



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

## 1. 주간 Issue & Comment

### 인터넷/게임

- 지난주 넷플릭스가 1분기 호실적을 발표하면서 FANG 기업의 주간수익률 모두 플러스 기록
- 개인정보 유출 및 규제 이슈로 FANG 기업의 주가가 하락세를 보인 가운데 네이버와 카카오는 실적 개선 모멘텀까지 둔화될 것으로 예상되어 최근 주가는 부진한 흐름을 보임
- 네이버와 카카오 모두 매출 부진보다는 AI, 핀테크, 콘텐츠 등 신사업 분야의 투자 확대에 의한 실적 부진으로 FANG 기업의 주가 반등과 더불어 점진적인 주가 회복 기대
- 지난주 개최된 개발자 행사 '라인 데브위크 2018'에서 올해 상반기 중 블록체인 기반 생태계를 선보일 계획을 발표했으며, 향후 라인은 게임 서비스, 금융 서비스 등에 암호화폐 활용할 것으로 예상
- 지난 19일 넷마블은 전략MMO '아이언쓰론', 넥슨은 MMORPG '카이저'의 사전예약을 시작하여 신작 모멘텀 점진적으로 강화될 전망

### 미디어/광고

- 넷플릭스의 영화가 칸국제영화제에서 극장에서 상영된 영화가 아니라는 이유로 초청이 제외되면서 넷플릭스는 극장 인수를 검토하고 있는 것으로 파악됨.
- 넷플릭스의 오리지널 콘텐츠가 에미상 후보로 지명된 이후부터 콘텐츠의 신뢰도가 상승한 만큼 넷플릭스가 극장을 인수하여 영화제 수상을 할 경우 가치는 더욱 상승할 것으로 판단
- 금주 25일 개봉 예정인 '어벤져스: 인피니티 워' 예매 관객수 62만 돌파하여 대규모 흥행을 기록할 것으로 예상되며, 극장 사업자의 2분기 매출 성장 견인할 전망
- 5월 말 '한 솔로: 스타워즈 스토리, 6월 '쥬라기 월드: 폴른 킹덤' 등 블록버스터 영화 연이어 개봉할 예정

## 2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/게임	필어비스 (263750)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지난주 '검은사막 모바일'에 신규 사냥터 '크론성'을 오픈, 캐릭터 성장의 재미를 극대화할 수 있을 '능력 개방' 시스템을 추가하는 업데이트 진행</li> <li>- '검은사막 모바일'의 지난주 평일 동안의 일 평균 매출액은 전 주 대비 15% 하락한 10억원 수준 기록한 것으로 파악</li> <li>- '검은사막 모바일'은 대만, 동남아를 시작으로 북미, 유럽, 일본 등에 순차적으로 출시될 예정으로 국내 매출의 자연 감소분을 해외 매출이 상쇄시킬 전망</li> </ul>
	미디어/광고	CJ E&M (130960)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '워너원'의 첫 월드 투어 서울 공연 티켓을 오픈하자마자 10분 만에 3회차, 총 6만석이라는 전석 매진</li> <li>- '워너원'은 오늘 6월 1일 서울을 시작으로 산호세, 달라스, 싱가포르 등 총 13개 도시에서 18회 공연을 진행할 예정으로 2~3분기 음악사업 실적에 기여할 예정</li> <li>- 1인 미디어 '다이아 티비'는 베트남, 태국, 인도네시아 등 현지 거점 구축하며 해외 진출 가속화할 전망이며 19년 이내에 커머스와 결합한 상품 개발할 예정</li> </ul>

## 3. 탐방노트

종목	탐방내용
더블유게임즈 (192080)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지나달 미국 워싱턴 주에서 소셜 카지노 게임 '빅 피쉬 카지노'가 불법 도박 게임이라는 판결이 나오면서 더블유게임즈의 자회사 DDI도 연쇄 집단 소송에 휘말림</li> <li>- 불법 도박 게임이라는 판결 근거는 가상 칩을 가지 있는 것으로 인정한 것인데 소셜 카지노 게임은 1) 무료 형식의 게임, 2) 무료 가상 칩을 통해 플레이 시간을 연장할 수 있다는 점 등이 어필되지 않은 것으로 파악됨</li> <li>- 최악의 경우 워싱턴 주를 제외하고 게임 서비스를 할 것으로 예상되는데 워싱턴 주 내 매출액이 전체 매출액에서 차지하는 비중은 1% 수준에 불과해 펀더멘털 훼손은 제한적일 전망</li> </ul>

