)	오버히트(▲3)	피망 포커: 카지노 로얄 for kakao(▲4)	원피스 트레저 크루즈(▲49)
6	세븐나이츠 for kakao(▲4)	페이트/그랜드 오더 (▲1)	페이트/그랜드 오더(-)	오버히트(▽1)	모두의마블 for kakao(▽2)
7	페이트/그랜드 오더 (▲1)	클래시 로얄(▲4)	세븐나이츠 for kakao(▽2)	프렌즈마블 for kakao(▲3)	프렌즈마블 for kakao(-)
8	그랜드체이스 for kakao(▲5)	오버히트(▽3)	리니지M(12)(▲32)	리니지M(12)(-)	라크나로크M: 영원한 사랑 (3월 13일 출시)
9	액스(▲2)	좀비고등학교(▲10)	피망 포커: 카지노 로얄 for kakao(▲7)	그랜드체이스 for kakao(▲4)	페이트/그랜드 오더 (▲1)
10	붕괴3rd(▽3)	그랜드체이스 for kakao(▽2)	프렌즈마블 for kakao(▲4)	페이트/그랜드 오더 (▲4)	오버히트(▽4)

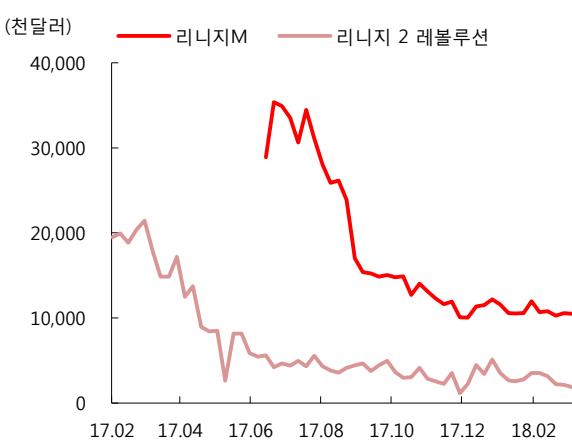
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



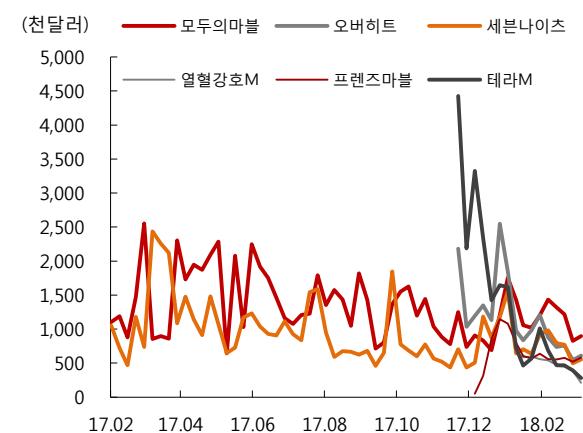
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 2> 리니지 M과 L2R의 주간 국내 매출액 추이



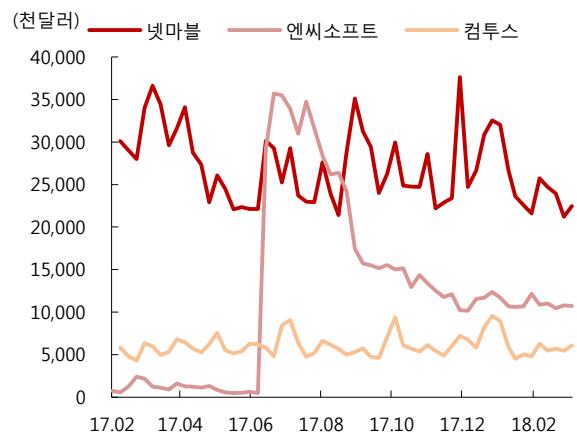
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



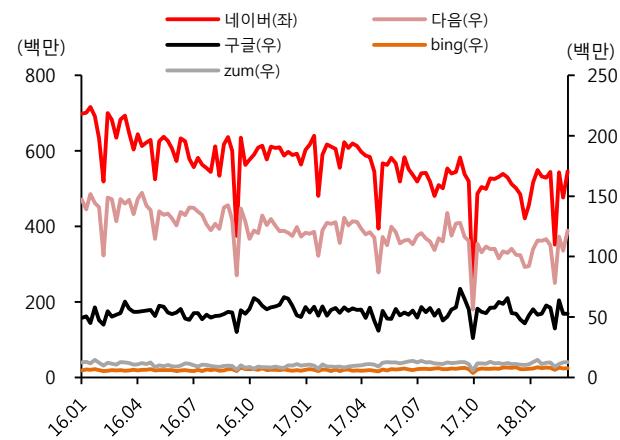
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



