



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

### 1. 주간 Issue & Comment

#### 인터넷/게임

- 페이스북의 개인정보 유출에 따른 급락에 이어 아마존 또한 트럼프 대통령의 공격에 의해 급락하는 모습을 보였으나 백악관이 아마존 규제는 당분간 없을 것이라고 입장 밝히며 주가 반등
- 지난해 글로벌 기술업종에 대한 낙관론이 주가 상승을 견인한 것처럼 올해에도 글로벌 ICT 기업의 혁신 성장 전략이 낙관론을 강화시키며 투심 개선될 것으로 판단
- 네이버, 카카오 등 국내 소프트웨어 업종 또한 AI, 핀테크, 콘텐츠 등 투자 확대로 혁신을 이어갈 것으로 단기 실적 모멘텀 부재로 인한 주가 조정은 중장기적 관점에서 매수 접근 유효
- 3월 한달간 주요 게임 글로벌 일평균 매출액은 '리니지M' 30억원 (MoM -6.8%), '리니지2레볼루션' 17억원 (MoM -18.4%), '검은사막' 10억원 기록한 것으로 파악됨
- 4월 남북정상회담, 5월 북미정상회담 등을 통해 북핵리스크 완화되면 한중관계 개선에 따른 한한령 해빙과 한국게임 중국 판호 발급 가능성 높아질 것으로 판단

#### 미디어/광고

- 중국 베이징 국제영화제에서 한국영화 상영이 허가된 것에 이어 4월 말 항정우에서 개최되는 국제 애니메이션페스티벌에서 한국관 개관이 허가되어 한국 콘텐츠업체 20여곳 참여할 예정
- 영화 '신과함께'는 중국 내 상영을 위해 정식 심의를 요청한 상황이며 이번달 '신과함께'의 심의 통과 여부에 주목해야 할 것임
- 3월 한달간 국내 박스오피스 매출액은 YoY -7.9%, 1분기 기준으로는 YoY -2.2% 기록하여 1분기 국내 영화관 사업자 매출액 부진할 전망
- 중국 3월 박스오피스는 매출액은 YoY +51.4% 기록하여 지난 2월 YoY +64.0% 증가한 것에 이어 고성장 지속

### 2. 주간 추천종목 & Comment

	업종	종목	Comment
추천 종목	인터넷/ 게임	KG 이니시스 (035600)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 업종은 당분간 대형 신작이 부재, 인터넷 업종은 이익 성장 둔화 우려 존재하여 소프트웨어 업종 중에서 안정적 성장 이어갈 수 있는 PG업체 매력 부각될 전망</li> <li>- 올해 이커머스 시장은 30% 수준 성장할 것으로 예상되어 PG업체는 이에 따른 자연적 성장 가능</li> <li>- 간편결제서비스 확대에 따라 이커머스 시장 성장률보다 아웃포털 예정으로 올해 연결 기준 영업이익 YoY 45% 성장 예상</li> </ul>
	미디어/ 광고	CJ E&M (130960)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 부진한 1분기 국내 광고 시장 속에서 CJ E&amp;M의 광고 매출액 성장성이 더욱 부각될 전망</li> <li>- '윤식당2'의 후속작 '숲속의작은집' (연출 나영석, 출연 박신혜, 소지섭)은 금주부터 방영될 예정으로 앵커 콘텐츠 역할 이어갈 전망</li> <li>- 변동성 장세 속 높은 실적 및 주가 변동성 높은 스튜디오드래곤 대비 벌류에이션 매력이 존재하는 CJ E&amp;M 매수 추천</li> </ul>

### 3. 탐방노트

종목	탐방내용
게임빌 (063080)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1분기에 실적 반영되는 신작은 '로열블러드', '빛의계승자'인데 흥행이 기대보다 저조하여 1분기까지 부진한 실적 이어질 전망</li> <li>- '로열블러드' 국내 흥행은 부진했으나 서구권을 타깃하여 개발한 게임으로 상반기 내 해외 출시로 인한 실적 개선 기대</li> <li>- 2분기 내에 '로열블러드' 해외, '자이언츠워', '탈리온' 순차적으로 출시할 예정이며, 이 중 가장 기대작은 MMO 장르의 '탈리온'</li> <li>- 국내 게임시장은 MMORPG 위주로 재편되었지만 글로벌 게임 시장은 전략RPG 매출 비중이 가장 높아 해외 시장에서의 성장 가능성 유효</li> </ul>

