



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

1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- 페이스북이 미국 대선에 이용자 5천만명의 개인정보를 유출했다는 사실이 알려지면서 주가가 급락했으며, 알파벳, 아마존, 넷플릭스를 비롯하여 애플과 MS와 같은 대표 IT업체의 주가까지 하락
- 미중 무역 전쟁에 대한 우려가 제기된 가운데 텐센트의 최대주주인 내스퍼스가 2001년 투자 이후 처음으로 지분 2%를 매각하며 주가 급락
- 텐센트는 지난주 21일 실적발표 컨퍼런스콜에서 동영상, 클라우드, 결제시스템, AI 등 다양한 분야에 투자를 확대할 계획을 밝혀 이익 성장세 둔화 우려에 제기
- 글로벌 ICT 기업의 투자 사이클 진입에 따른 이익 성장세 둔화 및 주가 하락에 의해 국내 인터넷 업종에 대해서도 부정적 센티먼트 형성될 전망
- 다만 FANG(페이스북, 아마존, 넷플릭스, 구글) 외에도 기술 혁신을 통해 성장할 수 있는 소프트웨어 업종에 대한 투심이 우호적이기 때문에 트래픽이 향상되고 있는 플랫폼 업체에 대한 점진적 투자 권고

미디어/광고

- 한한령으로 인해 지난해 한국 영화가 한 편도 초청되지 못했던 베이징영화제에 올해에는 4편 흥상수 감독의 '그 후' '클레어의 카메라', 류승완 감독의 '군함도', 연상호 감독의 애니메이션 '서울역' 등 한국 영화 4편이 초청됨
- 중국의 SNS 웨이보는 '박해진' 등 콘텐츠를 독점 제공하여 생방송 순위 3위까지 기록했으며, CJ E&M의 프로그램 '프로듀스 101'의 리메이크 예능 작품이 오는 4월에 텐센트 TV에서 방영될 예정
- 3월이 한주만 남겨져 있는 상황에서 국내 영화 관객수는 전년 3월 대비 41% 밖에 달성을 못하여 1분기 국내 박스오피스 성장을 부진할 전망
- 중국의 넷플릭스인 '아이치이'가 미국 나스닥에 상장할 예정으로 고성장 콘텐츠 기업에 대한 높은 밸류에이션 정당성 부각될 예정

2. 주간 추천종목 & Comment

		업종	종목	Comment
추천 종목	인터넷/ 게임	KG 아이시스 (035600)		<ul style="list-style-type: none"> - 불안정한 주식시장에서는 흥행 리스크가 존재하는 게임 업종보다 꾸준한 이커머스 성장세에 힘입어 유기적 성장을 할 수 있는 소프트웨어 업종 투자 매력 부각 - 자체 PG를 이용하고 있던 대형 쇼핑몰이 다양한 결제수단 제공 및 통합수수료율 낮추기 위해 대표 PG 시장에 유입하고 있는 점 긍정적 - 연결 자회사 KG모빌리언스 또한 고성장 지속할 전망으로 연결 기준 영업이익 YoY 45% 성장 예상, 적자 자회사 KG로지스 매각에 따른 수익성 대폭 개선 기대
	미디어/ 광고	CJ E&M (130960)		<ul style="list-style-type: none"> - 전주부터 방영 시작한 수목 드라마 '나의 아저씨 (주연 아이유, 이선균)'의 시청률이 케이블, 종편 채널 등시간대 1위, 지상파 수목드라마보다 높은 시청률 기록 - 오는 7월 방영 예정인 '미스터선샤인 (주연 이병헌, 김태리)' 등 3분기부터 텐트풀 작품 부각될 예정 - 스튜디오드래곤 대비 중국 사업 재개, 넷플릭스 등 글로벌 판매 채널 확대에 대한 밸류 에이션 프리미엄이 낮게 적용되어 있어 투자 매력 존재

3. 탐방노트

종목	탐방내용
인터넷파크 (108790)	<ul style="list-style-type: none"> - 올해 실적 개선의 가장 중요한 역할은 전년도에 95억원의 적자를 기록한 도서 사업의 적자폭 개선 - 올해의 실적은 뚜렷한 상저하고의 모습을 보일 것으로 전망. 지난해 1분기 쇼핑과 투어 사업의 일회성이익 발생에 의한 기저부담 존재 - 투어 사업의 거래액 성장률은 둔화되겠지만 두자릿수 성장 이어가며 전체 실적 개선 견인할 전망 - ENT(엔터) 사업은 자체 제작 뮤지컬 라인업이 '팬텀', '엘리자벳', '레베카' 등 이미 흥행 경험이 있던 작품 위주로 구성되어 있어 전년 대비 이익 개선될 전망

4. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
네이버 클라우드, 국제 보안인증 최고등급 획득	<ul style="list-style-type: none"> - BSI와 미국 CSA가 시행하는 '스타'(STAR) 인증에서 네이버 클라우드 플랫폼이 기준의 실버에서 최고 등급인 골드로 승격 - 국내 클라우드 업체 중 처음으로 골드 등급 보유, 글로벌 업체 중에서는 마이크로소프트(MS)와 중국 알리바바 등이 골드 등급을 보유 	goo.gl/MjJkcU
카카오게임즈, '배그' '핵 단속' 강화 ... 흥행가속 로드맵 공개	<ul style="list-style-type: none"> - 카카오게임즈가 '배틀그라운드'의 흥행 극대화를 위해 '핵 단속 강화' 등의 방안을 추진 - 카카오게임즈는 상반기 중 이용자 포인트샵을 오픈할 계획이며 불법 핵 프로그램 단속을 위해 불법 프로그램 사용자 처벌도 고려 중 	goo.gl/jeo5Zk
구글, '구글 어시스턴트 통한 P2P 결제' 기능 출시	<ul style="list-style-type: none"> - 송금인과 수취인이 모두 구글 페이를 설정해놓으면 음성인식을 통해 개인간 송금 가능 - 시리를 통해 송금을 요청하면 애플 페이, 벤모, 스웨어 캐시 가운데 선택 가능하지만 구글 어시스턴트는 구글 페이만 사용 가능 	goo.gl/5rGdRC
알리바바, 동남아 사업 키운다 ...라자다에 '총알' 2조원 투입	<ul style="list-style-type: none"> - 이번 투자는 비지분 투자로 알리바바의 지분율은 83%로 유지되며 알리바바의 루시 평이 최고경영자도 겸할 예정 - 아마존닷컴이 지난해 7월 싱가포르에서 '프라임 나우'를 런칭하고 동남아 시장 진출을 선언하면서 두 업체의 경쟁이 본격화 될 전망 	goo.gl/zFTDqL
넷마블, '피싱스트라이크' 6개국 소프트런칭 ...첫날 캐나다 인기 4위	<ul style="list-style-type: none"> - 넷마블 게임즈의 올해 첫 모바일 게임 '피싱스트라이크'가 22일 캐나다, 싱가포르, 말레이시아, 스웨덴, 터키, 덴마크에서 소프트런칭 - 소프트런칭 당일 '피싱스트라이크'는 캐나다 앱스토어 인기순위 4위(앱애니 기준), 싱가포르 15위, 말레이시아 46위에 랭크 	goo.gl/gcvgCw
남아공 기업, 텐센트 지분 100억달러어치 매도 계획	<ul style="list-style-type: none"> - 내스퍼스는 텐센트의 지분을 33.2%에서 31.2%로 2%포인트 줄일 계획 - 내스퍼스는 향후 최소 3년간 추가적인 매도는 없을 것이라고 말했으며 이는 텐센트의 장기적 투자 가치에 대한 신뢰를 나타냄 	goo.gl/PF3dj4
컴투스, 전략 RPG '체인스트라이크' 유럽 41개국 출시 ..3월 말 한국 론칭	<ul style="list-style-type: none"> - '체인 스트라이크'는 유럽을 시작으로 본격적인 글로벌 시장 공략에 나서며 오는 3월 말 아시아, 북미 등 전세계에 정식 론칭 - 컴투스는 유럽지역의 선 출시를 통해 다수 유저 접속 환경에서의 서비스 안정성을 점검하고 글로벌 론칭 준비를 면밀히 할 계획 	goo.gl/TG3xiC
미디어/광고		
완연한 봄 맞은 광고시장 ..."4월에도 순풍"	<ul style="list-style-type: none"> - KOBAKO는 4월 광고경기전망지수(KAI)가 113.5로 발표했고 국내 광고시장이 식음료업종 광고에 힘입어 순항할 것이라는 전망 발표 - 4월부터 야외활동이 늘면서 '식표품 및 비주류음료' 업종과 정수기 등을 포함한 '가정용품 및 가사서비스' 업종의 지수가 높게 나타남 	goo.gl/UBvzc6
광고시장 증가세에도 방송광고 시장 9% 감소	<ul style="list-style-type: none"> - 방송위는 2016년 전체 광고시장이 1043백억여원으로 전년대비 1.8% 증가했지만 방송 광고 시장은 오히려 9% 감소한 것으로 발표 - 지상파 3사 계열의 광고매출 점유율도 61.3%에서 56.8%로 급격히 줄어든 반면 CJ E&M의 광고매출 점유율은 9.9%에서 11.9%로 증가 	goo.gl/UTHhZ1
tvN-CJ오쇼핑 '첫 협업' ...코미디빅리그 패러디 '코빅마켓' 방송	<ul style="list-style-type: none"> - CJ오쇼핑은 tvN 개그 프로그램 코미디빅리그와 콜라보레이션한 '코빅마켓' 기획 프로그램을 27일 방영할 예정 - 향후 양 사의 역량을 활용한 응복합 미디어커머스를 활용해 강력한 콘텐츠와 다양한 채널로 고객을 늘려갈 예정 	goo.gl/yvtppji
"동영상은 모바일로?" ...넷플릭스 시청시간 70%, TV가 차지	<ul style="list-style-type: none"> - 넷플릭스가 글로벌 고객을 중심으로 가입 후 6개월 뒤 콘텐츠를 시청하는 시간을 매체별로 집계한 결과 TV 시청시간이 전체의 70%를 차지 - 넷플릭스는 TV와 관련된 서비스 품질을 개선하고자 스마트TV를 만드는 파트너사와의 협업 등 여러 노력을 진행 중 	goo.gl/kvDbCk
유튜브 "무료 음악 사이 광고 늘린다"	<ul style="list-style-type: none"> - 무료 음악 사이에 광고를 늘려 유튜브에서 무료로 음악을 즐기는 이들을 '유튜브 레드'로 이동시키려는 조치 - 무료 음악 이용자가 유료 서비스로 전환할 경우 유튜브의 구독료 증가, 이들이 무료로 음악을 계속 듣더라도 추가 광고 이익 발생 	goo.gl/3dokwr
'페북 대란' 제재, 유튜브 '공짜망' 사용에 여파 미칠까	<ul style="list-style-type: none"> -페이스북이 국내 인터넷 망 사용에 대한 방통위의 과징금 제재를 받았고 유사한 문제가 있는 유튜브에 어떤 여파가 미칠지 주목 - 유튜브는 통신 3사와 서버 운영 계약이 확정되어 조건 수정이 어렵고 이번 과징금이 상징적 의미가 커 유튜브에 영향을 미치기 어려울 전망 	goo.gl/GSXDGgR