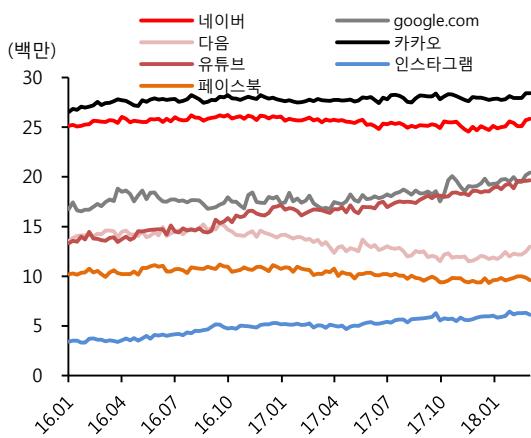
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



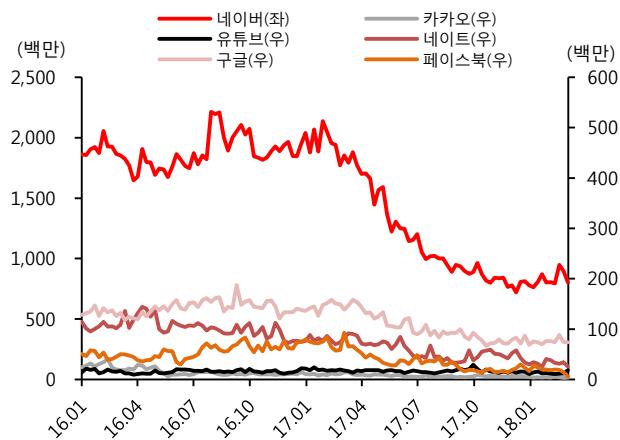
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



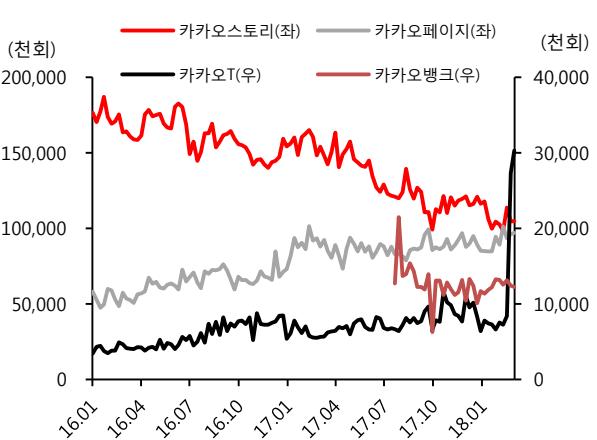
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



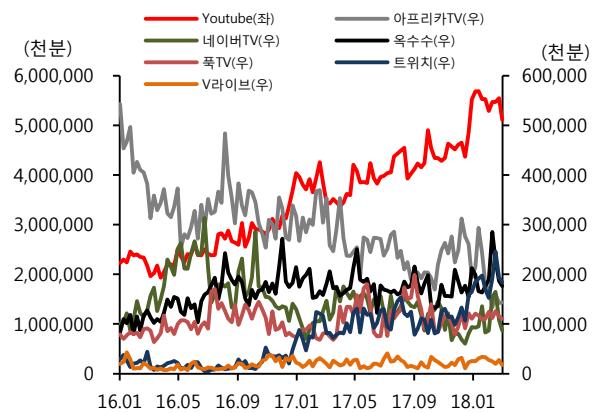
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



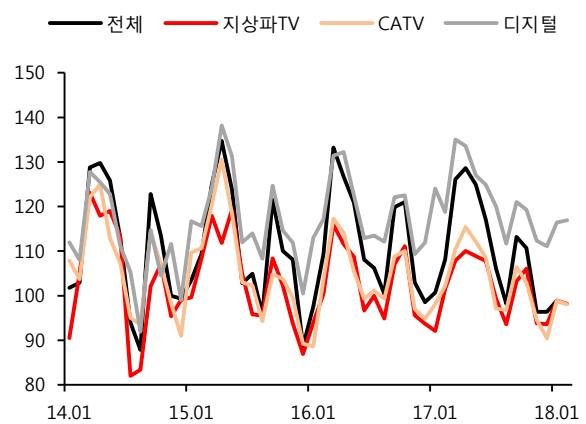
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



