



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

## 1. 주간 Issue & Comment

### 인터넷/게임

- 국내 포털 사업자는 투자 확대에 따른 이익 부진과 더불어 최근 드루킹 사태로 인한 댓글 관련 법안이 우후죽순 발의되고 있어 당분간 투자심리 회복 더딜 전망
- 네이버는 올해 3분기 중 모바일 첫 화면에서 네이버가 편집하는 뉴스와 실시간 급상승 검색어를 제외할 예정으로 포털 지배력 상실에 대한 우려 존재
- 지난주 출시한 '배틀그라운드 모바일'의 첫날 이용자는 194만명으로 '포켓몬고' 이후 첫 날 이용자수는 가장 높은 수치를 기록하며 다운로드 수 기준 1위를 기록했으나 FPS 장르 특성상 모바일게임 시장 판도 바꾸기는 어려울듯
- '배틀그라운드 모바일'의 일매출액은 4천만원 수준인 것으로 파악되며 '배틀그라운드 모바일' 출시 이후에도 모바일게임 매출 상위권 게임들의 매출은 변함없이 견조한 상황
- 지난주 평일 기준 '리니지M', '리니지2레볼루션', '검은사막 모바일'의 일평균 매출액은 각각 29억원, 19억원, 11억원 기록한 것으로 파악됨

### 미디어/광고

- 지난주 발간된 한국콘텐츠진흥원의 자료에 의하면 한한령에도 불구하고 지난해 방송 콘텐츠의 수출액은 전년대비 3.6% 증가, 중국향 매출액 없이도 동남아를 비롯 북미/유럽 등 서구권 진출 확대로 수출액 증가세 유지
- 지난주 개봉한 '데드풀2'의 누적관객수는 지난 20일 기준 198만명으로 청소년 관람불가 등급에도 불구하고 높은 흥행 성적을 기록하며 극장사업자의 2분기 호실적에 기여할 전망
- 유료방송 합산규제는 국회의 논의가 없다면 다음달 27일 자동으로 효력이 상실되며, 현재 정부는 합산규제 일몰에 우호적인 입장을 보이고 있는 것으로 파악됨
- KT와 KT스카이라이프의 합산 가입자수는 31%로 유료방송 합산규제 일몰은 KT 그룹에 가장 유리하게 작용될 것이며, 유료 방송 업종에 대한 전반적인 규제 완화 기대감이 적용되며 케이블TV 업체의 매각 기대감 고조화될 전망

## 2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/ 게임	컴투스 (078340)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지난주 '서머너즈워'는 신규 콘텐츠 '고대의 마법 상점'을 업데이트하고 출시 4년 만에 태생 5성 몬스터를 공개하여 매출 반등 기대</li> <li>- 지난주 평일 기준 '서머너즈워'의 글로벌 일평균 매출액은 9억원 수준으로 견조한 매출액 이어가고 있으며 콘텐츠 업데이트로 2분기 매출액 1분기 대비 증가할 전망</li> <li>- 2분기 중에 '스카이랜더스 모바일' CBT 진행될 예정으로 신작 기대감 지속</li> </ul>
	미디어/ 광고	CJ E&M (130960)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지난주 싱가포르 미디어 엔터테인먼트 업체인 'mm2 Entertainment'와 영화투자 파트너십을 체결하여 동남아에서 다수의 작품을 제작할 수 있는 기반 향상</li> <li>- CJ오쇼핑과 합병을 앞두고 있는 가운데 1인 미디어인 '다이아TV'의 구독자 수 1.6억 만명 돌파 등으로 미디어와 커머스 접목에 대한 기대감 점진적으로 확대될 전망</li> <li>- OTT 서비스인 티빙은 다음달 방영 예정인 '프로듀스48'을 독점으로 글로벌 생중계 하는 등 플랫폼 전략 강화할 예정</li> </ul>