## 4. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
월마트, 알리바바 끊고 텐센트 잡았다 ...中 결제 신경전	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 월마트는 중국 서부 매장에서 알리바바 결제 서비스인 알리페이(Alipay)를 중단하고 텐센트의 위챗페이(WeChat Pay)를 도입</li> <li>- 이에 따라 중국 모바일 결제 2위 업체인 텐센트가 선두 주자인 알리바바와 격차를 한층 좁히게 되면서 경쟁이 심화될 전망</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/NYWczZ">goo.gl/NYWczZ</a>
네이버 자회사 日 라인, 노무라證와 'LINE 증권' 설립 ...핀테크에 박차	<ul style="list-style-type: none"> <li>- LINE이 노무라홀딩스와 공동출자로 증권회사를 설립할 예정, 메신저를 이용한 주식 매매 중개나 AI를 활용한 챗봇상담 등의 서비스 제공</li> <li>- '라인 페이'를 연동한 서비스도 출시할 예정이며 AI를 활용한 챗봇 상담이나 콜센터 운영 등 고객서비스에서의 상승효과도 전망</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/9oDmyU">goo.gl/9oDmyU</a>
구글, 지재권 소송서 오라클에 패배 ...자바 사용료 수조원 낼듯	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미국 연방순회항소법원은 구글이 안드로이드 플랫폼을 구축하기 위해 JAVA를 이용한 것은 저작권법을 위반한 것이라고 판결</li> <li>- 많은 IT 업체들이 JAVA 등 오픈소스 소프트웨어에 의존해 플랫폼을 개발하고 있어 이번 판결이 IT업계 전반에 영향을 미칠 것이라는 관측</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/QzgACF">goo.gl/QzgACF</a>
중국 알리바바, 사물인터넷 로드맵 발표 ...5년내 100억대 기기 연결	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 알리클라우드는 사물인터넷 분야에 적극 진출할 것이며 전자상거래, 금융, 물류, 클라우드 컴퓨팅의 뒤를 이어 알리바바의 주력 사업이 될 전망</li> <li>- 이를 위해 알리클라우드는 개방적이고 민첩한 IoT 연결 플랫폼 제공, 스마트한 AI 기술 제공 등 사물인터넷 인프라를 조성할 계획</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/SJLoMh">goo.gl/SJLoMh</a>
VR 뛰우는 게임사들 ...미지근한 시장에 불 지필까	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 넷마블게임즈는 오는 30일 정기 주주총회에서 'VR 서비스 개발·공급업'을 사업목적에 추가하며 VR 시장 진출을 공식화할 예정</li> <li>- 관망세이던 대형 게임사들이 플랫폼 다각화 전략의 하나로 VR 시장 진출을 고려하고 있고 중소 게임사들도 VR 게임의 출시를 예고</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/JfUtC9">goo.gl/JfUtC9</a>
베조스, 트럼프에 입보여 아마존 시총 수십조 증발	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 트럼프 대통령은 아마존이 소매점을 몰아내고 있다며 아마존에 세금을 더 부과하는 방안에 대해 언급하면서 주가 하락</li> <li>- 하지만 독점 금지법으로 아마존을 제재하려면 아마존이 판매가격을 낮춤으로써 소비자가 피해를 보았음을 증명해야 하기 때문에 실제로 제재하기는 어려움</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/B43r3G">goo.gl/B43r3G</a>
또 꽝? 이유있었네 ...서든어택·마구마구 '현질' 확률 조작했다	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 공정위는 게임 '확률형 아이템' 관련 정보를 허위로 표시한 혐의로 넥슨코리아·넷마블게임즈·넥스트플로어에 약 10억원의 과징금 부과</li> <li>- 일부 아이템의 확률은 0.0005%였고 넥슨코리아에는 전자상거래법 위반 행위에서 역대 가장 높은 총 9억3천9백만원 과징금 부과</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/8eL6cx">goo.gl/8eL6cx</a>
미디어/광고		
홈쇼핑서 판매중인 옷 VR로 입어보세요	<ul style="list-style-type: none"> <li>- KT는 '올레 tv 라이브' 수신 방식을 이용하는 고객을 대상으로 신세계쇼핑과 현대홈쇼핑+샵에서 VR 피팅 시범 서비스를 제공할 예정</li> <li>- KT는 홈쇼핑 사업자들과 협업 범위를 넓히고 다양한 상품군에 VR/AR 기술을 접목한 3D 콘텐츠를 선보여 '실감형 티커머스' 시장을 확대해 나가는 것이 목표</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/9kGCXq">goo.gl/9kGCXq</a>
방송콘텐츠 해외 판매, 홍콩서 순조로운 출발	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '2018 홍콩 필름마켓'에서 한국 기업들이 드라마 사전 판매와 포맷 거래 증가에 힘입어 약 1,450만 달러의 수출 성과 달성</li> <li>- '리치맨' 등 국내 방영을 앞둔 드라마의 사전 판매가 호조를 보임, 한국 방송콘텐츠 품질에 대한 신뢰와 기대 반영</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/B8JtDX">goo.gl/B8JtDX</a>
핑거플러스, 카카오TV 통해 비디오태그 서비스 출시	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 비디오태그는 영상 분석에 머신 비전 기술을 활용, 영상에 등장한 상품에 대한 정보를 제공하는 미디어커머스 서비스</li> <li>- 비디오태그는 지난해 2월부터 피키캐스트 등을 통해 베타서비스를 진행 중이며, 상용 서비스를 출시하는 것은 카카오TV가 최초</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/ZG24bv">goo.gl/ZG24bv</a>
함께듣고, 선물하고 ...음악 서비스 영역 넓힌 '카카오멜론'	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 멜론이 '멜론 워드 카카오'를 '카카오멜론'으로 개편하여 음악으로 감정을 표현하고 이야기하는 확장된 음악서비스를 선보일 계획</li> <li>- 카카오멜론은 카카오톡 내에서 함께듣기, 선물하기, 표현하기 등의 기능을 추가했고 세대별 추천 음악 등 개인화 맞춤형 큐레이션 제공</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/iu89yT">goo.gl/iu89yT</a>