#### 4. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
카카오, 日 동영상 진출 ...픽코마 TV' 3분기 출시	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 카카오재팬은 '픽코마'의 성과를 바탕으로 올해 여름 동영상 스트리밍 서비스인 '픽코마TV'를 출시할 계획</li> <li>- 픽코마를 통해 인기가 검증된 만화들을 영상화해서 픽코마TV에 독점 공급, 픽코마TV 영상 콘텐츠를 중 인기가 높은 작품들을 만화로 제작해 픽코마에 선보이는 방식으로 두 서비스간의 시너지를 추구한다는 방침</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/iJNbBf">goo.gl/iJNbBf</a>
네이버 라인 "올해 블록체인 올인... 상반기 자체 생태계 '메인넷' 발표"	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 블록체인과 '토큰 이코노미'를 기반으로 한 플랫폼으로 사용자에게 보상이 이뤄지고 적극적인 인터넷 활동을 유도할 수 있도록 할 계획을 발표</li> <li>- 라인은 자체 블록체인 네트워크인 '메인넷'을 24분기 중 내놓을 예정이며 이를 통해 탈중앙화한 개별 앱인 '디앱(dApp)' 서비스를 선보일 계획</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/PnuYnR">goo.gl/PnuYnR</a>
넷마블, 전략게임 첫 도전 "북미 시장 선두 노린다"	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 신작 '아이언스론'은 전략게임 전문개발사 포플렛이 3년간 개발한 풀3D 전략게임으로 차별화한 전투모드를 통해 재미를 높인 게임</li> <li>- 넷마블은 북미 시장의 기존 게임들이 하향세이며, 콘텐츠 품질에 대한 유저의 기대가 높기 때문에 '아이언스론'이 전략MMO시장의 리더 게임 중 하나가 될 것으로 기대</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/qvpPH1">goo.gl/qvpPH1</a>
게임빌, 자회사 게임빌와플 흡수합병	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임빌은 20일 경영 효율성을 높이기 위해 자회사인 게임빌와플을 흡수합병을 공시</li> <li>- 이번 합병은 게임빌이 지분을 100% 보유한 자회사를 합병하는 것으로 연결재무제표상 미치는 영향은 없으며 양사의 우수한 인력들간 시너지가 창출될 것으로 기대</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/4MB3Gp">goo.gl/4MB3Gp</a>
구글, SMS 대체할 차세대 안드로이드 메시지 앱 '헛' 출시	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '헛'은 고해상도 사진, 비디오를 보낼 수 있고 '읽음 확인'기능과 구글 어시스턴트가 탑재될 예정으로 i메세지와 왓츠앱에 맞설 고기능 채팅 앱으로 기대</li> <li>- 그러나 '헛'은 전 세계 이동통신사와의 제휴를 통해 안드로이드 전화에서 실행되는 통신사 기반 앱으로 종단간 암호화가 되지 않아 사생활 침해 문제에 대한 우려 존재</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/2AuRqN">goo.gl/2AuRqN</a>
AI 스피커 '구글 홈', 국내 1위 멜론과 손잡다	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 올해 상반기 국내에 진출하는 '구글 홈'이 음원 서비스 제공자로 '멜론'을 탑재하기로 결정했고 유통은 신세계 이마트를 유력하게 검토 중</li> <li>- 안드로이드라는 플랫폼의 압도적인 장악력을 필두로, 1위 음원 서비스와 유통망을 확보해 진출하는 것이기 때문에 국내 AI 스피커 시장의 경쟁이 더욱 치열해질 전망</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/y5R349">goo.gl/y5R349</a>
'유료 회원 1억명' 돌파 아마존, 전망도 '맑음'	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아마존닷컴의 유료회원제인 '아마존 프라임'의 가입자 수가 1억 명을 돌파</li> <li>- 전문가들은 아마존 프라임의 유지율이 90%보다 높을 것으로 예상하며 아마존 프라임 회원의 성장세가 지속적으로 유지될 것으로 전망</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/nSMdxX">goo.gl/nSMdxX</a>
미디어/광고		
NHN엔터 자회사 AD, 新 마케팅 솔루션 '모어' 출시 "구매 전환율 2배"	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '모어'는 방문자의 행태를 분석해 이탈 타이밍을 감지하는 기술 적용하는 등 구매 전환율을 높이기 위한 서비스</li> <li>- 서비스 테스트 결과 기존 검색광고 대비 7.5배의 클릭율과 2배의 구매 전환율, 사이트 평균보다 30% 높은 패널 구매당 객단가를 달성하는 성과를 보임</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/tWpmxx">goo.gl/tWpmxx</a>
넷플릭스, 유럽시장 눈독 대규모 투자	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 넷플릭스가 유럽 시장 공략을 위해 올해 콘텐츠 제작 투자규모를 작년의 2배인 10억달러로 늘릴 계획을 발표</li> <li>- 특히 스페니시, 독일어 등 외국어 드라마 제작도 확대할 계획</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/ucCDM8">goo.gl/ucCDM8</a>
베트남-인도에 한국영화 리메이크 붐	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 최근 한 달 사이에 베트남에서 한국영화 '써니'와 '과속스캔들', '엽기적인 그녀'를 리메이크한 영화 3편이 잇따라 개봉하며 흥행몰이 중</li> <li>- 한한령으로 중국 시장에 대한 전망이 불투명해진 가운데 이들 국가가 한국영화 콘텐츠의 대체시장으로 부상</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/j6uMRV">goo.gl/j6uMRV</a>
CJ E&M 다이아 TV "베트남-태국 등 동남아시아 진출"	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '다이아 TV'는 국가별 주요 SNS에 소속 크리에이터 콘텐츠를 구축하고 내년까지 연관 상품을 개발해 현지 시장에 출시한다는 방침을 밝힘</li> <li>- 동남아시아 시장에서 거점을 구축해 '디지털 한류' 확산에 앞장설 계획</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/XyEHaH">goo.gl/XyEHaH</a>