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												
인터넷/ 소프트웨어	KOSPI	KRW	2,417	1,436,426	(3.1)	(1.4)	0.5	(2.1)	9.4	9.4	-	-
	KOSDAQ		830	275,408	(7.2)	(5.2)	9.6	3.9	20.2	20.2	-	-
	소프트웨어와 서비스		374	109,005	(3.8)	(3.1)	0.5	(1.6)	30.8	21.8	(76.7)	135.3
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,236	38,674	(3.2)	(2.8)	(6.1)	(7.7)	38.3	31.3	(101.8)	94.7
	게임 소프트웨어와 서비스		4,376	35,558	(2.3)	(2.0)	(5.2)	(8.3)	26.8	16.5	30.0	26.2
인터넷/ 게임	NAVER	KRW	783,000	23,910	(2.2)	(5.5)	(9.0)	(10.0)	30.8	25.4	(75.5)	(16.7)
	카카오		130,500	9,221	(7.4)	5.7	0.9	(4.7)	66.2	52.6	(56.0)	93.1
	인터넷		8,850	272	(6.3)	(8.1)	(1.4)	(4.9)	24.6	19.2	(0.3)	(1.0)
	포스코 ICT		7,550	1,063	(7.4)	(11.4)	(5.4)	(9.6)	21.8	21.0	(3.4)	0.6
	더존비즈온		57,300	1,575	(4.0)	6.7	76.0	72.1	45.1	34.5	(1.9)	(1.2)
	한글과컴퓨터		15,450	330	(5.8)	(13.9)	(11.3)	(13.9)	-	-	(0.6)	(1.1)
	KG 이니시스		19,500	504	(5.3)	(3.7)	12.6	3.7	154.2	10.5	(0.5)	4.0
	NHN 한국사이버결제		17,400	348	(7.2)	(7.4)	1.8	3.6	23.8	-	0.7	(0.3)
	KG 모빌리언스		8,740	242	1.2	2.9	11.8	8.0	-	-	2.7	0.9
	다날		5,030	252	(6.5)	(10.0)	(6.1)	(4.9)	-	-	(0.0)	(0.8)
해외	넷마블게임즈	KRW	143,000	11,264	(4.3)	(9.5)	(21.7)	(24.1)	32.2	23.3	9.4	(19.0)
	엔씨소프트		409,000	8,313	(0.1)	2.9	(4.8)	(8.6)	18.4	14.4	0.0	0.1
	펄어비스		208,000	2,325	(12.6)	(14.6)	(7.6)	(16.0)	-	10.9	(20.8)	(4.5)
	NHN 엔터테인먼트		66,100	1,198	(2.8)	(15.5)	(0.2)	(3.4)	32.1	18.1	2.6	(7.8)
	컴투스		172,600	2,057	(4.8)	10.6	30.6	26.8	14.3	12.6	(2.1)	(3.8)
	게임빌		67,000	409	(8.1)	(4.0)	(19.5)	(27.4)	27.8	12.3	(0.4)	2.0
	더블유게임즈		70,000	1,141	0.1	16.7	39.3	35.4	24.5	13.2	3.3	9.8
	웹젠		30,900	1,011	19.3	10.4	(16.3)	(20.9)	35.4	13.2	18.3	1.5
	위메이드		45,000	700	(6.7)	(17.9)	(4.9)	(10.7)	80.6	24.6	(4.0)	3.7
	네오위즈		15,800	321	6.4	10.9	29.5	29.0	-	-	1.8	1.0
게임	파티게임즈		-	238	(0.9)	1.9	(7.4)	6.0	-	-	0.1	(0.0)
	조이시티		15,750	172	(6.0)	(4.3)	21.6	15.0	-	-	0.1	0.1
	롱투코리아		6,100	137	(11.6)	(22.6)	(20.5)	(22.6)	-	-	(0.0)	(0.0)
	Alphabet	US	1,026.6	711,899	(9.5)	(9.0)	(4.0)	(2.5)	23.8	20.0	-	-
	Facebook		159.4	463,028	(13.9)	(13.0)	(10.1)	(9.7)	22.7	18.9	-	-
	Amazon		1,495.6	724,011	(4.8)	(0.3)	28.0	27.9	127.8	90.2	-	-
	Alibaba		181.2	464,081	(9.5)	(6.3)	2.8	5.1	48.4	34.9	-	-
	Tencent		420.0	508,538	(9.7)	(7.4)	3.5	3.4	49.3	37.8	-	-
	Baidu		230.1	80,105	(12.3)	(8.2)	(3.8)	(1.8)	24.4	24.2	-	-
	Gree		605.0	1,394	(4.7)	(9.2)	(15.3)	(14.5)	11.2	18.2	-	-
	LINE		3,980.0	9,045	(6.6)	(9.1)	(14.5)	(13.4)	58.5	68.2	-	-
게임	Activision Blizzard	US	68.0	51,617	(5.1)	(5.6)	5.5	7.5	30.0	26.0	-	-
	Electronic Arts		121.4	37,249	(5.5)	(4.5)	14.5	15.6	31.7	28.3	-	-
	Netease		295.7	38,483	(9.6)	(5.1)	(19.0)	(14.2)	18.9	18.7	-	-
	Take Two Interactive		99.7	11,406	(7.1)	(10.7)	(8.6)	(9.2)	51.2	30.9	-	-
	Software		3,565.0	14,977	(1.5)	(8.8)	8.9	8.7	22.3	16.9	-	-
	Nexon		3,298	5.6	(5.0)	(5.0)	(5.0)	(5.0)	38.8	29.2	-	-
	Zynga		1,648.0	4,177	(1.6)	4.4	18.0	17.9	13.8	38.6	-	-
	Sega		47,670.0	64,299	(2.7)	(1.4)	12.7	15.7	62.6	43.4	-	-