딜라이브, 현대HCN에 서초방송 매각	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 30일 현대HCN은 딜라이브 서초지역을 335억원에 인수했다고 밝혔고 이는 딜라이브 매각 본격화의 신호탄으로 해석됨</li> <li>- 매각협의회는 딜라이브의 몸집을 줄이기 위해 자회사 IHQ 매각도 별도로 진행하고 있으며 추후에도 딜라이브의 권역들을 조건부 매각할 예정</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/NWFACb">goo.gl/NWFACb</a>
중국판 넷플릭스 '아이치이' 뉴욕 상장 첫날 13% 하락	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 29일纳斯닥에서 거래를 시작한 아이치이 주가는 주당 15.55달러에 마감했고 이는 공모가인 18달러 대비 13.61% 하락한 수준</li> <li>- 아이치이의 최대 주주인 바이두의 주가는 0.04% 오른 223.19달러에 마감</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/E2r4Xm">goo.gl/E2r4Xm</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												
인터넷/소프트웨어	KOSPI	KRW	2,446	1,482,027	1.2	0.8	(0.9)	(0.9)	9.5	9.5	-	-
	KOSDAQ		871	260,524	5.0	1.6	9.1	9.1	20.4	20.4	-	-
	소프트웨어와 서비스		386	113,030	3.3	2.6	1.7	1.7	31.8	22.6	9.2	127.8
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,253	39,225	1.4	0.4	(6.4)	(6.4)	38.8	31.8	(78.5)	72.3
	게임 소프트웨어와 서비스		4,593	37,482	5.0	6.2	(3.7)	(3.7)	28.2	17.4	74.0	1.8
게임	NAVER	KRW	792,000	24,609	1.1	(1.4)	(9.0)	(9.0)	31.2	25.8	(52.3)	31.1
	카카오		132,000	9,490	1.1	3.1	(3.6)	(3.6)	66.9	53.8	(31.8)	20.9
	인티파크		9,210	288	4.1	(11.0)	(1.1)	(1.1)	25.6	20.0	0.3	(0.2)
	포스코 ICT		7,800	1,118	3.3	(0.1)	(6.6)	(6.6)	22.5	21.7	(0.6)	2.4
	더존비즈온		57,900	1,619	1.0	4.3	73.9	73.9	45.6	34.9	0.9	4.8
	한글과컴퓨터		16,250	354	5.2	(3.3)	(9.5)	(9.5)	-	-	0.6	(0.3)
	KG 이니시스		21,000	552	7.7	6.1	11.7	11.7	166.0	11.3	(1.6)	3.5
	NHN 한국사이버결제		17,750	361	2.0	(4.1)	5.7	5.7	24.3	-	0.7	0.9
	KG 모빌리언스		9,290	262	6.3	13.7	14.8	14.8	-	-	2.4	0.5
	카페 24		127,500	1,065	4.1	39.8	n/a	n/a	-	-	(6.3)	(6.3)
	다날		5,130	261	2.0	(8.9)	(3.0)	(3.0)	-	-	0.0	0.6
해외	넷마블게임즈	KRW	153,000	12,263	7.0	3.7	(18.8)	(18.8)	34.4	25.0	18.0	(9.0)
	엔씨소프트		420,000	8,686	2.7	12.0	(6.1)	(6.1)	18.9	14.8	(0.0)	0.0
	필어비스		226,700	2,578	9.0	(6.5)	(8.4)	(8.4)	-	11.9	26.0	(12.0)
	NHN 엔터테인먼트		67,800	1,250	2.6	(13.9)	(0.9)	(0.9)	32.9	18.5	4.9	(4.2)
	컴투스		186,700	2,264	8.2	14.5	37.2	37.2	15.5	13.6	0.1	1.5
	게임빌		71,600	445	6.9	(0.3)	(22.4)	(22.4)	29.7	13.1	1.1	1.1
	더블유게임즈		70,600	1,171	0.9	14.1	36.6	36.6	24.7	13.2	(1.7)	3.8
	웹젠		31,700	1,055	2.6	19.6	(18.8)	(18.8)	36.4	13.6	5.4	(3.1)
	위메이드		51,200	811	13.8	(5.0)	1.6	1.6	91.7	28.0	4.5	(3.9)
	네오위즈		19,850	410	25.6	42.8	62.0	62.0	-	16.2	8.2	4.1
게임	파티게임즈	JP	-	242	(0.9)	1.9	(7.4)	6.0	-	-	0.0	0.0
	조이시티		16,200	180	2.9	(5.5)	18.2	18.2	-	-	(0.1)	0.1
	롱투코리아		6,070	138	(0.5)	(19.1)	(23.0)	(23.0)	-	-	0.0	0.5
	Alphabet		US 1,037.1	719,124	(1.5)	(6.0)	(1.5)	(1.5)	24.0	20.2	-	-
	Facebook		US 159.8	464,190	(3.1)	(10.4)	(9.4)	(9.4)	22.7	19.0	-	-
	Amazon		US 1,447.3	700,668	(6.3)	(4.3)	23.8	23.8	123.7	92.7	-	-
	Alibaba		CH 183.5	470,074	(0.6)	(1.4)	6.4	6.4	48.8	35.0	-	-
	Tencent		CH 409.6	495,956	(6.8)	(5.2)	0.9	0.9	47.8	36.6	-	-
인터넷/소프트웨어	Baidu	JP	223.2	77,706	(5.5)	(11.6)	(4.7)	(4.7)	23.6	23.4	-	-
	Gree		JN 605.0	1,382	0.0	(10.4)	(14.5)	(14.5)	11.2	18.2	-	-
	IQIYI		US 15.6	11,005	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY		US 124.6	13,071	(14.3)	(9.9)	23.4	23.4	2491.8	1399.9	-	-
	LINE		JP 4,210.0	9,331	5.8	(3.1)	(8.4)	(8.4)	61.9	72.1	-	-
	Activision Blizzard	US	67.5	51,177	(2.8)	(7.3)	7.1	7.1	29.7	25.8	-	-
	Electronic Arts		121.2	37,188	(1.4)	(2.0)	15.4	15.4	31.7	28.3	-	-
	Netease		280.4	36,495	(7.3)	(4.4)	(18.6)	(18.6)	17.8	17.9	-	-
	Take Two Interactive Software		97.8	11,186	(4.5)	(12.6)	(10.9)	(10.9)	50.2	30.3	-	-
	Nexon		JN 1,760.0	14,835	(1.3)	(9.3)	7.3	7.3	22.0	17.7	-	-
	Zynga		US 3.7	3,176	(3.9)	5.8	(8.5)	(8.5)	37.3	27.1	-	-
	Sega		JN 1,685.0	4,265	3.5	9.4	22.0	22.0	14.1	39.5	-	-
	Nintendo		JN 46,860.0	62,115	(0.9)	(3.7)	14.7	14.7	61.6	42.6	-	-