### 3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
페이스북, 22억 이용자 결제수단 될 자체 가상통화 발행 검토	<ul style="list-style-type: none"> <li>미국 경제전문 사이트 체다는 페이스북이 전 세계 수십억 이용자들의 결제 수단이 될 자체 가상통화 발행을 매우 진지하게 검토 중이라고 보도</li> <li>체다는 가상통화 발행을 통한 사이트의 결제 수단 연구가 페이스북 블록체인 기술 개발의 중요한 축이 될 것이라고 전함</li> </ul>	<a href="https://bitly/2s364Mr">https://bitly/2s364Mr</a>
"중국 메신저 위챗 대화 내용, 경찰 실시간 감시"	<ul style="list-style-type: none"> <li>위챗의 사용자 대화 내용을 중국 경찰이 실시간으로 감시하고 있다는 주장이 제기됨</li> <li>텐센트 측은 위챗의 대화 내용을 저장하지 않는다는 입장을 고수</li> </ul>	<a href="https://bitly/2lobQl">https://bitly/2lobQl</a>
IT 공룡, 아마존도 블록체인 시장 진출한다	<ul style="list-style-type: none"> <li>아마존의 클라우드컴퓨팅 자회사가 블록체인 전문 회사 키플레이도와 협작 추진</li> <li>양사는 이더리움 블록체인 플랫폼을 활용하여 블록체인 시장에 진출할 계획</li> </ul>	<a href="https://bitly/2lxoNXm">https://bitly/2lxoNXm</a>
카카오, '그라운드1' 설립 ...韓서도 블록체인 사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>관련업계에 따르면, 카카오는 국내에 신설법인 '그라운드1'를 설립하고 블록체인 전문 인력 채용을 진행 중이며 특정 블록체인 플랫폼에서 실행되는 응용 서비스인 디앱 개발사업도 추진</li> <li>카카오는 향후 세계 각지에 블록체인 전문 자회사를 늘려나갈 예정</li> </ul>	<a href="https://bitly/2KuYXUD">https://bitly/2KuYXUD</a>
넥슨, 'FIFA 온라인 4' 공개 시범 서비스 시작	<ul style="list-style-type: none"> <li>넥슨은 17일부터 'EA SPORTSTM FIFA Online 4'(FIFA 온라인 4)의 공개 시범 서비스 시작</li> <li>FIFA 온라인 4는 PvP 대전 시 '전략수비' 방식을 채택해 새롭게 추가된 '팀 전술'과 '개인 전술', '감독 선호 포메이션' 등을 활용한 전략적인 플레이 가능</li> </ul>	<a href="https://bitly/2KD61yk">https://bitly/2KD61yk</a>
아마존, 프라임 회원 대상 홀푸드 특별 할인 서비스 선봬	<ul style="list-style-type: none"> <li>아마존은 폴로리다의 '아마존 프라임' 가입자에게 홀푸드 10% 추가 할인 혜택을 제공하기 시작했으며 올해 여름 미국 460여 개 매장으로 추가 할인 혜택을 확대할 예정</li> <li>업계는 이미 거의 모든 미국 부유층이 아마존 프라임을 이용하고 있어 새로운 고객을 끌어들이기 위한 전략으로 홀푸드 할인 혜택을 도입한 것으로 분석하며 일반회원의 40%를 아마존 프라임 회원으로 끌어들일 수 있다고 분석</li> </ul>	<a href="https://bitly/2IQ9Piv">https://bitly/2IQ9Piv</a>
중국, 페이스북 접속 차단에도 핵심 시장된 이유... 올해 폐북 광고매출 10% 비중 전망	<ul style="list-style-type: none"> <li>미국 온라인 매체 쿼츠에 따르면 피보틸리서치는 중국 광고주가 올해 페이스북에 50억 달러를 지출할 것이라고 추정했으며 이는 미국에 이어 두 번째로 큰 규모</li> <li>중국 인터넷 규제 당국은 페이스북과 구글 등의 접속을 막고 있으나 미국 소비자를 타겟하는 중국 기업들이 홍보를 위해 페이스북 광고 지출을 증대하는 것으로 분석</li> </ul>	<a href="https://bitly/2I0ckZc">https://bitly/2I0ckZc</a>
