



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

## 1. 주간 Issue & Comment

### 인터넷/게임

- 지난주 25일 유럽 개인정보보호법(GDPR)이 발효되며 전 세계가 새로운 규제 패러다임을 맞이함. 규정을 어길 경우 수익의 최대 4% 또는 2천만 유로 가운데 큰 금액을 과징금으로 부과하는 등 강력한 제재조치 포함
- FANG 기업 중에서도 일부 개인정보를 활용하여 광고 사업을 하고 있는 구글이나 페이스북의 경우 GDPR 규정에 의한 매출 타격 가능성에 대한 리스크 존재하여 포털 업체에 대한 투자심리 전반 경색 예상
- 지난주 국내 평일 기준 '리니지M'의 일평균 매출액은 20억원(-18% WoW), '리니지2레볼루션'의 일평균 매출액은 4.6억원(-36% WoW), '검은사막 모바일'의 일평균 매출액은 10.5억원(-12% WoW)으로 전주 대비 매출액 하락
- 매출 상위 모바일 MMORPG의 국내 매출액 감소는 '배틀그라운드 모바일' 영향보다는 '라크나로크M', '삼국지M' 등 유사 장르의 트래픽 증가에 따른 일부 잠식 영향이 더욱 큰 것으로 판단
- 게임빌의 '가디우스앰파이어'가 금주 30일 출시, 위메이드의 '윈드러너' 후속작 '윈드러너Z'가 29일 출시, 웹젠의 '뮤오리진2'는 6월 4일 출시 예정으로 다양한 장르의 라인업이 풍성해질 전망

### 미디어/광고

- 지난주에 개봉한 '독전'이 개봉 5일 만에 관객수 100만명 돌파하여 마블 영웅 시리즈 강세 속에서도 한국 영화까지 흥행하며 2분기 국내 박스오피스 성장 견인
- '독전' 외에도 다음주에는 블록버스터 영화 '쥬라기월드:폴른 킹덤'이 개봉하여 안정적인 박스오피스 성장세 이어질 전망이며, 4월에 전년비 역성장을 기록했던 중국 박스오피스 또한 5월에는 완전한 플러스 성장으로 회복
- 중국 텐센트와 홍콩 방송국이 합작하여 수백억원을 투자한 사극 드라마 '심궁계'는 궁중 권력투쟁을 다룬 드라마로 중국 지도부의 권력투쟁을 연상시킨다는 이유로 중국 내 방영을 금지시킴
- 지난해 10월 제19차 중국 공산당 전국대표대회 후 시진핑 국가주석의 연임이 확장되면서 사상 통제를 강화하는 분위기 속에서 콘텐츠 검열도 강화되고 있어 한국 콘텐츠의 중국 수출 재개 시점 보수적 접근 필요

## 2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/게임	컴투스 (078340)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '서머너즈워'의 지난주 글로벌 일평균매출액은 지난 7일 진행한 신규 콘텐츠 업데이트 등에 힘입어 전주 대비 9% 상승한 10억원 기록</li> <li>- 야구 시즌을 맞아 컴투스가 보유하고 있는 4종의 야구게임에 대해 대규모 업데이트 진행하여 스포츠게임 매출 증가세 이어갈 전망</li> <li>- 최근 주가 상승에도 불구하고 여전히 국내 게임 업종 평균 대비 Valuation 저평가 매력 보유</li> </ul>
	미디어/광고	CJ E&M (130960)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CJ E&amp;M은 동남아시아의 아마존이라 불리는 쿠팡에 콘텐츠 커머스 전용관 '케이시티' 론칭하여 인기 콘텐츠를 활용한 새로운 쇼핑 경험 제공할 예정</li> <li>- 더불어 현재 알리바바, 텐센트, 웨이보 등과도 사업 제휴를 논의하고 있는 단계로 글로벌 플랫폼과의 협업을 통한 이커머스 사업 확대할 예정</li> <li>- 오는 6월 '꽃보다 할배'의 새로운 시즌과 '프로듀스48'의 예능과 더불어 7월에는 드라마 '미스터 선샤인' 방영할 예정으로 콘텐츠 경쟁력 두드러질 전망</li> </ul>