제일기획 자회사 평타이, '한국여행 트렌드 랩' 서비스 출시	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '한국여행 트렌드 랩'은 '한국 지하철'의 사용 데이터를 분석해 관광객 트렌드 분석 보고서 등을 제공하는 서비스</li> <li>- 평타이가 이번에 공개한 서비스는 중화권 관광객의 트렌드 변화에 민감한 유통·관광업계 관련 기관·기업 등에게 유용할 것으로 기대</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/hLGv9D">goo.gl/hLGv9D</a>
이통사 올 첫 방송통신 융합 ... CJ헬로 보다 '딜라이브'	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 최근 CJ헬로가 유력한 제4이통 사업자로 낙점되면서 이통사들이 딜라이브로 인수 방향을 선회할 것으로 예측</li> <li>- 업계에서는 케이블TV 시장 3위 사업자인 딜라이브 인수 여부에 따라 유료방송시장 판도가 크게 달라질 수 있기 때문에 이통사들의 인수 작업이 활발해질 것이라는 전망</li> </ul>	<a href="http://goo.gl/dCPYyz">goo.gl/dCPYyz</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	FY18	FY19	기관	외국인
국내	KOSPI		2,476	1,487,898	0.9	(0.4)	(1.7)	0.4	9.7	9.0	-	-
	KOSDAQ		889	264,522	(0.3)	(0.1)	1.0	11.4	21.3	18.3	-	-
	소프트웨어와 서비스	KRW	361	105,748	(2.4)	(7.0)	(9.1)	(5.1)	21.8	17.6	(143.1)	(127.5)
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,149	35,988	(4.2)	(9.2)	(15.2)	(14.2)	30.6	25.7	(92.7)	(77.3)
	게임 소프트웨어와 서비스		4,194	34,201	(3.4)	(7.3)	(9.1)	(12.1)	16.4	12.7	(59.5)	(16.8)
인터넷/소프트웨어	NAVER		728,000	22,386	(4.7)	(8.4)	(17.4)	(16.3)	24.8	20.9	(82.7)	(0.4)
	카카오		115,000	8,183	(4.6)	(17.3)	(16.7)	(16.1)	52.8	41.1	(53.4)	(49.0)
	인터파크		8,840	273	2.9	(4.2)	(6.3)	(5.0)	20.0	15.1	0.3	(0.6)
	포스코 ICT		7,430	1,054	(0.3)	(7.2)	(19.3)	(11.0)	20.7	17.0	(4.7)	0.9
	더존비즈온		54,800	1,517	1.5	(9.0)	43.3	64.6	33.0	27.4	6.2	(4.2)
	한글과컴퓨터	KRW	15,650	337	(1.6)	(5.4)	(16.3)	(12.8)	-	-	(1.3)	(0.9)
	KG 이니시스		23,150	603	(1.1)	6.2	8.7	23.1	12.4	9.5	0.6	(3.4)
	NHN 한국사이버결제		16,250	327	(5.0)	(12.6)	(10.0)	(3.3)	-	-	(1.4)	(1.3)
	KG 모빌리언스		9,360	261	0.8	4.1	8.8	15.7	-	-	0.9	(1.7)
	카페 24		139,800	1,155	0.4	31.1	n/a	n/a	73.5	42.1	1.3	1.3
	다날		5,020	253	4.5	(7.2)	(9.4)	(5.1)	-	-	0.0	0.6
게임	넷마블게임즈		128,500	10,201	(7.2)	(13.2)	(23.3)	(31.8)	24.6	18.1	(29.3)	(34.5)
	엔씨소프트		369,000	7,552	(4.8)	(12.0)	(13.4)	(17.5)	13.5	10.8	(0.0)	(0.0)
	펄어비스		256,000	2,990	(1.9)	14.8	(1.1)	3.4	13.4	10.2	20.4	11.9
	NHN 엔터테인먼트		62,400	1,139	(4.9)	(6.3)	(19.6)	(8.8)	18.0	14.9	0.6	(4.1)
	컴투스		172,900	2,075	0.3	(7.7)	13.1	27.0	12.5	10.8	(8.1)	16.9
	게임빌		63,300	389	(5.7)	(12.1)	(9.7)	(31.4)	12.8	9.4	0.9	(0.8)
	더블유게임즈	KRW	60,600	995	6.1	(14.2)	7.8	17.2	11.6	9.2	(3.9)	(3.5)
	웹젠		28,600	942	(8.0)	(2.7)	(6.5)	(26.8)	12.2	11.5	(6.4)	(6.9)
	위메이드		58,000	909	10.7	23.0	14.2	15.1	28.7	17.4	8.0	1.0
	네오위즈		18,650	381	(1.3)	26.4	51.6	52.2	15.9	11.9	(0.2)	(1.7)
	파티게임즈		-	-	(0.9)	1.9	(7.4)	6.0	-	-	0.0	0.0
	조이시티		15,600	171	6.1	(7.4)	2.0	13.9	46.5	16.8	0.0	(0.3)
	통투코리아		6,290	142	4.8	(4.7)	(22.7)	(20.2)	-	-	(0.0)	0.9
해외	인터넷/소프트웨어											
	Alphabet	US	1,077.3	747,430	4.0	(1.7)	(5.8)	2.3	21.3	18.4	-	-
	Facebook	US	166.3	482,106	1.1	(1.1)	(8.3)	(5.8)	20.0	16.3	-	-
	Amazon	US	1,527.5	740,786	6.8	(3.7)	18.0	30.6	99.1	67.2	-	-
	Alibaba	CH	179.1	458,728	4.1	(10.0)	(2.7)	3.9	34.1	27.3	-	-
	Tencent	CH	400.2	484,833	(1.9)	(14.2)	(11.5)	(1.4)	35.9	27.2	-	-
	Baidu	CH	232.5	80,948	1.9	(8.6)	(9.2)	(0.7)	24.7	20.4	-	-
	Gree	JN	613.0	1,380	4.3	(1.4)	(14.3)	(13.4)	18.2	15.4	-	-
	IQIYI	US	17.8	12,604	(7.9)	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY	US	126.8	13,386	7.9	(17.2)	9.8	25.5	1424.6	248.1	-	-
	LINE	JP	4,030.0	8,951	(3.9)	(2.5)	(19.4)	(12.3)	88.1	52.5	-	-
게임	Activision Blizzard	US	66.3	50,297	0.6	(6.6)	(5.6)	5.2	25.3	22.2	-	-
	Electronic Arts	US	120.9	37,080	0.3	(4.7)	4.1	15.1	28.3	24.3	-	-
	Netease	CH	266.3	34,973	(2.5)	(15.4)	(18.1)	(22.7)	17.5	14.7	-	-
	Take Two Interactive Software	US	98.4	11,255	1.2	(6.5)	(16.7)	(10.4)	30.1	20.3	-	-
	Nexon	JN	1,600.0	13,209	(2.9)	(12.3)	(4.5)	(2.4)	14.9	13.5	-	-
	Zynga	US	3.5	3,063	0.9	(7.8)	(5.1)	(11.8)	26.0	19.6	-	-
	Sega	JN	1,691.0	4,187	4.2	2.3	20.4	22.4	39.1	28.8	-	-
	Nintendo	JN	45,900.0	60,484	1.4	(4.0)	(4.2)	12.4	41.8	25.0	-	-