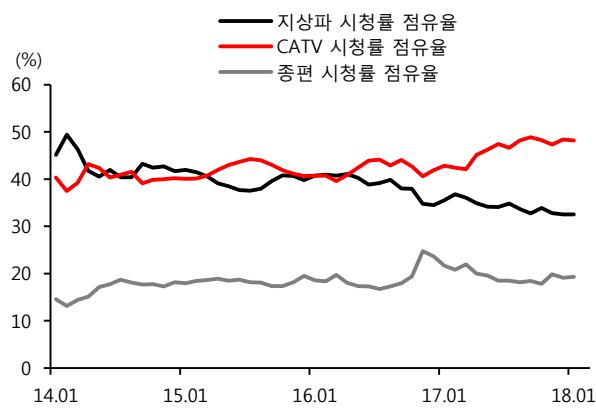
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



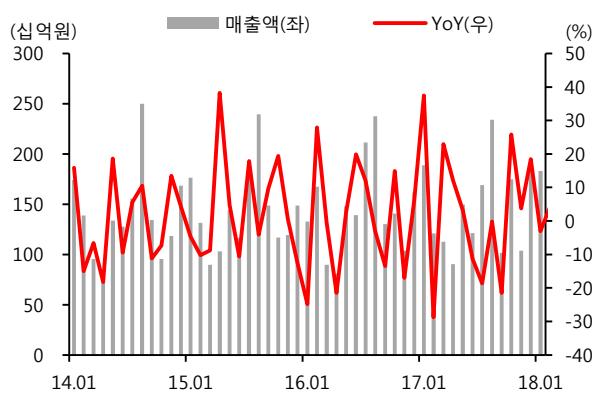
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



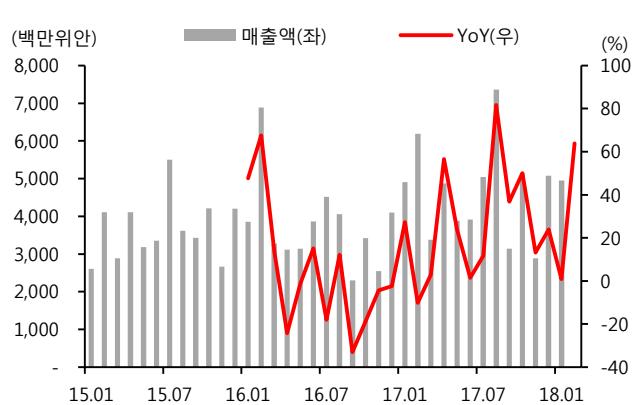
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



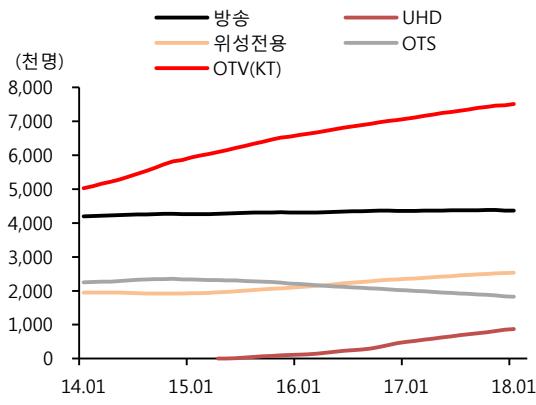
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 13> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