### 3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
구글 쇼핑, 한국 시장 진출 초읽기 ... 네이버·카카오와 경쟁 불가피	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 업계에 따르면 구글이 국내에서 구글 쇼핑 서비스를 시작하기 위해 베타 테스트를 진행하고 있는 것으로 확인 됐음</li> <li>- 쇼핑 검색 광고가 매출 절반 이상을 차지하는 네이버는 물론 쇼핑 서비스를 포함하여 AI 플랫폼 비즈니스를 확대하려는 카카오와의 피할 수 없는 경쟁이 펼쳐질 전망</li> </ul>	<a href="https://bitly/2LsAXCJ">https://bitly/2LsAXCJ</a>
네이버, 가입탈퇴 반복하는 '미꾸라지' 이용자 차단한다	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 네이버는 29일부터 '개인정보 처리방침' 변경을 통해 탈퇴한 회원의 휴대전화 번호를 6개월간 보관하는 것으로 방침 변경</li> <li>- 이번 조치는 각종 불법 게시물을 게재한 뒤 징계를 받기 전 탈퇴하는 이용자를 근절하기 위한 방침이며 여론 조작 관련 우려에 대한 대응 강화 정책의 일환</li> </ul>	<a href="https://bitly/2ILpX1q">https://bitly/2ILpX1q</a>
NHN엔터, 모바일쇼핑 뛰어들었다 ...'페이코+쇼핑'으로 출사	<ul style="list-style-type: none"> <li>- NHN페이코는 최근 페이코 모바일 앱에서 '쇼핑' 서비스를 개시했으며 1300K 등 쇼핑 물이 패션의류, 패션 잡화, 화장품·미용, 디지털 가전, 출산·육아 카테고리 상품 판매</li> <li>- NHN엔터 관계자에 의하면 현재는 모바일 쇼핑 서비스를 구현하기 위한 오픈베타 서비스 단계이며 내부 검토를 거쳐 정식 서비스 오픈 일정을 결정할 계획</li> </ul>	<a href="https://bitly/2J1xDQE">https://bitly/2J1xDQE</a>
게임빌, 신작 모바일 MMORPG 탈리온 글로벌 테스트 시작	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임빌은 신작 모바일 MMORPG '탈리온'의 글로벌 클로즈 CBT에 돌입하며, 최종 점검 단계 진행 중</li> <li>- 이번 글로벌 CBT는 6월 5일까지 2주 간 한국, 유럽 등 전 세계 국가에서 진행될 예정</li> </ul>	<a href="https://bitly/2GPNUL">https://bitly/2GPNUL</a>
마이크로소프트, AI 스타트업 인수 ...인공지능 시장 뛰어들다	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 마이크로소프트는 머신러닝을 이용해 챗봇과의 대화에 문맥을 가미하는 인공지능 기술을 개발하는 데 특화된 기업인 시맨틱 머신즈를 인수</li> <li>- 이번 인수로 마이크로소프트가 아마존, 구글과 같은 'AI 빅플레이어'의 대열에 합류하는 계기를 마련한 것인 지 주목</li> </ul>	<a href="https://bitly/2W9g6X">https://bitly/2W9g6X</a>
웹젠, 모바일 게임 '뮤 오리진2' 내달 4일 출시	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹젠에 의하면 '뮤 오리진2'는 전편인 뮤 오리진의 세계관을 그대로 계승하면서도 그래픽이 크게 개선됐고 콘텐츠 등이 더욱 정교하게 설계 된 게임으로 내달 4일 출시 예정</li> <li>- 지난달 16일부터 시작한 사전예약에는 약 한달동안 149만 명의 신청자를 기록하는 등 원작에 이어 '뮤 오리진2'가 흥행가도를 이어나갈 수 있을지 주목</li> </ul>	<a href="https://bitly/2KPK5jN">https://bitly/2KPK5jN</a>