2) 주요 미디어/광고 업체 Valuation

업종	업체명	통화	증가	시가총액 (백만 USD)	절대수익률(%)			PER(배)		수급 (순매수, 십 억원)		
					1W	1M	3M	YTD	FY17	FY18	기관	외국인
국내												
방송 콘텐츠	KOSPI	KRW	2,417	1,436,426	(3.1)	(1.4)	0.5	(2.1)	9.4	9.4	-	-
	KOSDAQ		830	275,408	(7.2)	(5.2)	9.6	3.9	20.2	20.2	-	-
	미디어		455	25,257	(4.2)	0.5	0.6	0.3	20.1	21.6	20.6	(11.8)
	광고		3,337	4,672	(3.6)	(2.5)	(11.8)	(10.6)	17.5	15.9	6.0	(1.6)
	방송과엔터테인먼트		231	19,134	(4.4)	1.3	4.0	3.3	20.8	24.0	14.0	(9.9)
영화	CJ E&M	KRW	89,200	3,201	(3.6)	3.5	(6.3)	(8.7)	8.1	24.9	1.9	(9.3)
	스튜디오드래곤		94,500	2,454	(2.6)	17.5	52.2	45.4	96.8	49.8	5.2	(3.5)
	SBS		25,550	432	(0.8)	3.4	(3.4)	(1.2)	-	-	1.5	(0.1)
	SBS 미디어홀딩스		2,890	375	(4.6)	(4.5)	(7.4)	(5.4)	-	-	0.3	(0.2)
	SBS 콘텐츠허브		8,660	172	(1.0)	9.2	(6.7)	(6.1)	-	-	0.3	(0.0)
	제이콘텐트리		7,800	824	(0.8)	7.3	44.7	42.9	62.1	26.3	5.2	1.1
	IHQ		2,625	353	(8.9)	(1.3)	9.1	3.3	31.5	22.0	0.0	0.8
광고	CJ CGV	KRW	64,700	1,268	(5.5)	(11.9)	(11.3)	(12.8)	82.8	24.7	(3.2)	(2.4)
	쇼박스		5,590	324	(4.8)	(3.6)	5.9	3.5	41.6	30.1	(0.1)	0.6
	NEW		8,130	206	(7.7)	9.1	(15.6)	(11.1)	184.8	24.2	0.5	(0.7)
유료방송	제일기획	KRW	17,950	1,913	(5.5)	(4.3)	(12.8)	(15.3)	15.4	15.1	(1.2)	(1.6)
	이노션		62,000	1,149	(4.3)	(1.6)	(17.3)	(15.3)	17.4	14.2	6.1	(5.6)
해외	CJ 헬로비전	KRW	8,160	585	(5.3)	(15.4)	18.2	14.9	22.7	12.5	(1.7)	(0.3)
	스카이라이프		12,100	536	(2.8)	(8.0)	(7.7)	(10.0)	9.4	10.2	(0.1)	(0.1)
	현대 HCN		4,370	457	(0.7)	(1.1)	13.3	10.6	10.6	11.5	0.0	0.4
	SK 텔레콤		228,500	17,092	(4.6)	(5.4)	(13.8)	(14.4)	6.9	6.6	10.6	(72.8)
	KT		27,050	6,543	(2.9)	(4.1)	(10.0)	(10.6)	9.4	9.4	(16.1)	(1.6)
	LG 유플러스		12,400	5,015	(3.5)	(2.7)	(11.5)	(11.4)	9.9	9.1	(1.6)	(4.2)