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		2,446	1,482,027	1.2	0.8	(0.9)	(0.9)	9.5	9.5	-	-
	KOSDAQ		871	260,524	5.0	1.6	9.1	9.1	20.4	20.4	-	-
	미디어	KRW	471	26,013	3.5	4.0	3.8	3.8	20.7	22.3	22.8	(16.5)
	광고		3,394	4,760	1.7	(0.5)	(9.1)	(9.1)	17.9	16.3	0.8	(1.6)
	방송과엔터테인먼트		240	19,329	4.0	5.2	7.4	7.4	21.5	24.7	21.9	(15.1)
방송 콘텐츠	CJ E&M		91,500	3,341	2.6	5.7	(6.3)	(6.3)	8.3	25.5	24.3	(15.6)
	스튜디오드래곤		92,600	2,447	(2.0)	5.6	42.5	42.5	94.8	48.7	(4.3)	(1.5)
	SBS	KRW	26,250	452	2.7	9.4	1.5	1.5	-	-	0.1	0.0
	SBS 미디어홀딩스		2,960	390	2.4	1.9	(3.1)	(3.1)	-	-	0.2	(0.0)
	SBS 콘텐츠허브		8,510	172	(1.7)	5.1	(7.7)	(7.7)	-	-	0.0	(0.0)
	제이콘텐트리		7,860	845	0.8	4.1	44.0	44.0	62.5	26.6	(4.7)	0.4
	IHQ		2,900	397	10.5	6.6	14.2	14.2	34.8	24.3	0.5	0.6
영화	CJ CGV	KRW	68,000	1,356	5.1	(3.8)	(8.4)	(8.4)	87.0	25.9	(0.5)	3.8
	쇼박스		5,920	349	5.9	2.1	9.6	9.6	44.0	31.8	(1.3)	1.4
	NEW		9,270	239	14.0	13.2	1.3	1.3	210.7	29.4	1.4	2.1
광고	제일기획	KRW	18,000	1,952	0.3	(3.2)	(15.1)	(15.1)	15.4	15.2	(2.6)	0.7
	이노션		63,700	1,201	2.7	(1.2)	(13.0)	(13.0)	17.9	14.6	0.5	(0.8)
유료방송	CJ헬로비전		8,390	612	2.8	(6.8)	18.2	18.2	23.3	12.9	0.3	0.3
	스카이라이프		12,200	550	0.8	(6.5)	(9.3)	(9.3)	9.4	10.3	0.3	(0.1)
	현대 HCN	KRW	4,415	470	1.0	(3.3)	11.8	11.8	10.7	11.6	(0.8)	0.2
	SK 텔레콤		233,500	17,772	2.2	(2.7)	(12.5)	(12.5)	7.1	6.8	19.3	(39.3)
	KT		27,550	6,781	1.8	(1.3)	(8.9)	(8.9)	9.6	9.7	(4.5)	0.1
	LG 유플러스		12,250	5,042	(1.2)	(2.4)	(12.5)	(12.5)	9.8	9.0	2.0	(10.4)
해외												
방송 콘텐츠	Disney	US	100.4	151,029	(0.2)	(2.6)	(6.6)	(6.6)	17.4	14.3	-	-
	Time Warner	US	94.6	73,758	0.3	1.7	3.9	3.9	15.2	12.4	-	-
	Netflix	US	295.4	128,167	(3.7)	1.4	53.9	53.9	175.0	96.0	-	-
	CBS	US	51.4	19,670	2.2	(2.7)	(12.6)	(12.6)	12.3	9.9	-	-
	Discovery	US	21.4	15,437	(0.4)	(11.9)	(4.2)	(4.2)	10.7	8.5	-	-
	Huace Film and TV	CH	12.0	3,310	5.6	(7.3)	11.1	11.1	32.9	27.1	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	9.6	4,129	5.8	(2.6)	9.5	9.5	30.9	25.2	-	-
영화	Wanda Film	CH	52.0	9,695	0.0	0.0	0.0	0.0	34.3	25.9	-	-
	Cindemark	US	37.7	4,387	(1.9)	(10.8)	9.0	9.0	19.2	15.6	-	-
	IMAX	CA	19.2	1,246	(0.3)	(9.0)	(17.1)	(17.1)	31.5	22.7	-	-
	China Film	CH	16.9	4,881	2.3	0.1	9.5	9.5	29.2	24.3	-	-
	Shnaghai Film	CH	18.7	1,088	3.8	(3.6)	(8.2)	(8.2)	28.6	23.5	-	-
광고	WPP	GB	1132.5	20,096	3.1	(18.8)	(15.5)	(15.5)	9.4	9.5	-	-
	Omnicom	US	72.7	16,734	2.6	(3.9)	0.6	0.6	14.3	12.9	-	-
	Publicis	FR	56.6	16,051	2.2	(8.8)	(0.1)	(0.1)	12.5	12.1	-	-
	Dentsu	JN	4670.0	12,602	6.0	(5.6)	(2.2)	(2.2)	15.9	17.4	-	-
유료방송	Comcast	US	34.2	158,703	2.8	(5.6)	(14.4)	(14.4)	16.7	13.7	-	-
	Time Warner Cable	US	94.6	73,758	0.3	1.7	3.9	3.9	15.2	12.4	-	-
	Dish Network	US	37.9	17,682	0.3	(9.1)	(20.6)	(20.6)	17.4	15.5	-	-
	Directv	US	0.0	0	38.5	239.6	37.4	37.4	-	-	-	-
	AT&T	US	35.7	218,946	0.8	(1.8)	(7.1)	(7.1)	12.2	10.3	-	-
	Verizon	US	47.8	197,256	2.0	0.2	(8.6)	(8.6)	12.7	10.6	-	-
	Sprint	US	4.9	19,535	(3.0)	(6.0)	(17.1)	(17.1)	-	232.4	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