네이버 라인, 대만 1위 결제업체 최대주주 됐다	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 라인은 대만에서 간편결제 서비스를 확대하기 위해서 대만 1위 온·오프라인 간편결제 대행업체인 아이패스(iPASS)의 지분 29.82%를 124억원에 인수하여 최대주주로 등극</li> <li>- 대만 정부가 인터넷 은행 허용을 검토하고 있어 이번 투자를 계기로 라인이 대만에 인터넷은행을 설립할 가능성이 있다는 전망도 존재</li> </ul>	<a href="https://bitly/2s7oHPX">https://bitly/2s7oHPX</a>
미디어/광고		
KT, 인공지능 스피커에 특징인 목소리 합성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- KT가 AI 스피커에 특정 인물의 목소리를 합성할 수 있는 '개인화 음성합성 기술(P-TTS)'를 국내 최초로 상용화 시작</li> <li>- 'P-TTS'를 이용해 향후 기가지니에 대화책을 읽어 주는 서비스 등 다양한 기능을 제공할 계획</li> </ul>	<a href="https://bitly/2GM3f7v">https://bitly/2GM3f7v</a>
CJ E&M, 하반기 라인업 공개 ...'꽃보다 할배'·'신서유기5' 하반기 방송 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CJ E&amp;M은 오는 6월 tvN에서 '꽃보다 할배' 시리즈를 방영할 계획이며 하반기에는 '신서유기' 시즌5를 방송할 계획</li> <li>- 오는 7월 '미스터 션샤인', 11월에는 '알함브라 궁전의 추억'을 방송할 예정</li> </ul>	<a href="https://bitly/2scKOue">https://bitly/2scKOue</a>
메가박스, 상암월드컵경기장점 7월 오픈 예정...100호점 시대	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 월드컵경기장 내에 위치한 CGV상암점이 17일자로 영업을 종료하고, 두 달간의 리뉴얼을 거쳐 7월부터 메가박스 상암월드컵경기장점이 오픈될 예정</li> <li>- 메가박스는 이번 상암점 오픈을 통해 그동안 코엑스점에 집중된 다양한 문화 행사들을 서북 지역으로 확대해 나갈 전망</li> </ul>	<a href="https://bitly/2LsmEw">https://bitly/2LsmEw</a>
컴캐스트, 디즈니보다 높은 21세기 폭스 입찰가 준비	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 마켓워치는 컴캐스트가 21세기 폭스에 월트 디즈니보다 더 높은 입찰가격을 제안하기로 방침을 정했다고 보도</li> <li>- 컴캐스트의 자회사 NBC 유니버설은 폭스의 제안에 모두 현금으로 치를 것이며 디즈니가 부르는 현재 모든 주식 가치에 프리미엄을 붙일 것이라고 강조</li> </ul>	<a href="https://bitly/2GNEk3v">https://bitly/2GNEk3v</a>
CJ ENM, 7월 베트남에 아시아 최대 '콘텐츠 제작센터' 오픈	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CJ오쇼핑과 CJ E&amp;M의 합병 법인이 아시아 최대 규모의 V커머스 콘텐츠 제작 센터 'DADA스튜디오 베트남'을 베트남 호치민에 오픈할 계획 발표</li> <li>- 이는 양사의 콘텐츠와 커머스 인프라를 연계한 '디지털 콘텐츠 스튜디오 사업'을 본격화하기 위한 첫 결실이며 'DADA스튜디오 베트남'은 합병 법인이 공식 출범하는 시기에 발 맞춰 7월 초 완공될 예정</li> </ul>	<a href="https://bitly/2Ltsnno">https://bitly/2Ltsnno</a>
CJ E&M, 온라인몰 큐텐에 콘텐츠· 커머스 결합 '케이시티' 론칭	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CJ E&amp;M은 핵심 콘텐츠의 영상 시청은 물론 콘텐츠에 노출된 상품의 정보 제공, 구매까지 가능한 원스톱 서비스를 제공하는 'K-City' 전용관을 글로벌 쇼핑 플랫폼 큐텐에서 론칭</li> <li>- 큐텐과 선보인 'K-City' 전용관은 현지 e커머스 기업에 콘텐츠 및 기획 상품 공급을 추진해 미디어와 커머스를 결합한 모델을 구현하겠다는 전략의 일환</li> </ul>	<a href="https://bitly/2KRGpUP">https://bitly/2KRGpUP</a>