	Disney		98.5	148,172	(4.2)	(8.1)	(9.3)	(8.3)	17.1	14.0	-	-
방송 콘텐츠	Time Warner	US	92.6	72,191	(3.9)	(2.2)	0.6	1.6	14.8	12.2	-	-
	Netflix	US	300.9	130,592	(5.5)	5.2	58.4	56.8	178.3	97.9	-	-
	CBS	US	49.3	18,859	(3.3)	(10.3)	(17.8)	(16.2)	11.8	9.5	-	-
	Discovery	US	21.1	14,757	(9.2)	(12.2)	(11.2)	(5.8)	10.5	8.6	-	-
	Huace Film and TV	CH	11.4	3,194	(8.9)	(0.4)	9.0	5.2	31.2	25.6	-	-
영화	Huayi Brothers Media	CH	9.0	3,971	(7.3)	(3.3)	4.8	3.6	29.3	24.0	-	-
	Wanda Flim	CH	52.0	9,676	0.0	0.0	0.0	0.0	34.3	25.9	-	-
	Cindemark	US	38.2	4,449	(2.3)	(8.9)	7.1	10.6	19.5	15.9	-	-
	IMAX	CA	19.0	1,233	(8.4)	(18.1)	(20.2)	(17.9)	31.1	22.4	-	-
	China Flim	CH	16.5	4,872	(3.9)	(1.2)	8.5	7.0	29.2	24.2	-	-
광고	Shnaghai Flim	CH	18.0	1,066	(6.7)	(5.7)	(3.1)	(11.6)	27.5	22.7	-	-
	WPP	GB	1095.0	19,616	(6.3)	(19.2)	(18.6)	(18.3)	9.1	9.2	-	-
	Omnicom	US	70.2	16,162	(5.1)	(8.5)	(3.9)	(2.8)	13.8	12.5	-	-
	Publicis	FR	55.7	15,874	(3.8)	(8.6)	(2.0)	(1.7)	12.3	11.9	-	-
유료방송	Dentsu	JN	4405.0	12,096	(5.8)	(10.8)	(7.7)	(7.7)	15.0	16.4	-	-
	Comcast	US	33.2	154,058	(7.4)	(16.0)	(18.3)	(16.9)	16.2	13.2	-	-
	Time Warner Cable	US	92.6	72,191	(3.9)	(2.2)	0.6	1.6	14.8	12.2	-	-
	Dish Network	US	36.7	17,096	(10.1)	(17.6)	(24.5)	(23.2)	16.8	15.2	-	-
	Directv	US	0.0	0	21.9	118.5	(17.8)	6.1	-	-	-	-
	AT&T	US	34.7	213,111	(6.2)	(5.5)	(9.7)	(9.6)	11.9	10.0	-	-
	Verizon	US	46.3	190,945	(4.7)	(4.1)	(12.0)	(11.5)	12.3	10.2	-	-
	Sprint	US	4.9	19,695	(8.2)	(7.2)	(12.8)	(16.5)	-	213.9	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

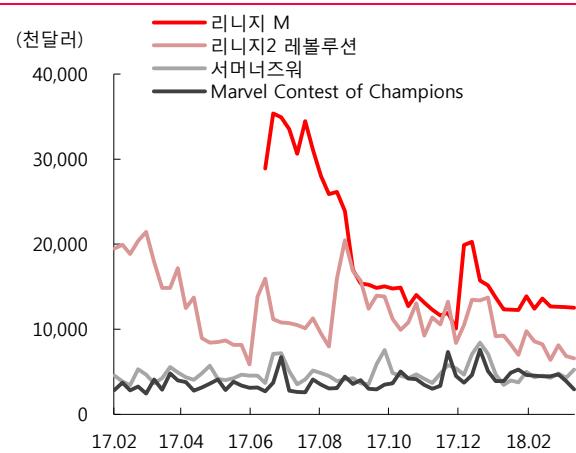
6. 주요 Charts

<표 1> 국내 모바일게임 주간 매출액 순위 (구글 기준)