미디어/광고		
CJ E&M "다이아티비 구독자 1억 6천만명 돌파"	<ul style="list-style-type: none"> <li>CJ E&amp;M의 1인 창작자 지원 사업인 '다이아TV'의 총 구독자가 지난달 기준 1억 6천만명을 돌파했으며 2년만에 구독자 수 3배 이상 증가</li> <li>100만명 이상 구독자를 보유한 '밀리언 창작자'는 22개 팀으로 집계됐고, 전업 창작자로 활동할 수 있는 기준이 되는 10만명 이상은 약 330개 팀으로 향후에도 CJ E&amp;M은 디지털 상거래를 본격화할 수 있도록 창작자들을 지원할 예정</li> </ul>	<a href="https://bitly/2lvsmlS">https://bitly/2lvsmlS</a>
화이브라더스코리아, 유정훈 前 쇼박스 대표와 '글로벌 콘텐츠 스튜디오' 설립	<ul style="list-style-type: none"> <li>화이브라더스코리아와 유정훈 전 쇼박스 대표가 신규법인 '메리크리스마스'를 설립했고 화이브라더스코리아의 자회사로 편입될 예정</li> <li>'메리크리스마스'는 매니지먼트, 드라마 제작 및 IP투자에 이어 중국 및 할리우드를 겨냥한 글로벌 콘텐츠 사업에 박차를 가할 계획</li> </ul>	<a href="https://bitly/2KEQ9LP">https://bitly/2KEQ9LP</a>
구글, 유튜브 뮤직·프리미엄 룬칭 ...스포티파이·애플뮤직 겨냥	<ul style="list-style-type: none"> <li>유튜브는 '유튜브 레드'를 없애는 대신 월 9.99달러에 광고 없는 음악을 무제한 즐길 수 있는 '유튜브 뮤직', '유튜브 뮤직프리미엄' 서비스 출시, 월 11.99달러에 광고 없는 비디오와 음악을 즐길 수 있는 '유튜브 프리미엄' 서비스도 출시</li> <li>업계는 뮤직비디오, 리믹스 등 다양한 콘텐츠가 포함된 새로운 유튜브 서비스 출시를 통해 스포티파이로부터 충성도 높은 이용자들을 빼앗아오려는 전략으로 해석</li> </ul>	<a href="https://bitly/2GrXRB">https://bitly/2GrXRB</a>
CJ헬로, G마켓·옥션서 프리미엄 리퍼폰 판매 ...아이폰7 10만원	<ul style="list-style-type: none"> <li>CJ헬로가 G마켓과 옥션에서 리퍼비시(refurbished) 프리미엄폰 '헬로리퍼폰' 판매 시작, '헬로리퍼폰'은 액정 파손율 0%이며 파손 흔적이 2개 미만인 단말기로 한정</li> <li>CJ헬로는 이베이와 제휴를 통해 G마켓과 옥션에 단독 판매하며 딜리버리와 이은 새로운 단말 유통채널을 확보, 저렴한 가격에 고성능 리커폰의 저변 확대</li> </ul>	<a href="https://bitly/2DGsep">https://bitly/2DGsep</a>
멜론, 2년만에 카카오와 '한 몸' ...카카오M 흡수합병	<ul style="list-style-type: none"> <li>카카오가 음악서비스 멜론을 운영하는 자회사 카카오M을 흡수합병했고 음원유통 플랫폼 사업은 별도 법인으로 분리 독립</li> <li>이번 결정은 멜론의 이용자 기반을 카카오와 이용자 전반으로 확대시키는 한편 음악 콘텐츠의 강력한 힘을 바탕으로 카카오의 데이터·플랫폼·기술을 유기적으로 결합하기 위한 목적</li> </ul>	<a href="https://bitly/2x2GpsC">https://bitly/2x2GpsC</a>
'데드풀2'X'어벤져스3', 박스 나란히 1·2위 ...'버닝' 3위로 밀려나	<ul style="list-style-type: none"> <li>20일 영화진흥위원회에 따르면 '데드풀 2'는 19일 하루 동안 57만 370명을 동원해 누적 관객수 151만 1,269명으로 박스오피스 1위 기록</li> <li>한국제영화제에서 맹활약을 펼쳤지만 본상 수상에는 실패한 '버닝'은 일일 관객수 8만 5,025명, 누적 관객수 20만 3,175명으로 박스오피스 3위 기록</li> </ul>	<a href="https://bitly/2x2GsEO">https://bitly/2x2GsEO</a>