#### 4. 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	FY18	FY19	기관	외국인
국내	KOSPI	KRW	2,461	1,471,560	0.0	0.5	0.4	(0.3)	9.4	9.1	-	-
	KOSDAQ		868	262,029	(0.1)	(0.2)	(0.7)	8.8	18.3	16.6	-	-
	소프트웨어와 서비스		351	103,762	0.7	(2.1)	(9.1)	(7.7)	22.9	17.8	20.6	15.2
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,100	34,489	(0.1)	(5.3)	(13.4)	(17.8)	32.6	26.0	(26.7)	27.1
	게임 소프트웨어와 서비스		4,282	35,813	2.9	4.0	(4.1)	(10.2)	19.2	14.0	58.2	(8.9)
인터넷/소프트웨어	NAVER	KRW	685,000	20,913	(0.4)	(7.8)	(17.4)	(21.3)	27.9	25.7	(28.4)	(14.9)
	카카오		112,000	7,913	(1.3)	(3.0)	(9.3)	(18.3)	66.6	54.0	(19.6)	(17.2)
	인터넷파크		7,220	222	(5.0)	(16.1)	(25.0)	(22.5)	38.9	25.4	(0.3)	(1.2)
	포스코 ICT		7,010	987	(5.1)	3.1	(17.7)	(16.1)	20.6	19.2	0.6	0.0
	더존비즈온		45,850	1,260	0.6	(11.7)	(14.6)	37.7	29.6	27.7	(0.7)	(3.6)
	한글과컴퓨터		13,500	289	(1.5)	(13.5)	(24.8)	(24.8)	-	-	(1.1)	(2.3)
	KG 이니시스		20,950	541	(6.5)	(7.5)	3.5	11.4	11.4	10.2	(4.4)	1.6
	NHN 한국사이버결제		14,650	293	(2.3)	(4.6)	(22.1)	(12.8)	18.2	16.7	(0.0)	(1.7)
	KG 모빌리언스		9,790	271	(3.6)	7.8	15.3	21.0	12.0	10.9	0.7	0.3
	카페 24		158,800	1,303	13.7	33.5	65.1	0.0	80.1	60.9	3.3	28.2
	다날		4,615	232	(4.1)	(4.8)	(17.4)	(12.8)	-	-	0.0	0.1
게임	넷마블	KRW	150,000	11,832	7.5	14.5	(5.1)	(20.4)	29.5	25.5	22.5	8.4
	엔씨소프트		364,000	7,396	3.1	2.8	(8.4)	(18.7)	16.8	13.9	8.8	0.2
	펄어비스		239,000	2,804	(0.4)	(6.8)	(1.9)	(3.5)	14.3	12.2	18.8	(5.1)
	NHN 엔터테인먼트		67,400	1,221	(0.6)	9.2	(13.8)	(1.5)	14.9	15.9	0.4	7.1
	컴투스		188,200	2,243	9.7	11.8	20.6	38.3	14.3	13.0	18.4	(9.0)
	게임빌		64,400	393	7.3	7.9	(7.7)	(30.2)	14.9	12.2	1.5	0.8
	더블유게임즈		57,400	965	(2.9)	(5.9)	(4.3)	11.0	12.6	10.9	(0.7)	1.7
	웹젠		29,750	973	(3.3)	9.0	6.3	(23.8)	13.7	13.3	1.2	2.9
	위메이드		52,500	817	(4.9)	(9.5)	(4.2)	4.2	26.2	18.7	0.3	3.1
	네오위즈		17,650	358	(5.1)	(3.6)	23.9	44.1	15.6	14.0	0.8	(0.6)
	파티게임즈		10,600	238	0.0	0.0	1.9	6.0	-	-	0.0	0.0
	조이시티		15,150	165	1.0	(0.3)	(7.9)	10.6	44.6	25.8	0.0	(0.1)
	룽투코리아		6,230	139	(1.0)	2.0	(20.9)	(20.9)	-	-	0.0	0.1
해외	인터넷/소프트웨어											
	Alphabet	US	1,084.1	750,007	1.4	6.0	(3.9)	2.9	24.7	23.9	-	-
	Facebook	US	184.9	535,476	1.2	15.8	0.9	4.8	24.3	22.5	-	-
	Amazon	US	1,610.2	781,288	2.3	10.3	7.3	37.7	130.4	104.8	-	-
	Alibaba	CH	199.2	511,840	2.2	17.0	3.1	15.5	31.0	29.4	-	-
	Tencent	CH	404.0	489,253	(1.7)	4.5	(10.9)	(0.5)	36.4	32.9	-	-
	Baidu	CH	243.8	85,020	(3.6)	5.4	(2.8)	4.1	23.3	21.6	-	-
	Gree	JN	630.0	1,395	(1.4)	1.5	(5.4)	(11.0)	13.5	26.5	-	-
	IQIYI	US	22.8	16,128	13.5	26.5	0.0	0.0	-	-	-	-
	SHOPIFY	US	143.6	15,179	(2.3)	19.7	4.9	42.2	872.6	428.9	-	-
	LINE	JP	3,945.0	8,666	(0.4)	(2.2)	(9.9)	(14.2)	136.3	84.0	-	-
게임	Activision Blizzard	US	71.5	54,396	(0.7)	10.2	(0.9)	12.9	27.5	25.9	-	-
	Electronic Arts	US	131.9	40,456	(0.1)	13.0	3.7	25.5	26.4	25.8	-	-
	Netease	CH	228.6	30,017	(7.2)	(8.2)	(26.7)	(33.8)	(3.3)	16.4	-	-
	Take Two Interactive Software	US	112.0	12,813	(3.3)	16.4	0.3	2.0	25.1	24.6	-	-
	Nexon	JN	1,806.0	14,701	7.1	12.5	(7.6)	10.1	16.3	15.9	-	-
	Zynga	US	4.2	3,577	(0.2)	22.3	15.8	4.3	29.4	26.4	-	-
	Sega	JN	1,864.0	4,542	(1.7)	5.9	18.1	33.3	32.3	29.8	-	-
	Nintendo	JN	42,470.0	55,068	(7.1)	(8.4)	(12.2)	3.1	22.9	21.9	-	-