순위	2월 4주차	3월 1주차	3월 2주차	3월 3주차	3월 4주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	리니지2레볼루션(-)	검은사막 모바일(2월 27일 출시)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)
3	모두의마블 for kakao(▲1)	리니지2레볼루션(▽1)	리니지2레볼루션(-)	리니지2레볼루션(-)	라크나로크M: 영원한 사랑(▲5)
4	소녀전선(▽1)	모두의마블 for kakao(▽1)	모두의마블 for kakao(-)	소녀전선(▲34)	리니지2 레볼루션 (▽1)
5	세븐나이츠 for kakao(▲1)	오버히트(▲3)	피망 포커: 카지노 로얄 for kakao(▲4)	원피스 트레저 크루즈(▲49)	세븐나이츠 for kakao(▲10)
6	페이트/그랜드 오더 (▲1)	페이트/그랜드 오더(-)	오버히트(▽1)	모두의마블 for kakao(▽2)	삼국지M(▲24)
7	클래시 로얄(▲4)	세븐나이츠 for kakao(▽2)	프렌즈마블 for kakao(▲3)	프렌즈마블 for kakao(-)	모두의마블 for kakao(▽1)
8	오버히트(▽3)	리니지M(12)(▲32)	리니지M(12)(-)	라크나로크M: 영원한 사랑(3월 13일 출시)	프렌즈마블 for kakao(▽1)
9	줌비고등학교(▲10)	피망 포커: 카지노 로얄 for kakao(▲7)	그랜드체이스 for kakao(▲4)	페이트/그랜드 오더 (▲1)	오버히트(▲1)
10	그랜드체이스 for kakao(▽2)	프렌즈마블 for kakao(▲4)	페이트/그랜드 오더 (▲4)	오버히트(▽4)	로드 모바일(▲4)

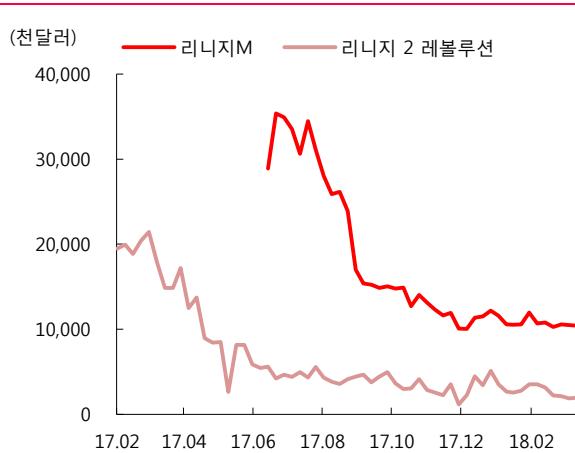
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



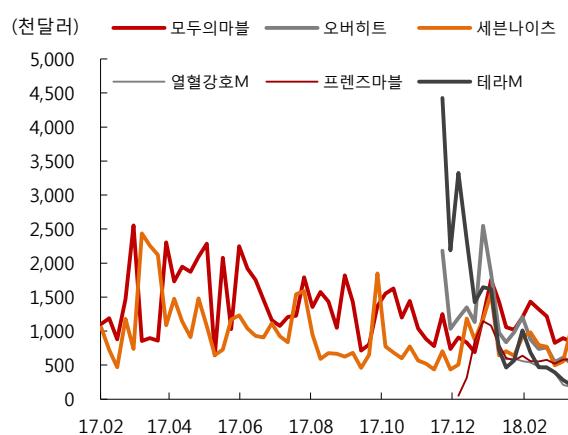
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 2> 리니지 M과 L2R의 주간 국내 매출액 추이



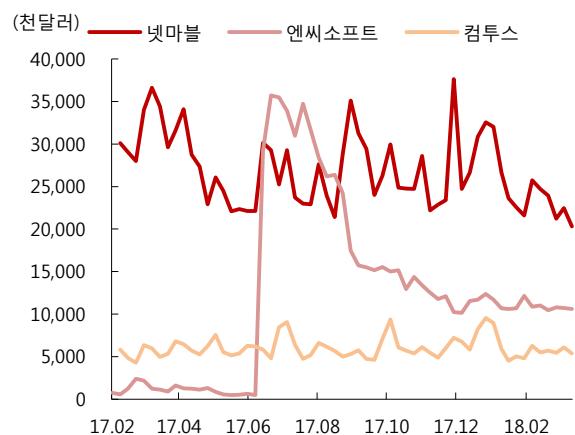
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



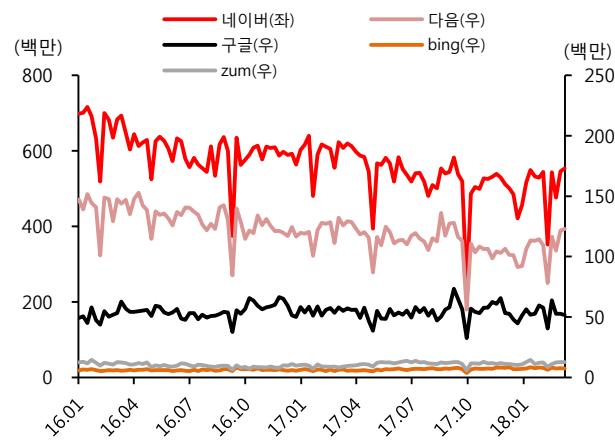
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