## 4. 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												
인터넷/소프트웨어	KOSPI	KRW	2,461	1,472,001	(0.7)	(0.8)	1.6	(0.3)	9.4	9.1	-	-
	KOSDAQ		869	262,172	0.4	(2.7)	2.5	8.9	18.1	16.4	-	-
	소프트웨어와 서비스		348	102,641	(0.9)	(5.2)	(7.0)	(8.4)	22.5	17.5	14.6	17.4
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,101	34,492	(3.4)	(7.1)	(11.2)	(17.7)	32.6	26.0	(2.1)	(57.5)
	게임 소프트웨어와 서비스		4,160	34,599	2.8	(3.6)	(4.4)	(12.8)	18.5	13.4	23.1	77.7
인터넷/게임	NAVER	KRW	688,000	21,012	(4.0)	(8.5)	(15.2)	(20.9)	28.0	25.9	(10.2)	(63.5)
	카카오		113,500	8,022	(3.0)	(5.0)	(7.4)	(17.2)	67.5	54.8	7.2	(33.3)
	인터넷		7,600	233	(5.8)	(14.2)	(20.2)	(18.4)	41.8	26.8	0.1	(2.1)
	포스코 ICT		7,390	1,041	2.8	(1.3)	(12.0)	(11.5)	22.2	20.5	0.1	2.1
	더존비즈온		45,600	1,254	(2.2)	(18.4)	(7.1)	36.9	29.4	27.5	0.0	(2.1)
	한글과컴퓨터		13,700	293	(11.9)	(12.7)	(22.4)	(23.7)	0.0	0.0	(0.1)	(3.8)
	KG 이니시스		22,400	579	(1.1)	(7.3)	18.5	19.2	12.2	10.9	(2.8)	(1.4)
	NHN 한국사이버결제		15,000	300	(1.3)	(11.5)	(16.4)	(10.7)	18.6	17.1	1.3	(1.1)
	KG 모빌리언스		10,150	281	(0.5)	6.4	24.4	25.5	12.4	11.3	0.7	(0.5)
	카페 24		139,700	1,147	5.8	(0.1)	85.0	0.0	70.5	53.6	(3.2)	24.1
	다날		4,810	242	(0.9)	(2.8)	(7.5)	(9.1)	-	-	0.0	(0.1)
해외												
인터넷/게임	넷마블	KRW	139,500	10,999	(0.4)	3.7	(2.1)	(26.0)	27.4	23.7	17.4	(12.2)
	엔씨소프트		353,000	7,175	6.2	(8.2)	(11.8)	(21.1)	16.1	13.3	(21.1)	36.8
	펄어비스		240,000	2,817	4.4	(5.0)	(4.4)	(3.1)	14.3	12.3	2.5	20.1
	NHN 엔터테인먼트		67,800	1,229	5.9	3.2	(9.6)	(0.9)	14.9	16.0	8.8	4.2
	컴투스		171,500	2,044	(3.3)	(2.3)	13.9	26.0	13.1	11.9	2.9	(8.9)
	게임빌		60,000	367	(0.8)	(9.6)	(7.0)	(35.0)	13.6	11.4	0.5	1.6
	더블유게임즈		59,100	994	0.0	(3.1)	(1.2)	14.3	13.0	11.2	(1.0)	1.8
	웹젠		30,750	1,006	8.9	5.0	15.4	(21.3)	14.1	13.7	3.4	2.4
	위메이드		55,200	859	1.1	(4.0)	8.5	9.5	27.5	19.0	(4.3)	7.8
	네오위즈		18,600	378	6.3	0.5	31.9	51.8	16.4	14.7	1.7	(0.9)
게임	파티게임즈	JP	10,600	238	0.0	0.0	1.0	6.0	-	-	0.0	0.0
	조이시티		15,000	164	5.6	(2.9)	(9.4)	9.5	44.2	25.6	(0.3)	(0.1)
	룽투코리아		6,290	141	5.7	1.6	(18.9)	(20.2)	-	-	0.0	(0.2)
인터넷/게임	Alphabet	US	1,069.6	741,772	(3.1)	(0.5)	(2.4)	1.5	24.3	23.5	-	-
	Facebook		182.7	528,989	(2.3)	9.8	3.0	3.5	24.0	22.2	-	-
	Amazon		1,574.4	763,927	(1.8)	3.1	8.7	34.6	127.5	102.5	-	-
	Alibaba		195.0	501,048	0.3	6.7	6.2	13.1	30.2	28.6	-	-
	Tencent		411.0	497,594	0.5	2.8	(8.1)	1.2	37.1	33.4	-	-
	Baidu		253.0	88,232	(6.3)	6.4	3.4	8.0	24.2	22.4	-	-
	Gree		639.0	1,396	0.6	4.6	(0.5)	(9.8)	(2.1)	6.0	-	-
	IQIYI		20.1	14,211	(2.1)	6.0	0.0	0.0	0.0	0.0	-	-
	SHOPIFY		147.1	15,541	1.8	15.3	6.9	45.6	893.4	439.1	-	-
	LINE		3,960.0	8,578	(1.5)	(3.3)	(10.7)	(13.8)	136.9	84.3	-	-
게임	Activision Blizzard	US	72.0	54,799	0.4	4.8	2.6	13.7	27.7	26.1	-	-
	Electronic Arts		132.0	40,488	(0.6)	5.7	4.8	25.6	26.4	25.8	-	-
	Netease		246.3	32,350	(8.0)	(11.1)	(19.9)	(28.6)	(0.2)	13.0	-	-
	Take Two Interactive Software		115.8	13,246	(0.2)	13.0	8.2	5.5	25.8	25.4	-	-
	Nexon		1,686.0	13,509	12.3	2.0	(8.0)	2.8	16.0	15.3	-	-
	Zynga		4.2	3,586	5.6	15.2	16.4	4.5	29.5	26.5	-	-
	Sega		1,896.0	4,557	0.8	10.7	21.9	35.6	35.6	32.9	-	-
	Nintendo		45,700.0	58,443	(0.9)	2.8	(0.3)	11.0	24.7	23.5	-	-