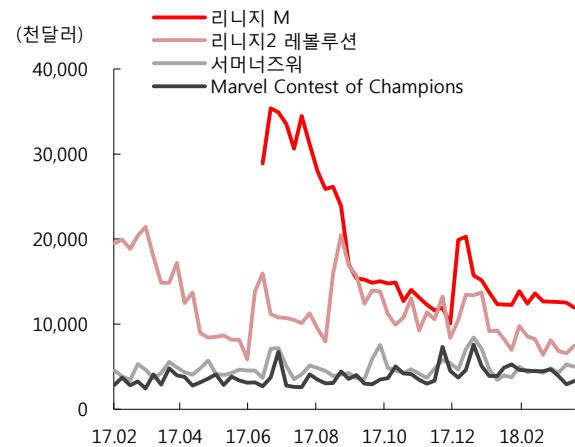
## 6. 주요 Charts

<표 1> 국내 모바일게임 주간 매출액 순위 (구글 기준)

순위	3월 1주차	3월 2주차	3월 3주차	3월 4주차	3월 5주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일 (2월 27일 출시)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)
3	리니지2레볼루션(▽1)	리니지2레볼루션(-)	리니지2레볼루션(-)	라크나로크M: 영원한 사랑(▲5)	리니지2 레볼루션 (▲1)
4	모두의마블 for kakao(▽1)	모두의마블 for kakao(-)	소녀전선(▲34)	리니지2 레볼루션 (▽1)	라크나로크M: 영원한 사랑(▽1)
5	오버히트(▲3)	피망 포커: 카지노 로얄 for kakao(▲4)	원피스 트레저 크루즈 (▲49)	세븐나이츠 for kakao(▲10)	삼국지M(▲1)
6	페이트/그랜드 오더(-)	오버히트(▽1)	모두의마블 for kakao(▽2)	삼국지M(▲24)	세븐나이츠 for kakao(▽1)
7	세븐나이츠 for kakao(▽2)	프렌즈마블 for kakao(▲3)	프렌즈마블 for kakao(-)	모두의마블 for kakao(▽1)	모두의마블 for kakao(-)
8	리니지M(12)(▲32)	리니지M(12)(-)	라크나로크M:영원한 사랑(3월 13일 출시)	프렌즈마블 for kakao(▽1)	벽람향로 (3월 26일 출시)
9	피망 포커: 카지노 로얄 for kakao(▲7)	그랜드체이스 for kakao(▲4)	페이트/그랜드 오더 (▲1)	오버히트(▲1)	페이트/그랜드 오더 (▲14)
10	프렌즈마블 for kakao(▲4)	페이트/그랜드 오더 (▲4)	오버히트(▽4)	로드 모바일(▲4)	오버히트(▽1)