## 2) 주요 미디어/광고 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	KRW	2,461	1,471,560	0.0	0.5	0.4	(0.3)	9.4	9.1	-	-
	KOSDAQ		868	262,029	(0.1)	(0.2)	(0.7)	8.8	18.3	16.6	-	-
	미디어		463	25,438	(0.7)	(0.8)	2.1	2.0	22.6	18.9	4.8	(0.1)
	광고		3,545	4,898	1.4	2.0	3.7	(5.0)	17.1	15.4	(6.2)	8.4
	방송과엔터테인먼트		232	19,937	(1.3)	(1.6)	1.8	3.7	24.8	20.1	10.0	(7.3)
방송 콘텐츠	CJ E&M	KRW	90,100	3,232	1.1	(2.3)	4.5	(7.8)	26.2	24.2	9.0	(4.2)
	스튜디오드래곤		96,400	2,503	1.2	9.9	19.9	48.3	52.2	42.7	11.2	8.9
	SBS		24,300	411	(4.9)	(6.4)	(1.6)	(6.0)	17.3	15.3	(3.4)	(0.0)
	SBS 미디어홀딩스		2,845	369	(3.6)	(3.6)	(6.0)	(6.9)	-	-	(0.1)	(0.0)
	SBS 콘텐츠허브		7,990	159	(0.6)	(9.4)	0.8	(13.3)	-	-	(0.1)	0.0
	제이콘텐츠리		7,610	804	4.3	0.8	4.7	39.4	27.8	24.8	6.5	(2.1)
영화	IHQ	KRW	2,010	272	(4.7)	(9.9)	(24.4)	(20.9)	19.6	18.1	0.2	(0.1)
	CJ CGV		68,300	1,339	(9.7)	(11.3)	(7.0)	(8.0)	30.5	25.3	(24.8)	(7.8)
	쇼박스		5,030	292	(4.4)	(7.2)	(13.3)	(6.9)	25.6	21.6	(0.4)	(0.7)
광고	NEW	KRW	8,690	221	3.1	(0.6)	16.6	(5.0)	23.8	21.3	1.0	0.3
	제일기획		20,300	2,163	2.8	5.7	8.3	(4.3)	17.6	17.0	(3.2)	9.7
유료방송	이노션	KRW	67,600	1,252	(1.3)	0.2	7.3	(7.7)	16.9	16.2	1.5	(1.9)
	CJ헬로		9,240	663	(9.4)	3.0	(4.2)	30.1	21.1	19.6	0.7	(0.4)
	스카이라이프		12,500	554	(5.3)	(1.2)	(4.9)	(7.1)	10.7	10.6	(1.2)	(0.1)
	현대 HCN		4,375	457	(2.1)	(0.2)	(1.0)	10.8	11.4	11.1	(0.2)	(0.1)
	SK 텔레콤		227,500	17,014	2.0	0.4	(5.8)	(14.8)	6.7	6.7	0.6	24.6
	KT		27,150	6,566	(0.7)	(0.2)	(3.7)	(10.3)	10.3	9.9	0.4	(0.2)
해외	LG 유플러스	KRW	12,700	5,136	0.0	3.7	(0.4)	(9.3)	10.2	9.8	11.1	(11.0)
	방송 콘텐츠											
	Disney		102.2	152,331	(1.7)	1.0	(4.7)	(4.9)	14.4	13.6	-	-
	Time Warner		94.2	73,671	(0.3)	(2.2)	(0.6)	3.0	11.5	11.5	-	-
	Netflix		351.3	152,703	8.4	14.9	22.9	83.0	122.9	97.6	-	-
	CBS		51.0	19,325	(1.5)	1.1	(7.5)	(13.6)	9.7	9.2	-	-
	Discovery		22.3	11,366	(1.0)	(7.3)	(7.0)	(0.2)	9.5	8.4	-	-
영화	Huace Film and TV		11.2	3,090	0.6	5.1	(2.6)	2.9	25.2	22.5	-	-
	Huayi Brothers Media		8.7	3,758	(1.3)	0.4	(7.5)	(0.9)	23.9	22.1	-	-
	Wanda Flim	CH	52.0	9,570	0.0	0.0	0.0	0.0	27.0	24.6	-	-
	Cindemark		34.5	4,028	(2.2)	(13.2)	(18.4)	(1.0)	15.4	14.6	-	-
	IMAX		21.5	1,381	(5.9)	(8.9)	(7.3)	(7.1)	22.8	21.5	-	-
	China Flim		17.3	5,052	0.4	11.3	3.6	12.2	27.9	26.2	-	-
광고	Shnanghai Flim		18.5	1,081	(0.5)	2.4	(3.3)	(9.3)	21.3	20.4	-	-
	WPP	GB	12.8	21,604	(3.6)	14.4	(5.8)	(4.7)	10.9	10.7	-	-
	Omnicom		72.0	16,356	(4.0)	(3.3)	(6.9)	(1.2)	12.8	12.5	-	-
	Publicis		60.7	16,410	(1.5)	2.8	(0.4)	7.1	13.2	12.9	-	-
유료방송	Dentsu		5310.0	14,017	(0.4)	2.5	7.5	11.2	20.4	19.0	-	-
	Comcast	US	31.8	146,102	(3.0)	(7.3)	(19.6)	(20.7)	12.7	12.2	-	-
	Time Warner Cable		94.2	73,671	(0.3)	(2.2)	(0.6)	3.0	11.5	11.5	-	-
	Dish Network		30.7	14,353	(5.1)	(16.7)	(31.0)	(35.7)	12.0	13.0	-	-
	Directv		0.0	2	14.8	11.9	182.5	35.9	-	-	-	-
	AT&T		32.5	199,644	1.4	(7.6)	(11.5)	(16.4)	9.5	9.5	-	-
	Verizon		48.5	200,480	1.6	(3.2)	0.5	(8.3)	10.6	10.5	-	-
유료방송	Sprint		5.2	20,634	0.8	(14.5)	(2.8)	(12.6)	-216.9	-287.9	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