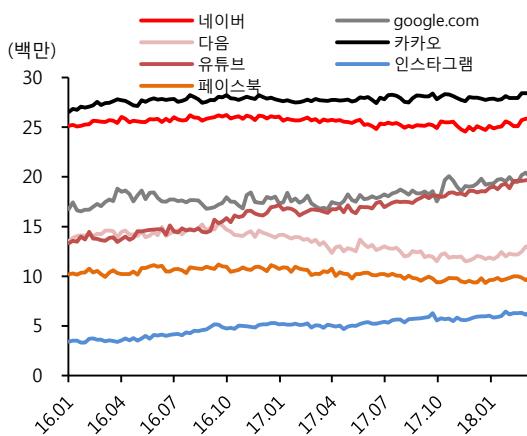
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



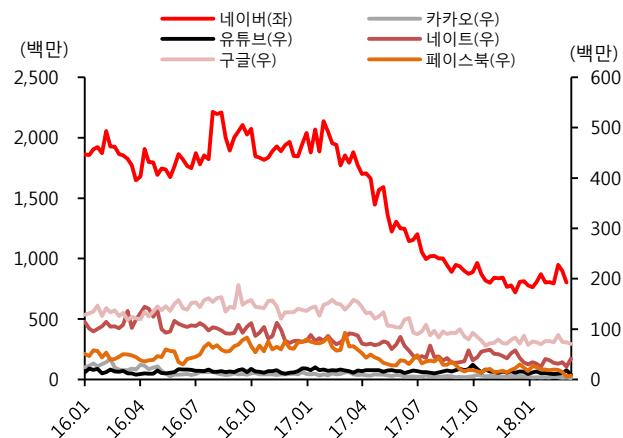
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



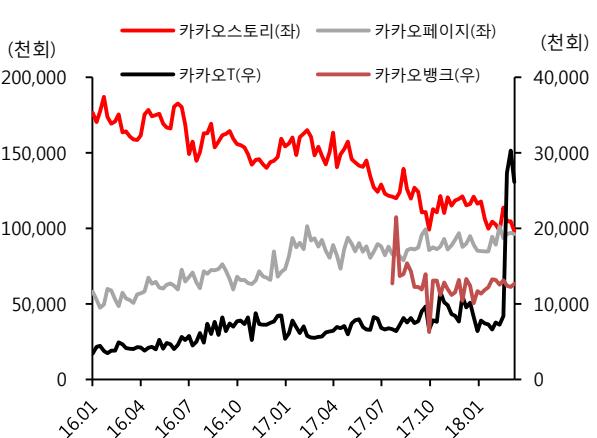
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



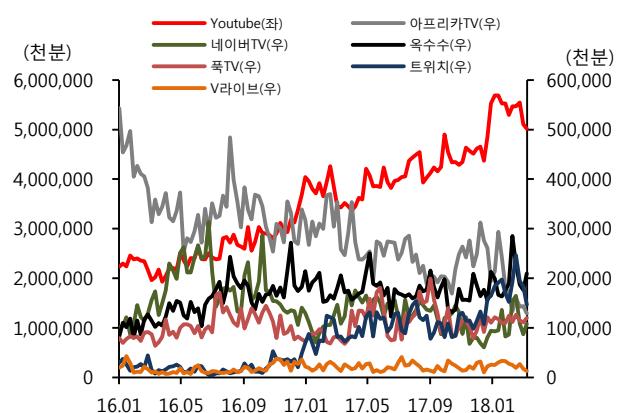
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



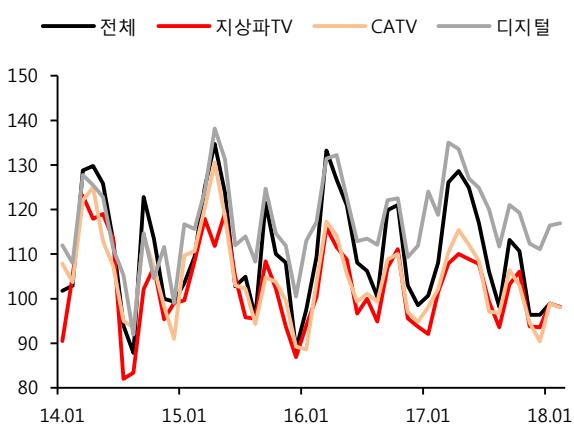
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



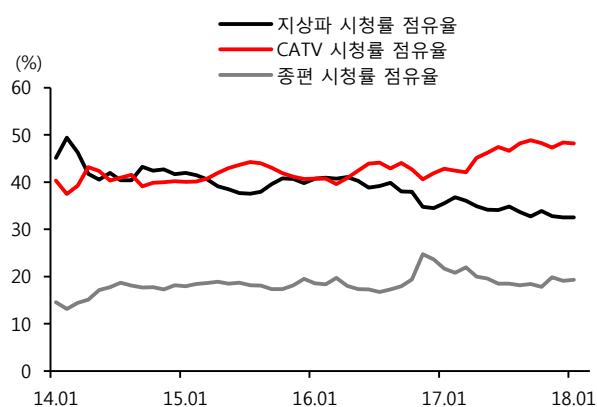
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