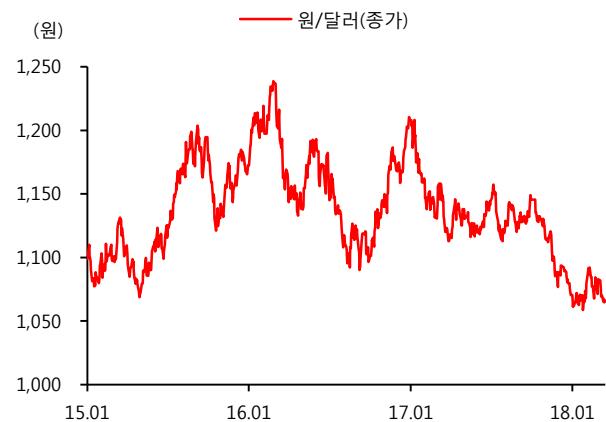
자료: CBO, 하이투자증권

<그림 14> 월간 스카이라이프 가입자 추이



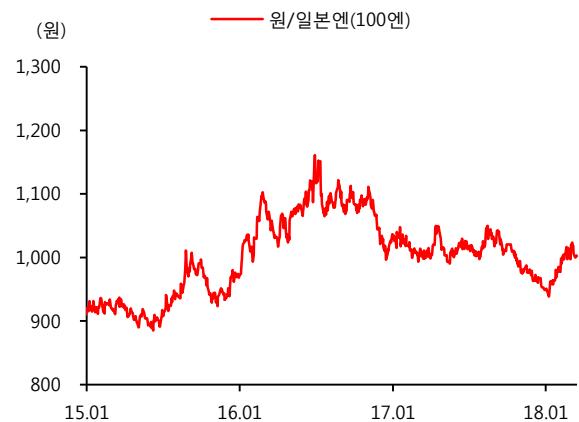
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 15> 원/달러 환율 추이



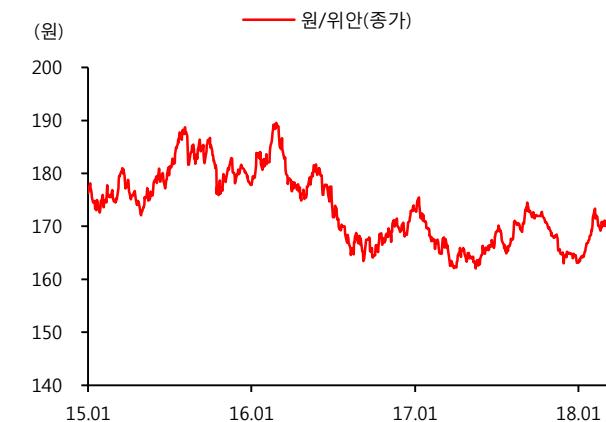
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 16> 원/100 엔 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 17> 원/위안 환율 추이



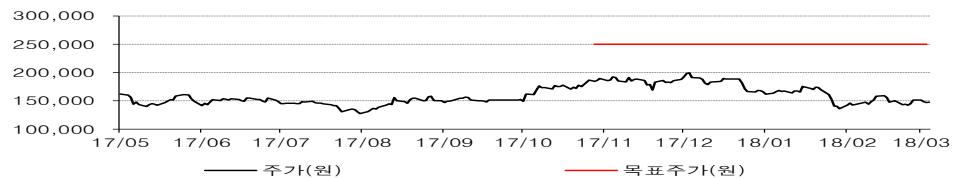
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 18> 원/터키리라 환율 추이



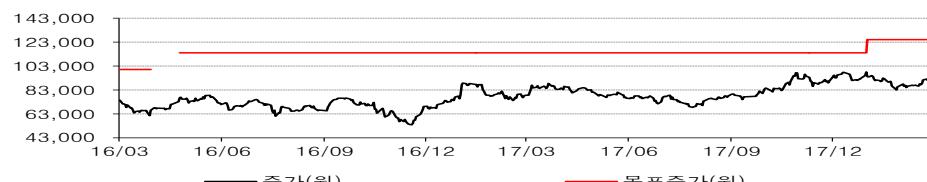
자료: Qunatwise, 하이투자증권

최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이(넷마블게임즈)



일자	투자의견	목표주가(원)	목표주가대상 시점	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)	목표주가대상 시점	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 기관투자가 및 제 3자에게 E-mail 등을 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 돋기 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 종가대비 3등급) 종목투자의견은 향후 12개월간 추천일 종가대비 해당종목의 예상 목표수익률을 의미함.(2017년 7월 1일부터 적용)

- Buy(매수): 추천일 종가대비 +15%이상
- Hold(보유): 추천일 종가대비 -15% ~ 15% 내외 등락
- Sell(매도): 추천일 종가대비 -15%이상

2. 산업추천 투자등급 (시가총액기준 산업별 시장비중대비 보유비중의 변화를 추천하는 것임)

- Overweight(비중확대), - Neutral (중립), - Underweight (비중축소)

**하이투자증권 투자비율 등급 공시 2017-12-31 기준**

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