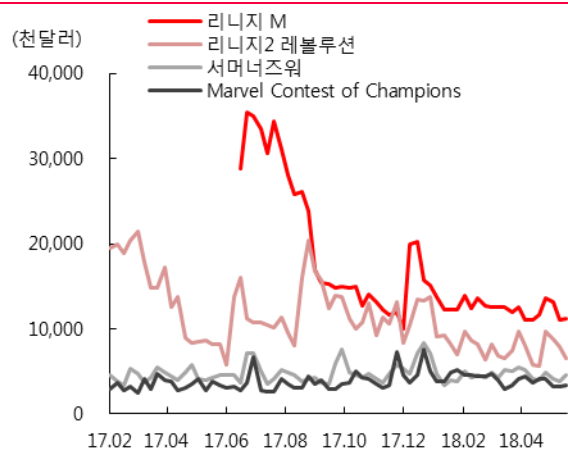
## 5. 주요 Charts

<표 1> 국내 모바일게임 주간 매출액 순위 (구글 기준)

순위	4월 4주차	5월 1주차	5월 2주차	5월 3주차	5월 4주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)
3	세븐나이트 for kakao(▲6)	리니지2 레볼루션 (▲1)	리니지2 레볼루션(-)	라크나로크M: 영원한 사랑(▲1)	소녀전선(▲17)
4	리니지2 레볼루션(-)	라크나로크M: 영원한 사랑(▲1)	라크나로크M: 영원한 사랑(-)	리니지2 레볼루션 (▽1)	리니지2 레볼루션(-)
5	라크나로크M: 영원한 사랑(▽1)	삼국지M(▲1)	삼국지M(-)	삼국지M(-)	라크나로크M: 영원한 사랑(▽2)
6	삼국지M(▽1)	세븐나이트 for kakao(▽3)	세븐나이트 for kakao(-)	붕괴3rd(▲4)	페이트/그랜드 오더 (▲22)
7	모두의마블 for kakao(▽1)	모두의마블 for kakao(-)	모두의마블 for kakao(-)	세븐나이트 for kakao(▽1)	세븐나이트 for kakao(-)
8	오버히트(-)	클래시 로얄(▲6)	피망 포커: 카지노 로얄(-)	MARVEL 퓨처파이트 (▲1)	MARVEL 퓨처파이트 (-)
9	MARVEL 퓨처파이트 (▲55)	소녀전선(▲23)	MARVEL 퓨처파이트 (▲2)	모두의마블 for kakao(▽1)	모두의마블 for kakao(-)
10	페이트/그랜드 오더 (▲23)	피망 포커: 카지노 로얄(▲13)	붕괴3rd(▲31)	이터널 라이트(▲1)	이터널 라이트(-)

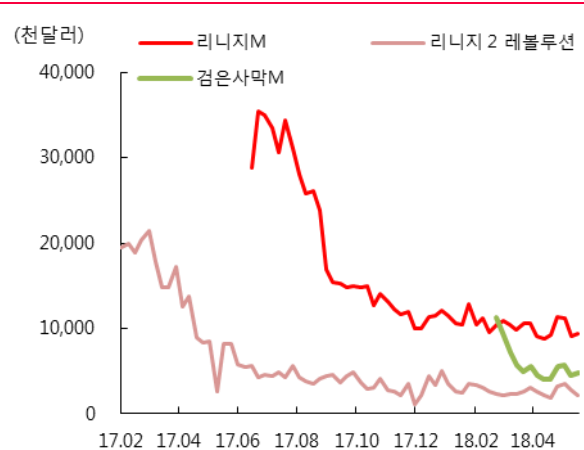
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



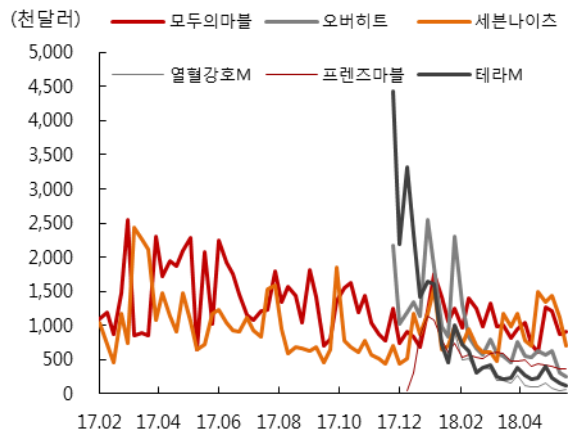
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

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



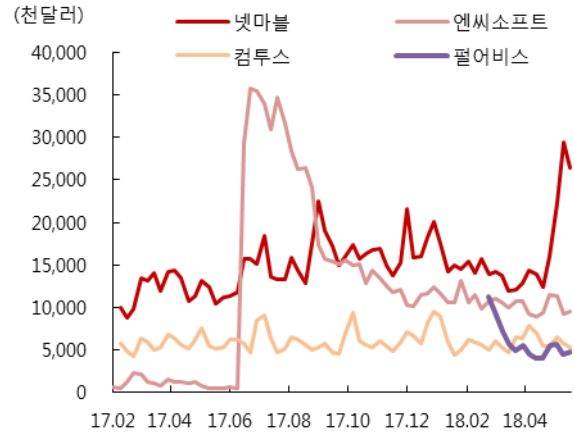
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