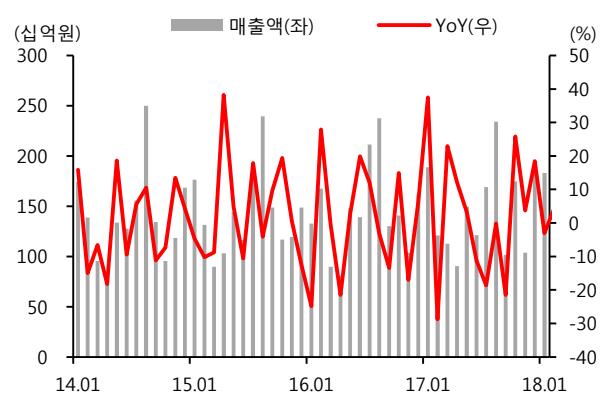
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



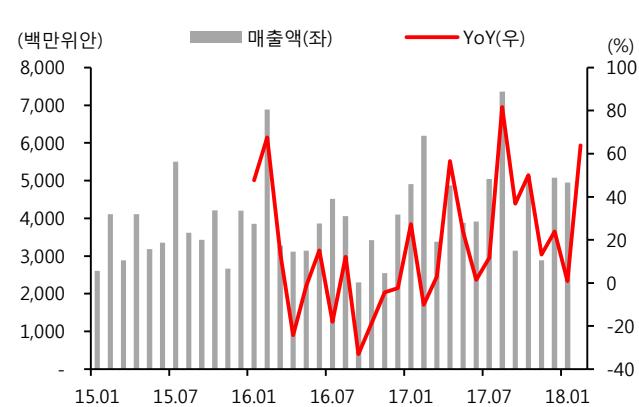
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



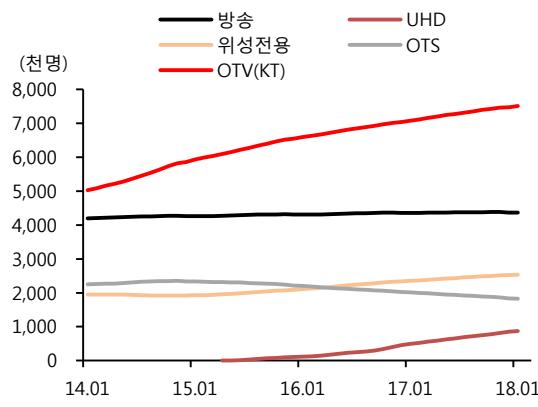
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 13> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



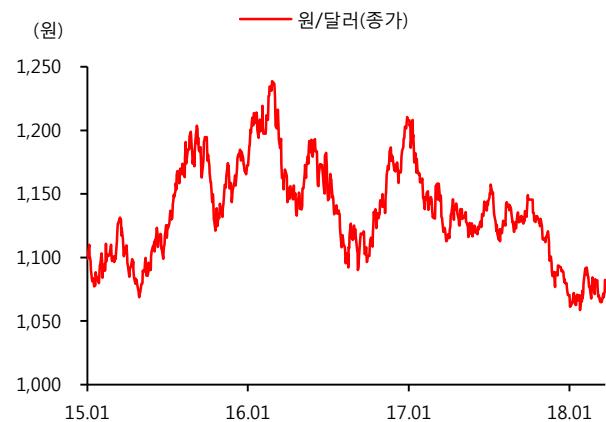
자료: CBO, 하이투자증권

<그림 14> 월간 스카이라이프 가입자 추이



자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 15> 원/달러 환율 추이



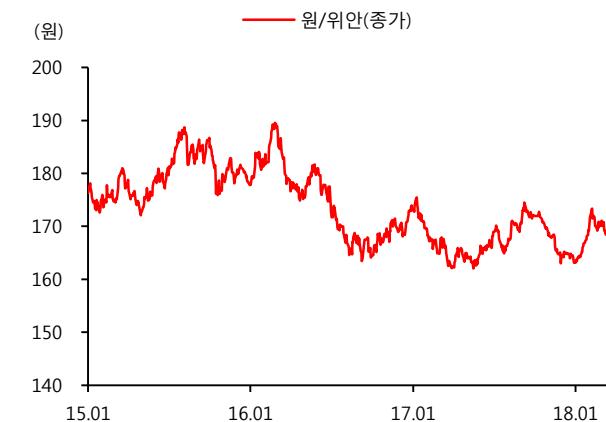
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<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(케이지아이니시스)



일자	투자의견	목표주가(원)	목표주가대상 시점	괴리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비

최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이(CJ E&M)



일자	투자의견	목표주가(원)	목표주가대상 시점	괴리율	
				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 %	-