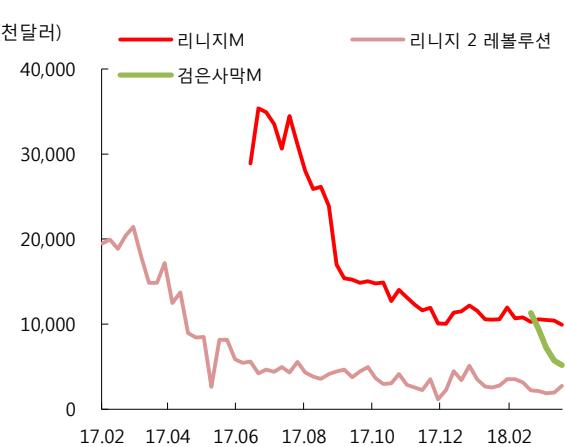
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



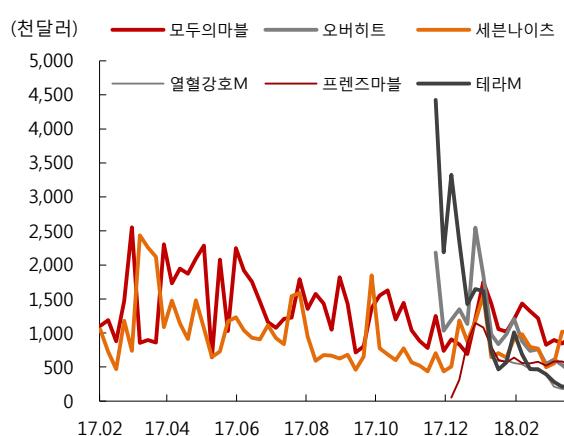
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 2> 리니지 M, L2R, 검은사막 M의 주간 국내 매출액 추이



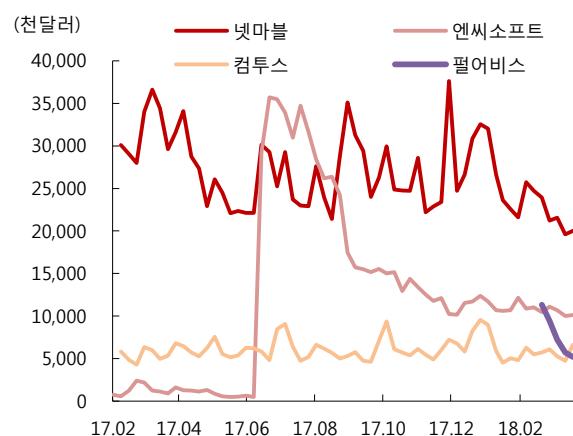
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



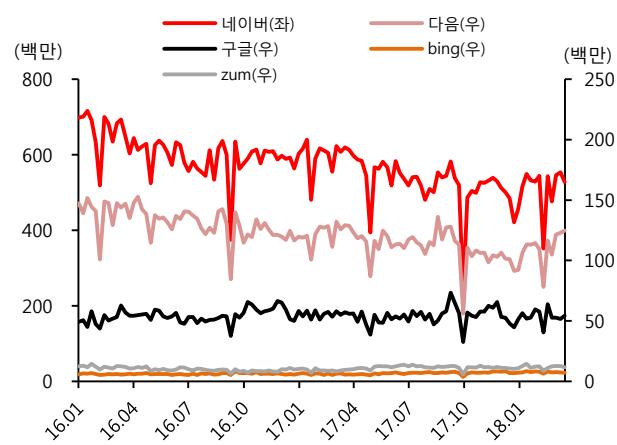
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



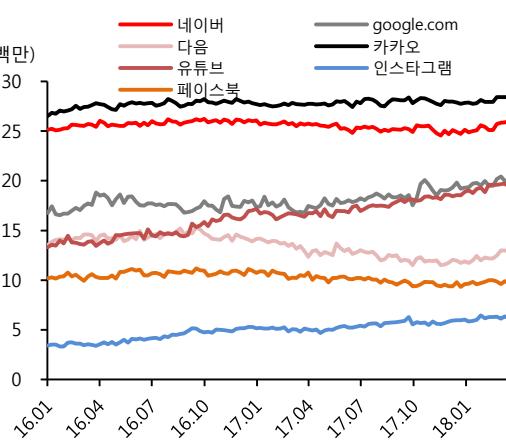
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