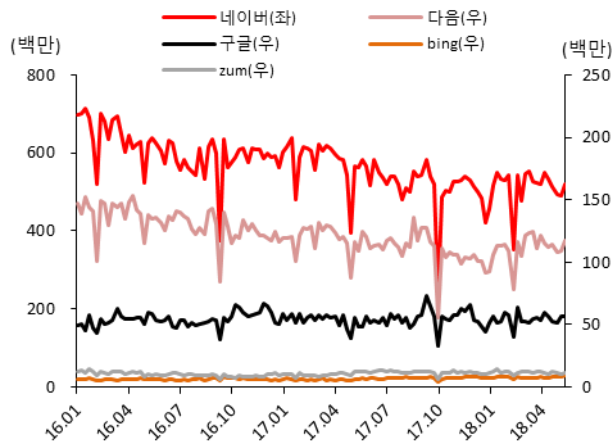
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



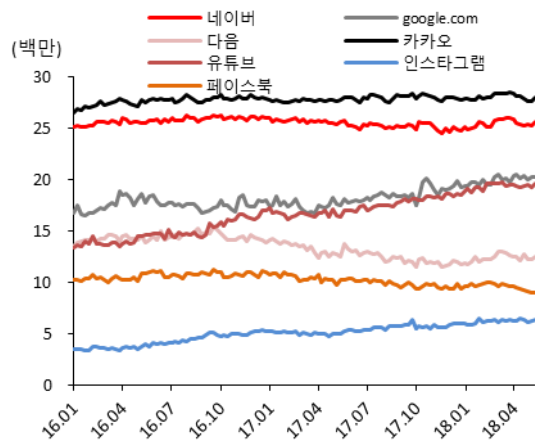
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



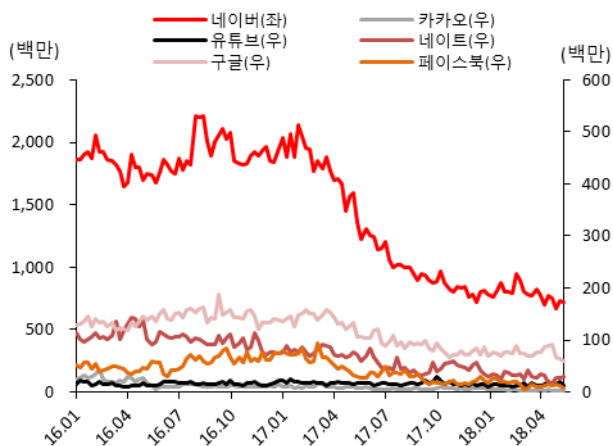
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



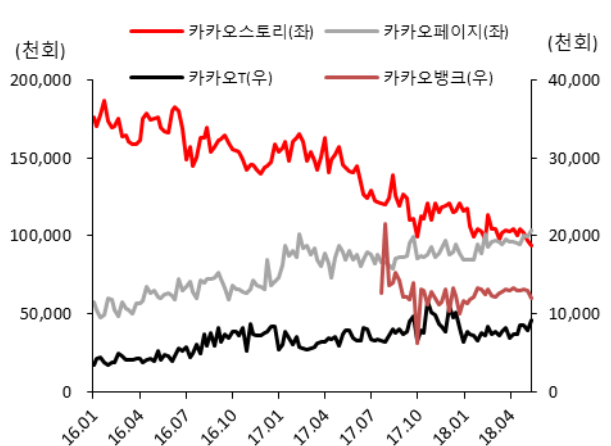
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



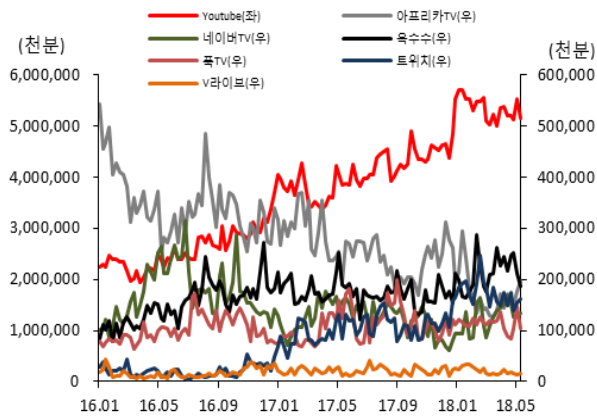
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오톡 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



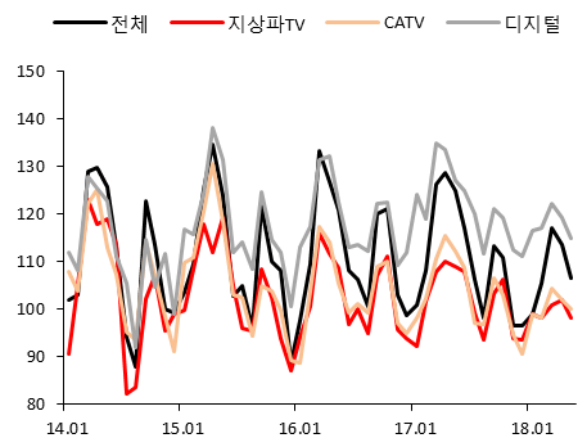
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