2) 주요 미디어/광고 업체 Valuation

업종	업체명	통화	종가	시가총액 (백만 USD)	절대수익률(%)				PER(배)		수급 (순매수, 십 억원)	
					1W	1M	3M	YTD	FY18	FY19	기관	외국인
국내												
	KOSPI		2,461	1,472,001	(0.7)	(0.8)	1.6	(0.3)	9.4	9.1	-	-
	KOSDAQ		869	262,172	0.4	(2.7)	2.5	8.9	18.1	16.4	-	-
	미디어	KRW	466	25,654	0.9	(1.8)	5.0	2.7	22.8	19.0	89.0	(42.1)
	광고		3,498	4,830	(0.3)	2.4	3.0	(6.3)	16.9	15.2	2.6	(2.1)
	방송과엔터테인먼트		235	19,446	1.5	(2.8)	5.7	5.0	25.3	20.4	86.8	(40.7)
방송 콘텐츠	CJ E&M		89,100	3,197	(0.5)	(7.2)	4.2	(8.8)	25.9	23.9	0.5	0.2
	스튜디오드래곤		95,300	2,476	3.6	(1.4)	19.9	46.6	50.9	41.7	26.2	6.0
	SBS	KRW	25,550	432	(0.8)	(1.0)	5.6	(1.2)	18.2	16.1	(0.9)	0.0
	SBS 미디어홀딩스		2,950	382	(0.7)	2.1	(2.3)	(3.4)	0.0	0.0	(0.1)	0.0
	SBS 콘텐츠하브		8,040	160	(3.9)	(10.4)	1.5	(12.8)	0.0	0.0	0.0	0.1
	제이콘텐트리		7,300	772	(1.0)	(10.1)	5.2	33.7	26.1	23.4	4.0	(2.3)
	IHQ		2,110	286	(2.1)	(7.7)	(13.2)	(16.9)	20.5	19.0	(0.9)	0.8
영화	CJ CGV	KRW	75,600	1,482	(1.8)	0.1	7.2	1.9	33.8	27.9	7.4	10.7
	쇼박스		5,260	305	(1.5)	(8.8)	0.4	(2.6)	26.8	22.6	(0.7)	(0.1)
	NEW		8,430	214	(0.1)	(9.9)	14.4	(7.9)	23.1	20.6	(0.8)	(0.1)
광고	제일기획	KRW	19,750	2,105	1.3	4.8	5.6	(6.8)	17.1	16.6	12.4	0.1
	이노션		68,500	1,269	(0.3)	6.0	3.8	(6.4)	17.2	16.4	2.0	(1.7)
유료방송	CJ헬로		10,200	732	2.5	27.3	14.6	43.7	23.3	21.6	1.4	(1.5)
	스카이라이프	KRW	13,200	585	3.1	8.6	0.8	(1.9)	11.3	11.1	0.2	(0.4)
	현대 HCN		4,470	467	2.1	6.4	4.0	13.2	12.1	11.7	(0.1)	(0.1)
	SK 텔레콤		223,000	16,683	(0.7)	0.5	(8.6)	(16.5)	6.6	6.6	(19.7)	(11.7)
	KT		27,350	6,617	(0.4)	0.7	(1.1)	(9.6)	10.4	10.0	(1.8)	(0.6)
	LG 유플러스		12,700	5,138	0.0	5.0	(3.1)	(9.3)	10.2	9.9	19.3	(17.7)
해외												
방송 콘텐츠	Disney	US	103.9	154,910	1.8	2.7	(2.4)	(3.3)	14.6	13.8	-	-
	Time Warner	US	94.5	73,890	0.7	(2.7)	(1.0)	3.3	11.6	11.5	-	-
	Netflix	US	324.2	140,919	(0.7)	(3.1)	16.4	68.9	113.4	90.0	-	-
	CBS	US	51.8	19,618	(1.5)	1.1	(6.6)	(12.3)	9.9	9.4	-	-
	Discovery	US	22.6	11,407	(6.1)	(4.0)	(5.4)	0.9	9.7	8.5	-	-
	Huace Film and TV	CH	11.1	3,086	(1.4)	1.1	(6.1)	2.2	25.1	22.3	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	8.8	3,826	(0.5)	(2.9)	(4.8)	0.3	24.2	22.3	-	-
영화	Wanda Film	CH	52.0	9,619	0.0	0.0	0.0	0.0	27.0	24.6	-	-
	Cindemark	US	35.3	4,118	(5.4)	(12.0)	(9.7)	1.3	15.7	15.0	-	-
	IMAX	CA	22.9	1,468	(3.8)	1.6	1.1	(1.3)	24.2	22.9	-	-
	China Film	CH	17.2	5,057	2.8	10.8	5.7	11.8	27.7	26.1	-	-
	Shnaghai Film	CH	18.6	1,093	1.5	2.8	(2.9)	(8.8)	21.4	20.5	-	-
광고	WPP	GB	13.3	22,643	1.1	18.7	(9.9)	(1.2)	11.3	11.1	-	-
	Omnicom	US	75.0	17,038	(0.2)	0.3	(4.8)	2.9	13.3	13.0	-	-
	Publicis	FR	61.6	16,775	(0.7)	9.7	(1.7)	8.7	13.3	13.0	-	-
	Dentsu	JN	5330.0	13,876	2.5	6.8	6.7	11.6	20.4	19.1	-	-
유료방송	Comcast	US	32.7	150,566	2.6	(1.7)	(17.8)	(18.3)	13.1	12.6	-	-
	Time Warner Cable	US	94.5	73,890	0.7	(2.7)	(1.0)	3.3	11.6	11.5	-	-
	Dish Network	US	32.4	15,120	3.1	(17.3)	(29.2)	(32.3)	12.7	13.7	-	-
	Directv	US	0.0	2	14.8	11.9	182.5	35.9	-	-	-	-
	AT&T	US	32.1	196,819	(0.7)	(9.0)	(13.7)	(17.6)	9.4	9.3	-	-
	Verizon	US	47.7	197,257	(1.8)	(1.8)	(4.8)	(9.8)	10.5	10.4	-	-
	Sprint	US	5.1	20,474	(1.0)	(14.8)	(5.2)	(13.2)	-181.2	-249.8	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