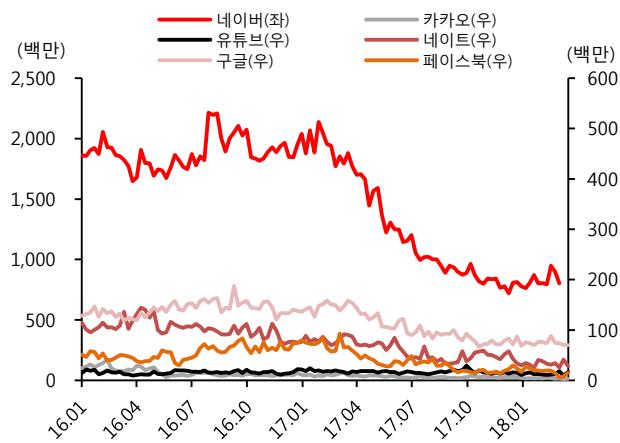
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



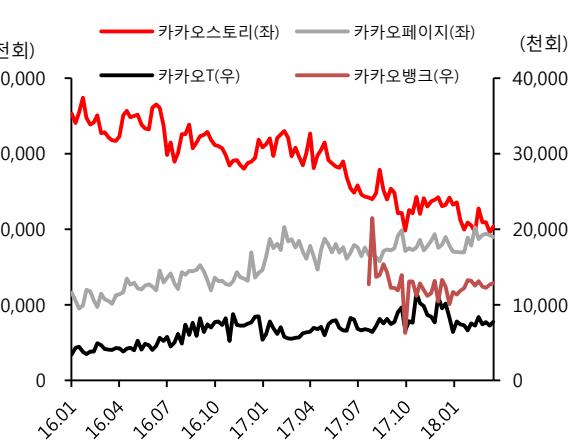
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



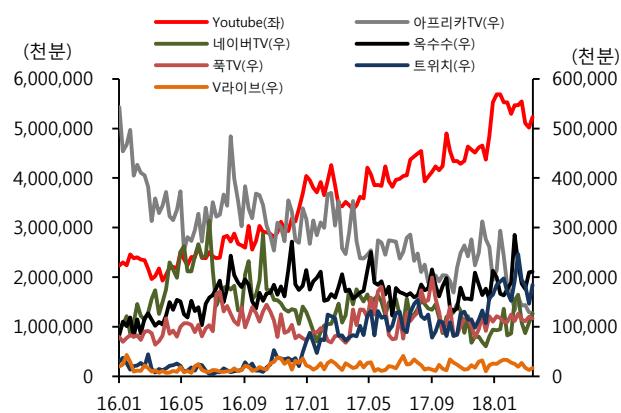
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



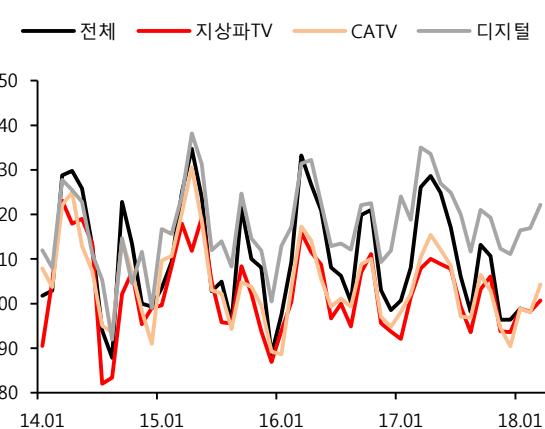
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



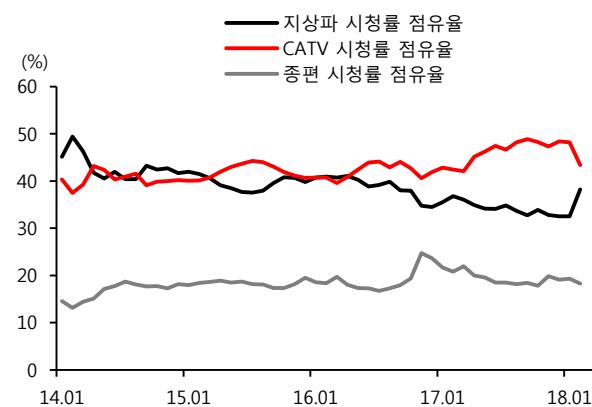
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



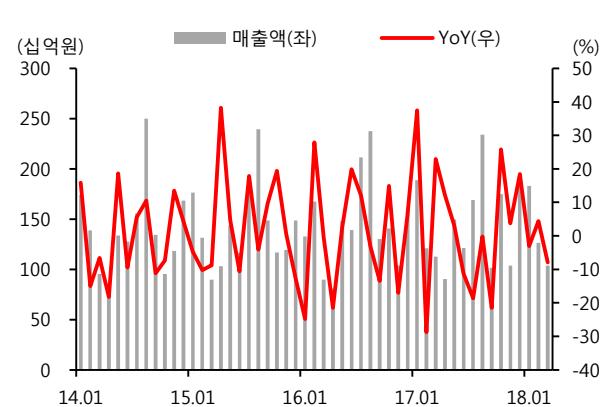
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