2) 주요 미디어/광고 업체 Valuation

업종	업체명	통화	증가	시가총액 (백만 USD)	절대수익률(%)				PER(배)		수급 (순매수, 십억원)	
					1W	1M	3M	YTD	FY18	FY19	기관	외국인
국내												
	KOSPI	KRW	2,476	1,487,898	0.9	(0.4)	(1.7)	0.4	9.7	9.0	-	-
	KOSDAQ		889	264,522	(0.3)	(0.1)	1.0	11.4	21.3	18.3	-	-
	미디어		470	25,742	0.6	(1.1)	(0.1)	3.7	22.0	18.4	30.7	(2.4)
	광고		3,464	4,813	3.4	0.6	(5.3)	(7.2)	16.6	14.8	4.7	(2.1)
	방송과엔터테인먼트		238	20,514	(0.2)	(1.5)	1.4	6.6	24.1	19.8	26.1	0.1
방송 콘텐츠	CJ E&M	KRW	92,700	3,349	0.1	2.9	(1.2)	(5.1)	25.8	21.1	12.8	1.4
	스튜디오드래곤		93,000	2,432	(0.1)	(5.1)	17.1	43.1	47.9	30.9	13.0	2.1
	SBS		26,000	443	0.0	(3.9)	(4.4)	0.6	-	-	(0.2)	(0.0)
	SBS 미디어홀딩스		2,900	378	1.0	(4.0)	(12.8)	(5.1)	-	-	0.1	(0.0)
	SBS 콘텐츠허브		9,000	180	(0.2)	2.6	(3.1)	(2.4)	-	-	0.0	(0.0)
	제이콘텐트리		8,060	858	1.8	(1.5)	29.6	47.6	30.5	23.8	11.3	(6.7)
	IHQ		2,255	308	1.8	(19.0)	(18.3)	(11.2)	18.9	13.5	(1.3)	(0.3)
영화	CJ CGV	KRW	74,900	1,479	0.9	10.5	1.2	0.9	31.4	22.8	9.4	0.0
	쇼박스		5,730	335	0.0	(1.2)	5.1	6.1	29.2	20.2	(0.1)	(1.8)
	NEW		9,310	238	2.4	10.3	(9.6)	1.7	25.9	18.9	(0.7)	0.2
광고	제일기획	KRW	19,050	2,044	3.3	2.7	(4.0)	(10.1)	16.0	14.7	1.0	(1.0)
	이노션		67,000	1,250	6.0	3.9	(8.7)	(8.5)	15.7	14.4	2.2	(0.8)
유료방송	CJ헬로	KRW	8,470	612	11.2	1.8	3.3	19.3	13.0	10.7	(2.0)	0.4
	스카이라이프		12,500	558	3.3	2.0	(10.7)	(7.1)	10.5	9.4	0.4	0.3
	현대 HCN		4,250	448	(2.5)	(3.4)	2.3	7.6	10.9	10.6	0.3	(0.4)
	SK 텔레콤		225,000	16,948	0.4	(3.2)	(19.6)	(15.7)	6.6	6.7	(120.9)	47.8
	KT		26,950	6,565	0.9	(2.2)	(10.6)	(10.9)	9.6	8.9	(25.1)	(0.1)
	LG 유플러스		12,050	4,908	1.3	(5.1)	(22.8)	(13.9)	9.1	8.6	(13.8)	1.1
해외												
방송 콘텐츠	Disney	US	100.2	150,728	(0.1)	(1.1)	(9.4)	(6.8)	14.1	13.0	-	-
	Time Warner	US	96.2	75,053	(0.5)	1.5	3.5	6.1	12.6	11.7	-	-
	Netflix	US	327.8	142,468	5.2	3.2	48.7	70.7	100.6	64.9	-	-
	CBS	US	49.3	18,790	(1.5)	(1.9)	(14.3)	(16.1)	9.5	8.3	-	-
	Discovery	US	23.2	16,700	1.4	5.3	(9.9)	3.5	8.6	7.7	-	-
	Huace Film and TV	CH	10.6	2,979	(5.4)	(17.3)	4.7	(2.2)	29.0	23.9	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	8.6	3,781	(5.1)	(15.6)	(5.7)	(1.7)	22.9	20.4	-	-
영화	Wanda Flim	CH	52.0	9,705	0.0	0.0	0.0	0.0	34.8	26.1	-	-
	Cindemark	US	39.7	4,633	2.1	1.3	14.8	14.8	16.6	14.8	-	-
	IMAX	CA	22.6	1,467	3.2	13.0	11.6	(2.4)	25.7	22.8	-	-
	China Flim	CH	15.3	4,522	(4.3)	(11.0)	(0.1)	(1.0)	26.3	22.5	-	-
	Shnaghai Flim	CH	17.6	1,043	(6.4)	(7.9)	(16.4)	(13.7)	26.9	22.1	-	-
광고	WPP	GB	1146.5	20,376	(3.5)	0.0	(17.1)	(14.5)	9.7	9.3	-	-
	Omnicom	US	73.7	16,760	2.6	2.2	(0.8)	2.1	13.1	12.3	-	-
	Publicis	FR	59.4	16,862	6.3	4.7	2.2	4.9	12.7	12.1	-	-
	Dentsu	JN	5130.0	13,762	5.3	11.0	4.1	7.4	19.1	16.5	-	-
유료방송	Comcast	US	33.2	154,244	0.6	(3.4)	(21.4)	(16.3)	13.4	12.2	-	-
	Time Warner Cable	US	96.2	75,053	(0.5)	1.5	3.5	6.1	12.6	11.7	-	-
	Dish Network	US	37.2	17,374	(3.4)	(4.0)	(17.7)	(22.0)	15.2	18.2	-	-
	Directv	US	0.0	2	12.3	6.9	40.9	18.3	-	-	-	-
	AT&T	US	34.7	212,927	(1.3)	(3.2)	(5.5)	(8.4)	10.0	9.9	-	-
	Verizon	US	47.9	197,586	0.5	1.7	(6.6)	(7.3)	10.6	10.3	-	-
	Sprint	US	6.0	24,018	3.8	15.6	9.7	1.9	-	1000.0	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