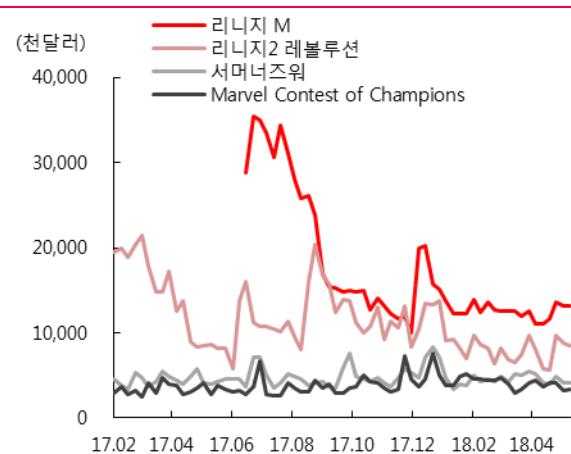
## 5. 주요 Charts

<표 1> 국내 모바일게임 주간 매출액 순위 (구글 기준)

순위	4월 3주차	4월 4주차	5월 1주차	5월 2주차	5월 3주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)
3	라크나로크M: 영원한 사랑(▲1)	세븐나이츠 for kakao(▲6)	리니지2 레볼루션 (▲1)	리니지2 레볼루션(-)	라크나로크M: 영원한 사랑(▲1)
4	리니지2 레볼루션 (▽1)	리니지2 레볼루션(-)	라크나로크M: 영원한 사랑(▲1)	라크나로크M: 영원한 사랑(-)	리니지2 레볼루션 (▽1)
5	삼국지M(-)	라크나로크M: 영원한 사랑(▽1)	삼국지M(▲1)	삼국지M(-)	삼국지M(-)
6	모두의마블 for kakao(▲1)	삼국지M(▽1)	세븐나이츠 for kakao(▽3)	세븐나이츠 for kakao(-)	붕괴3rd(▲4)
7	소녀전선(▲45)	모두의마블 for kakao(▽1)	모두의마블 for kakao(-)	모두의마블 for kakao(-)	세븐나이츠 for kakao(▽1)
8	오버히트(▲3)	오버히트(-)	클래시 로얄(▲6)	피망 포커: 카지노 로얄(-)	MARVEL 퓨처파이트 (▲1)
9	세븐나이츠 for kakao(▽1)	MARVEL 퓨처파이트 (▲55)	소녀전선(▲23)	MARVEL 퓨처파이트 (▲2)	모두의마블 for kakao(▽1)
10	벽람향로(▽4)	페이트/그랜드 오더 (▲23)	피망 포커: 카지노 로얄(▲13)	붕괴3rd(▲31)	이터널 라이트(▲1)

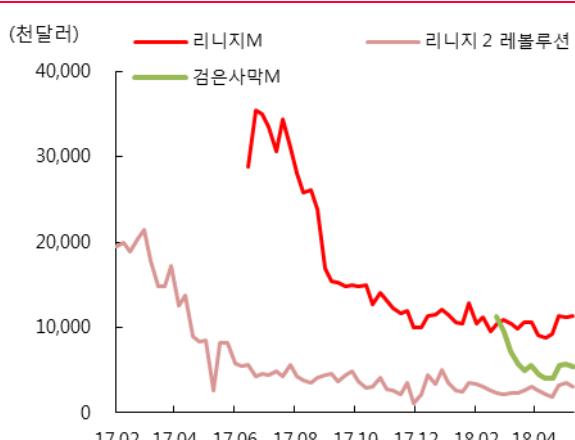
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



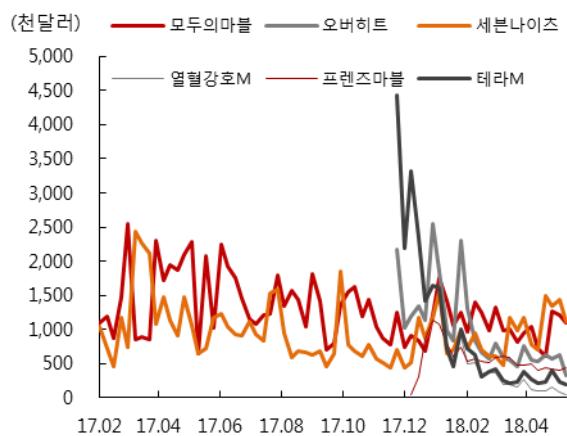
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

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



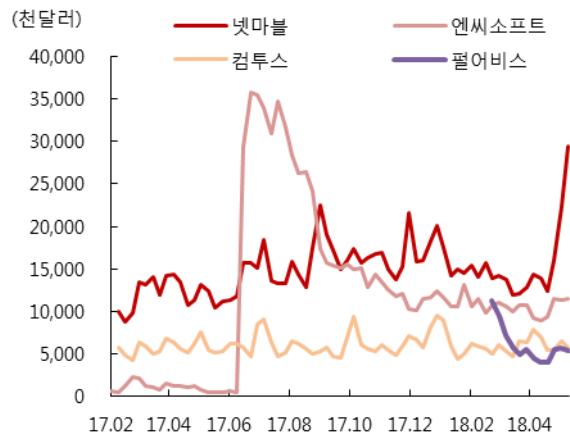
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