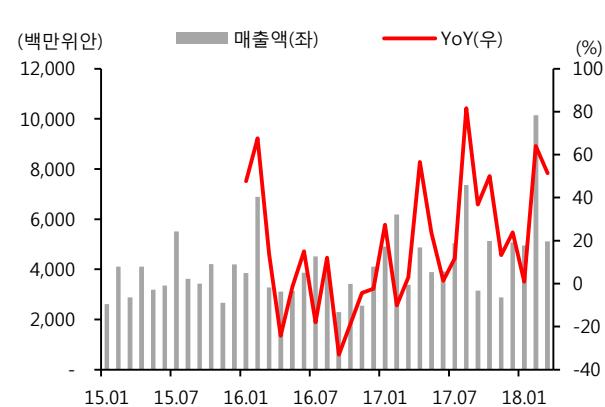
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



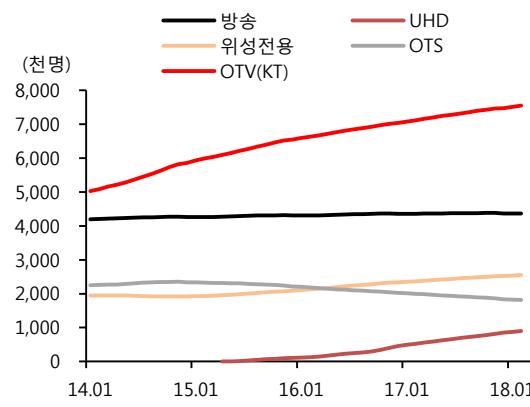
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 13> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



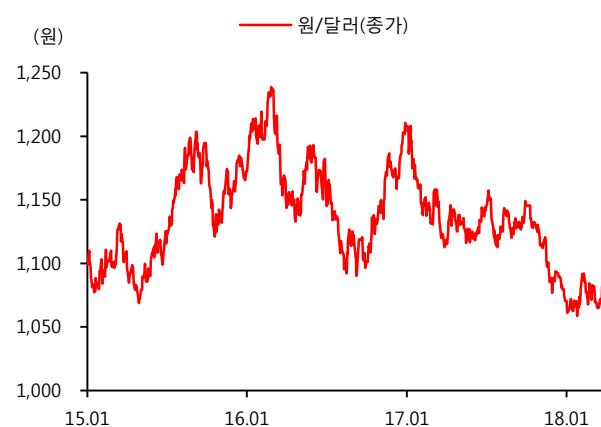
자료: CBO, 하이투자증권

<그림 14> 월간 스카이라이프 가입자 추이



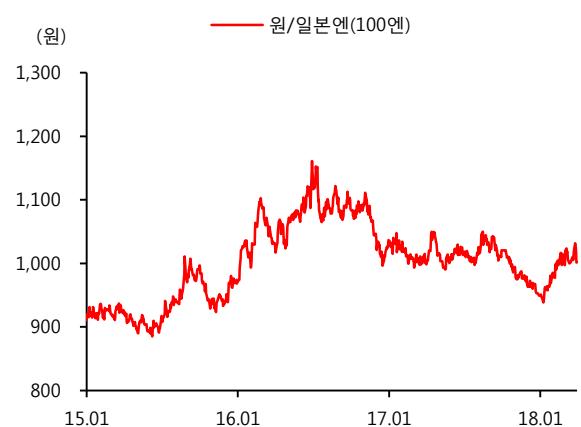
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 15> 원/달러 환율 추이



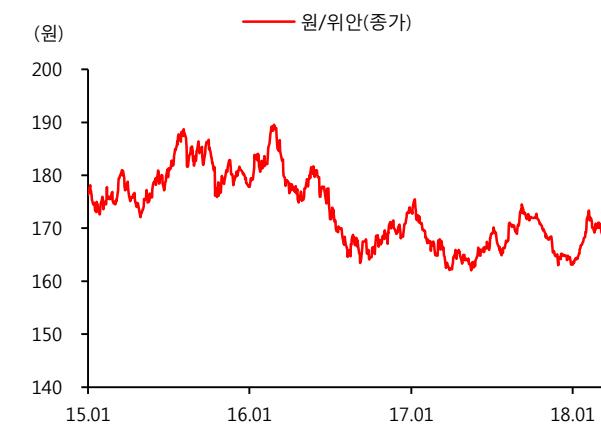
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 16> 원/100 엔 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 17> 원/위안 환율 추이



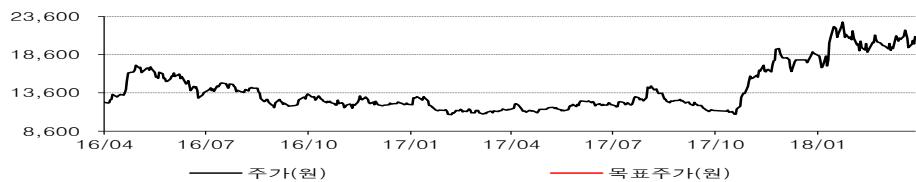
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 18> 원/터키리라 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이(케이지아이니시스)



일자	투자의견	목표주가(원)	목표주가대상 시점	과리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
2018-03-26	NR				

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		-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 2018-03-31 기준**

구분	매수	중립(보유)	매도
투자의견 비율(%)	93.6 %	6.4 %	-