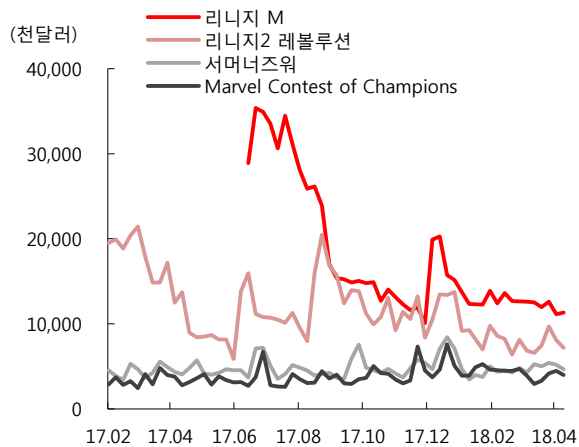
## 6. 주요 Charts

<표 1> 국내 모바일게임 주간 매출액 순위 (구글 기준)

순위	3월 4주차	3월 5주차	4월 1주차	4월 2주차	4월 3주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)
3	라크나로크M: 영원한 사랑(▲5)	리니지2 레볼루션(▲1)	리니지2 레볼루션(-)	리니지2 레볼루션(-)	라크나로크M: 영원한 사랑(▲1)
4	리니지2 레볼루션(▽1)	라크나로크M: 영원한 사랑(▽1)	라크나로크M: 영원한 사랑(-)	라크나로크M: 영원한 사랑(-)	리니지2 레볼루션(▽1)
5	세븐나이트 for kakao(▲10)	삼국지M(▲1)	삼국지M(-)	삼국지M(-)	삼국지M(-)
6	삼국지M(▲24)	세븐나이트 for kakao(▽1)	세븐나이트 for kakao(-)	벽람향로(▲1)	모두의마블 for kakao(▲1)
7	모두의마블 for kakao(▽1)	모두의마블 for kakao(-)	벽람향로(▲1)	모두의마블 for kakao(▲2)	소녀전선(▲45)
8	프렌즈마블 for kakao(▽1)	벽람향로(3월 26일 출시)	피망 포커: 카지노 로얄(▲13)	세븐나이트 for kakao(▽2)	오버히트(▲3)
9	오버히트(▲1)	페이튼/그랜드 오더(▲14)	모두의마블 for kakao(▽2)	피망 포커: 카지노 로얄(▽1)	세븐나이트 for kakao(▽1)
10	로드 모바일(▲4)	오버히트(▽1)	오버히트(-)	프렌즈마블 for kakao(▲5)	벽람향로(▽4)