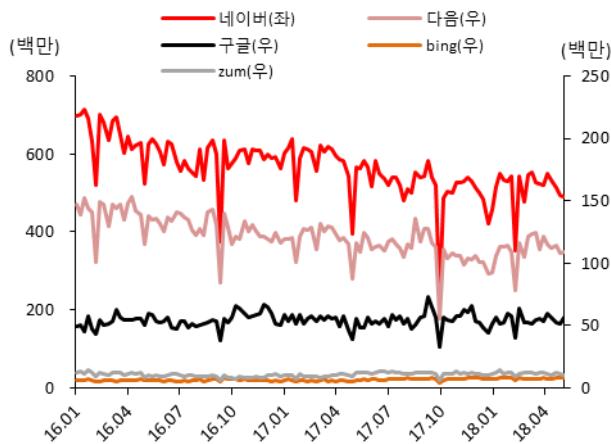
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



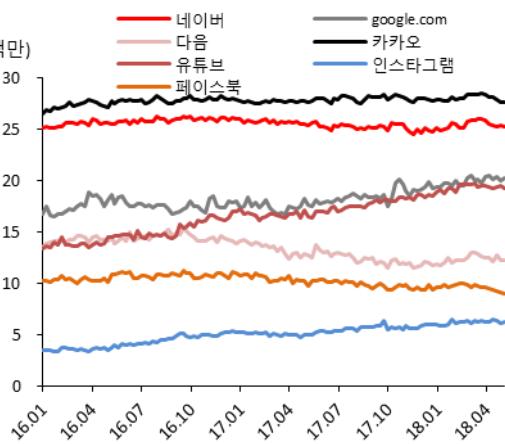
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



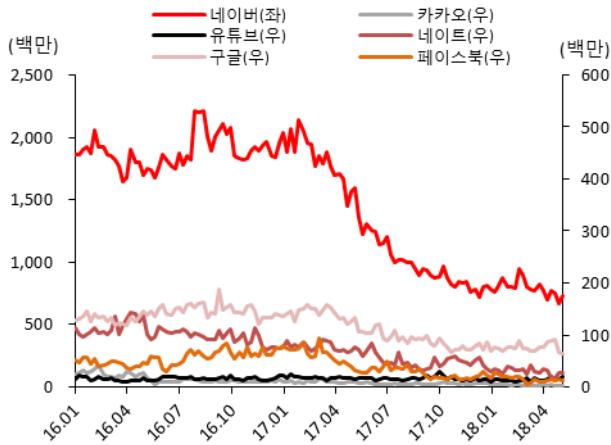
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



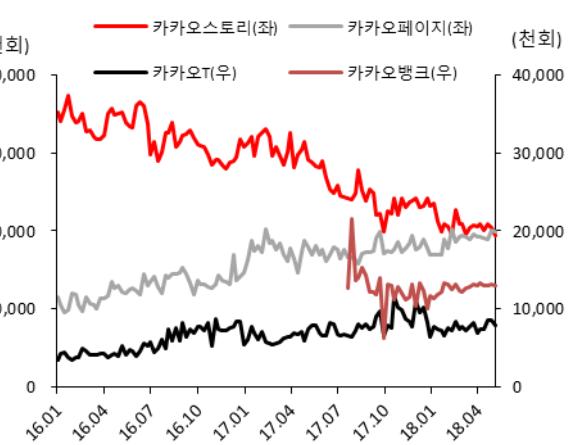
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



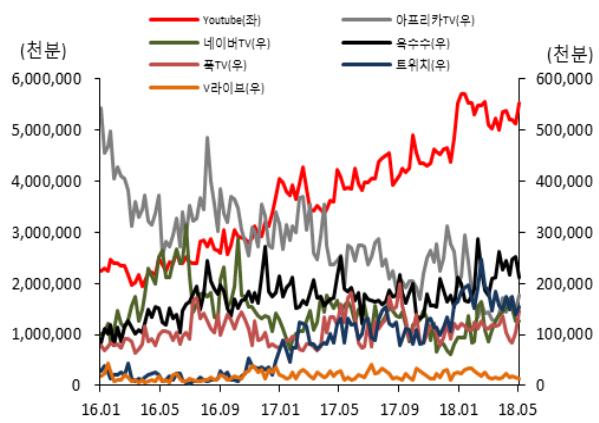
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



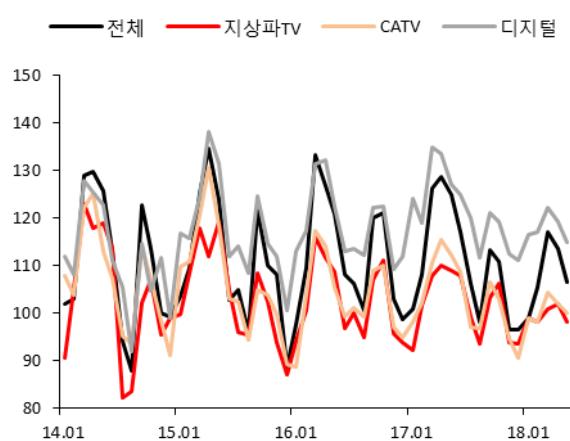
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