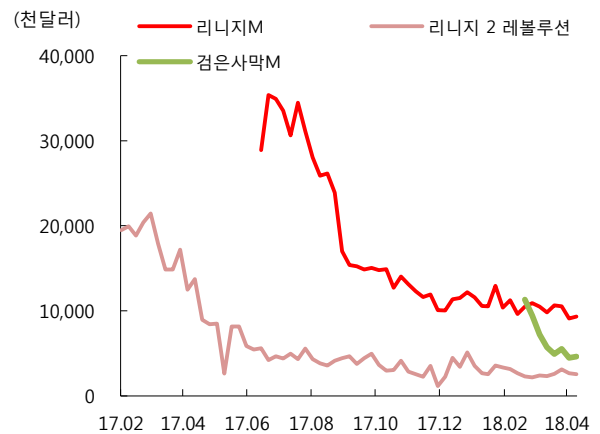
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



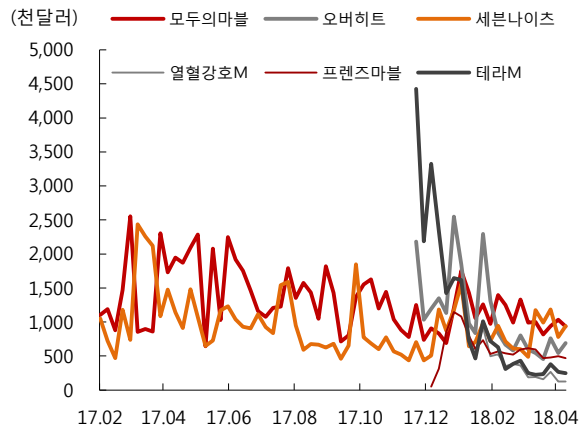
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

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



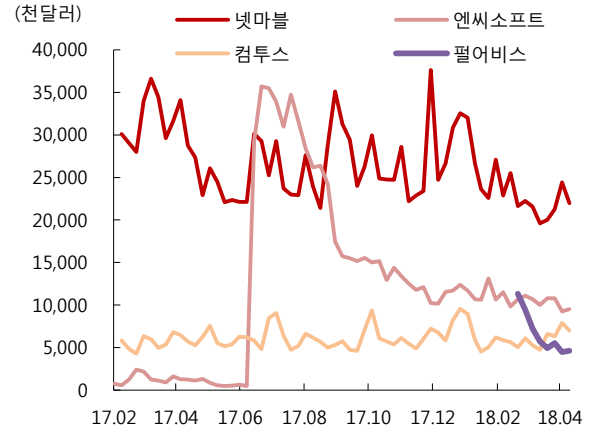
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



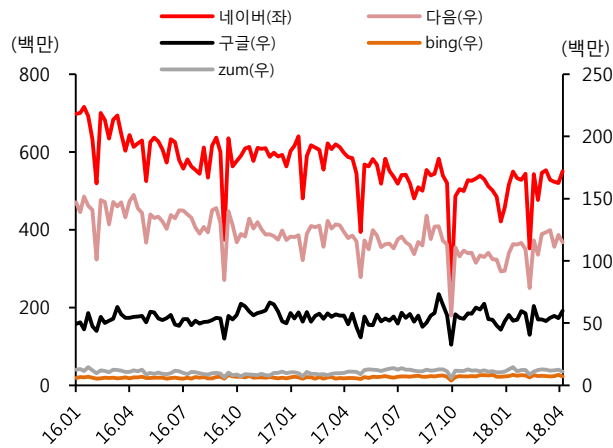
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



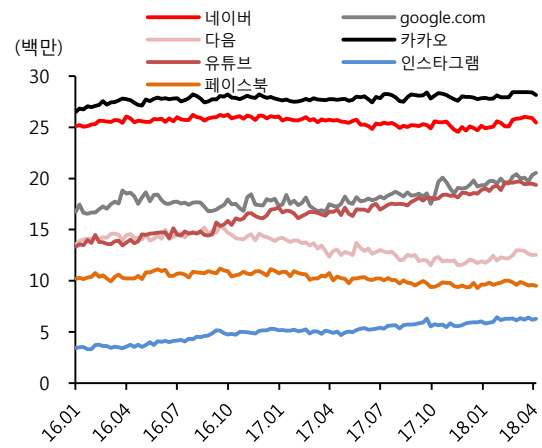
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



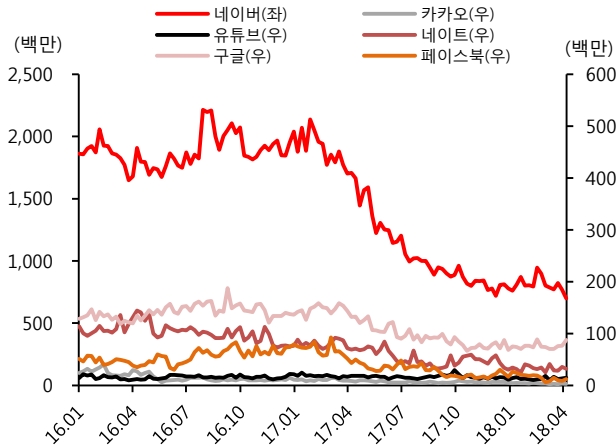
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



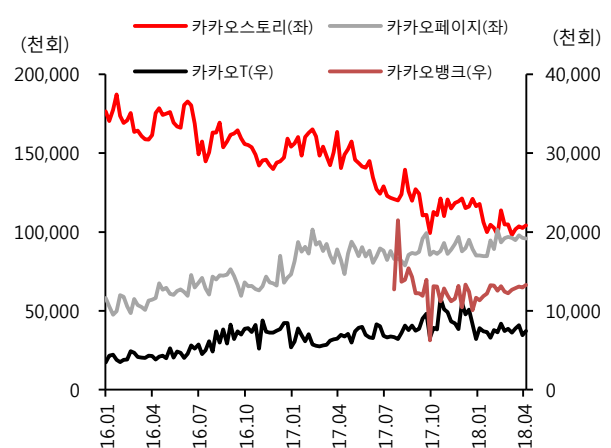
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



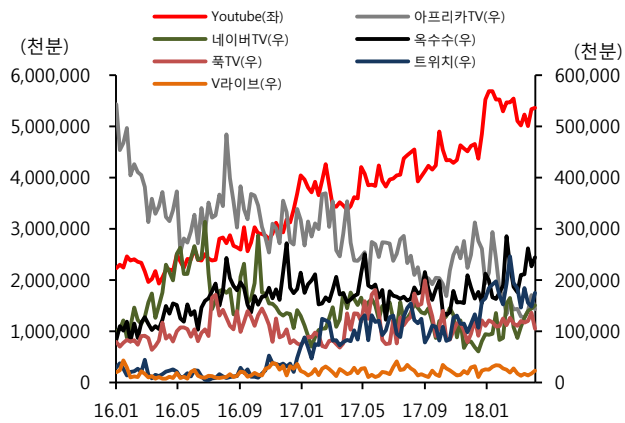
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오톡 모바일의 주요 서비스 중 실행횟수



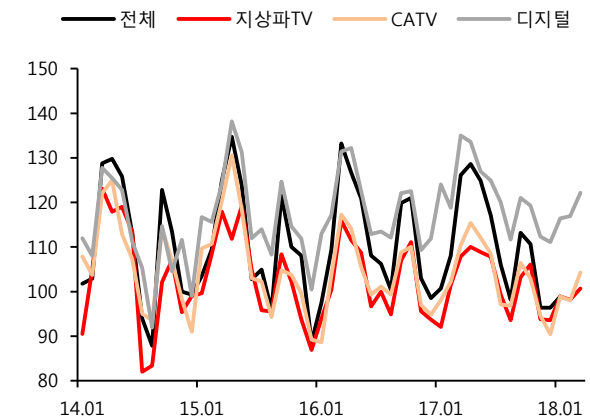
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



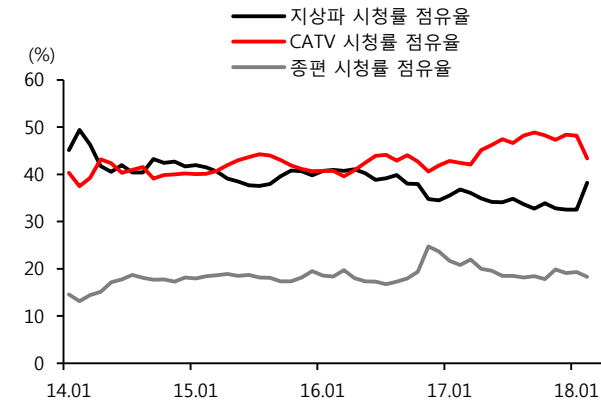
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



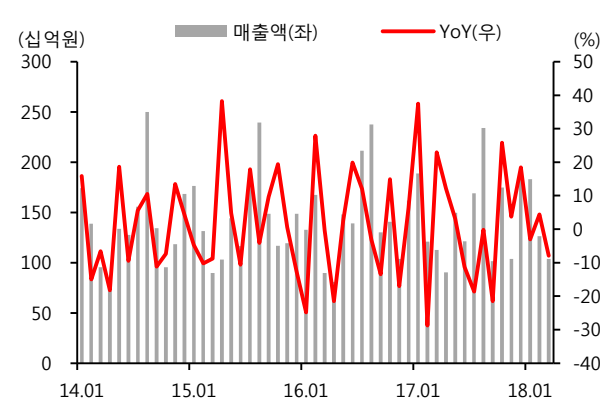
자료: KOBACQ, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



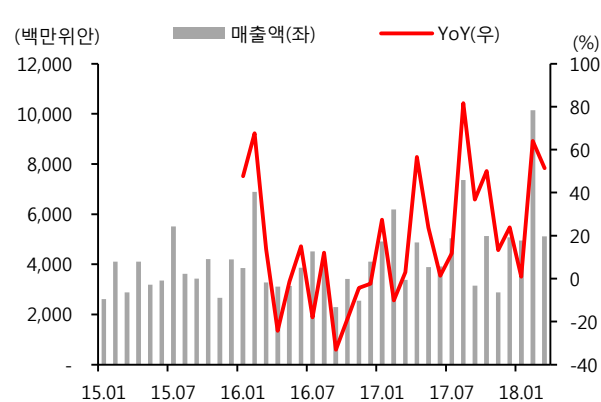
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