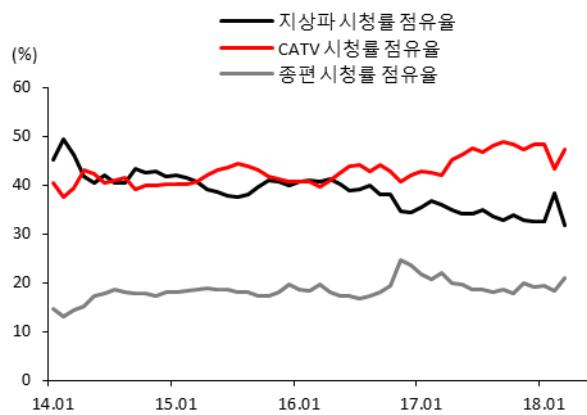
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



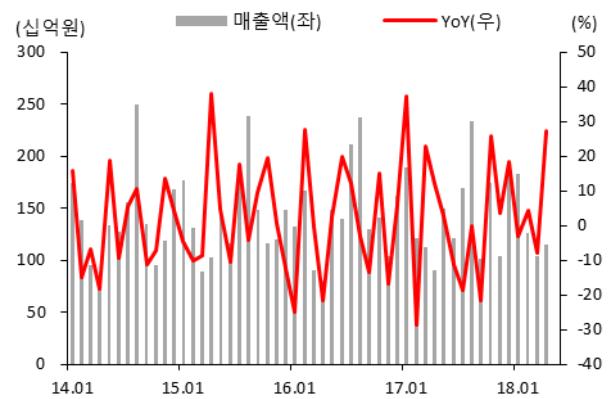
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



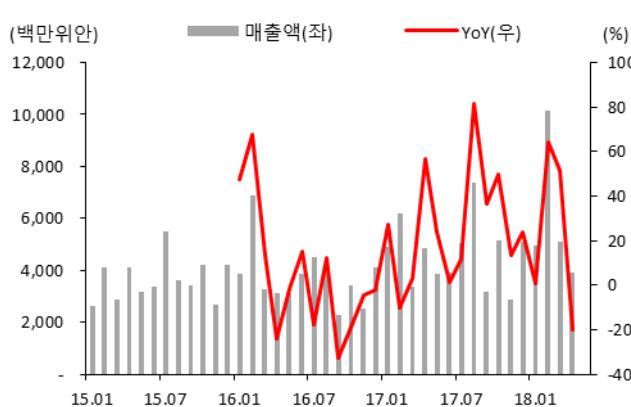
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



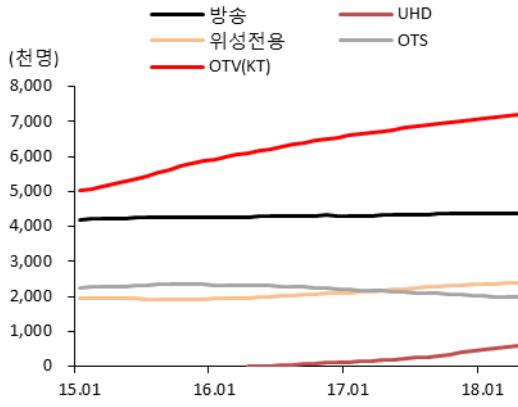
자료: 영진위, 하이투자증권

<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



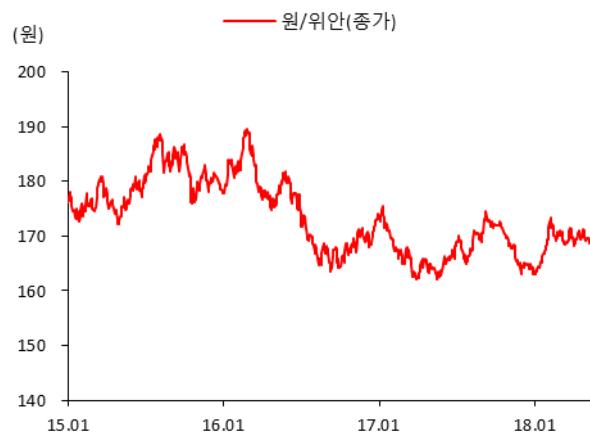
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<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(컴투스)



일자	투자의견	목표주가(원)	목표주가대상 시점	과리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
2017-04-03(당당자변경)	Buy	155,000	6개월	-23.6%	-15.9%
2017-07-17	Buy	155,000	1년	-18.7%	2.6%
2018-02-06	Buy	190,000	1년	-11.4%	-1.4%
2018-04-18	Buy	220,000	1년		

최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이(CJ E&M)



일자	투자의견	목표주가(원)	목표주가대상 시점	과리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
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 간접 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 %	-