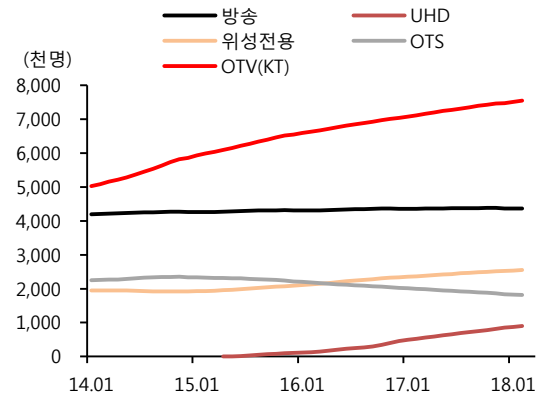
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 13> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



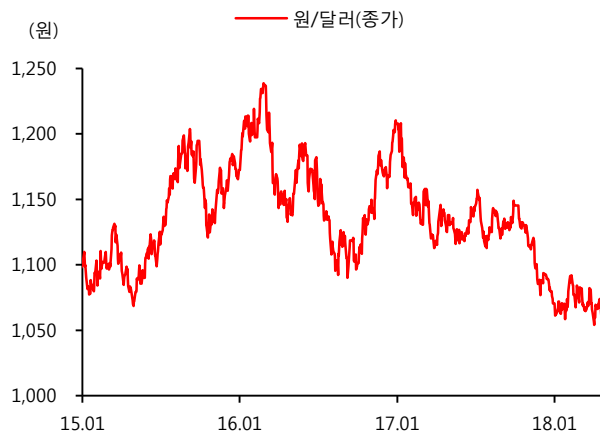
자료: CBO, 하이투자증권

<그림 14> 월간 스카이라이프 가입자 추이



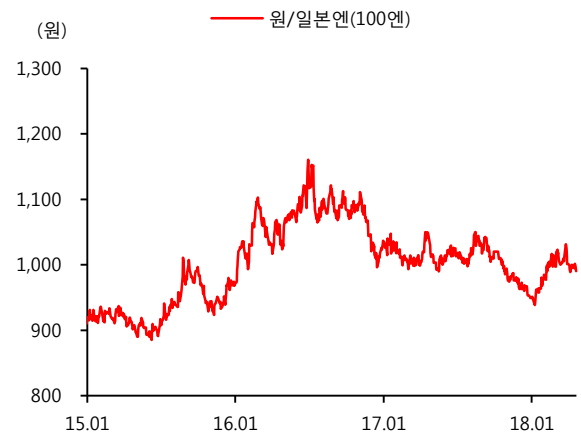
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 15> 원/달러 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 16> 원/100 엔 환율 추이



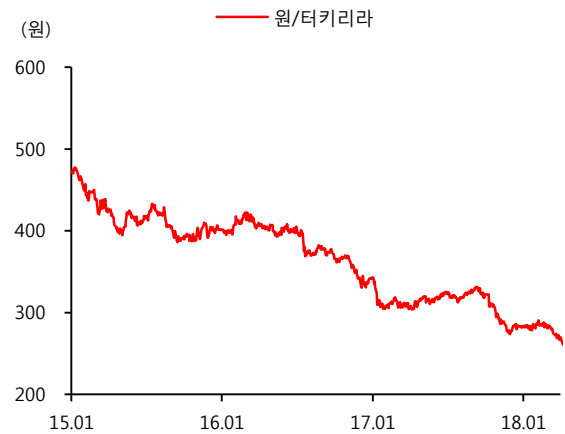
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 17> 원/위안 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

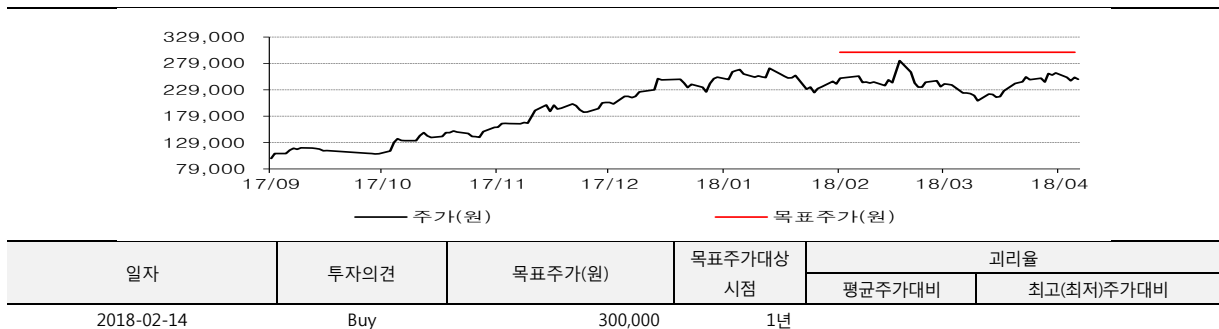
<그림 18> 원/터키리라 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권



최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이(필러비스)



최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이(CJ E&M)



## 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-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) 종목투자자의견은 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 2018-03-31 기준

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