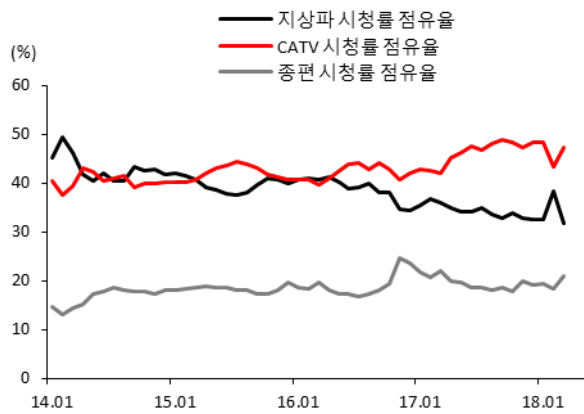
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



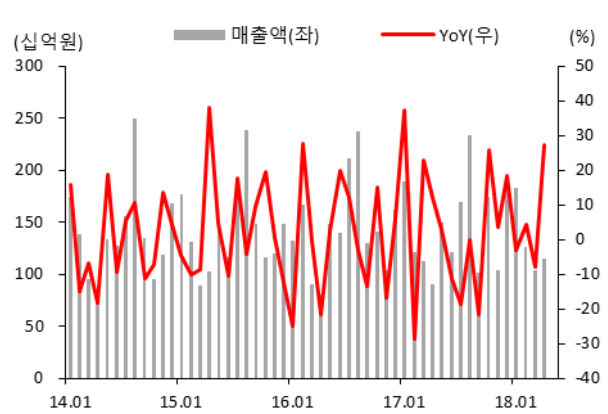
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



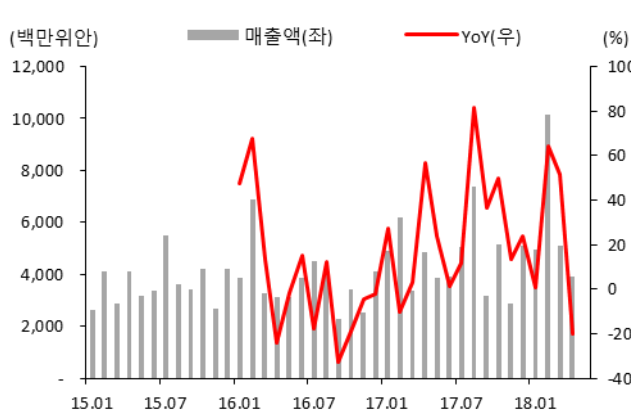
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



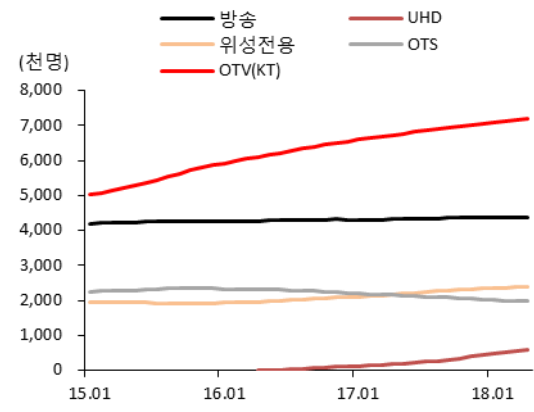
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 13> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



자료: CBO, 하이투자증권

<그림 14> 월간 스카이라이프 가입자 추이



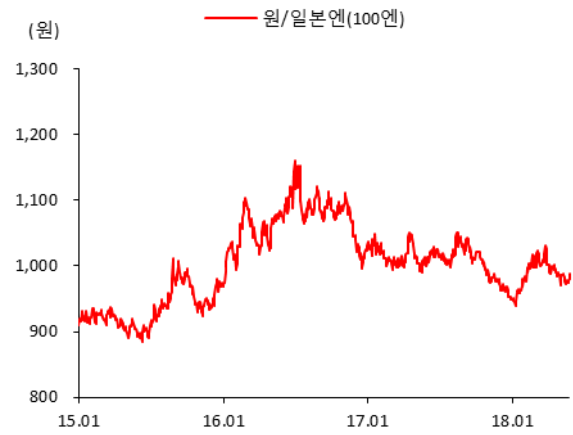
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 15> 원/달러 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 16> 원/100 엔 환율 추이



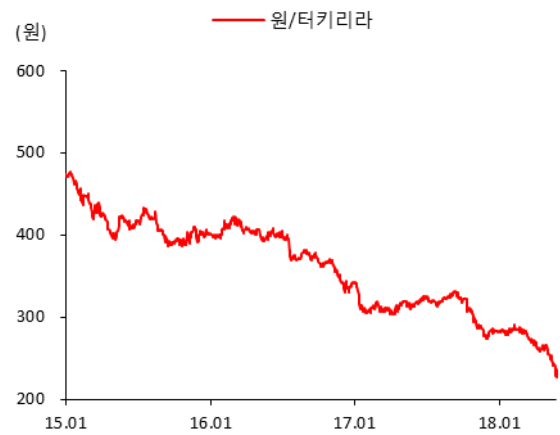
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 17> 원/위안 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

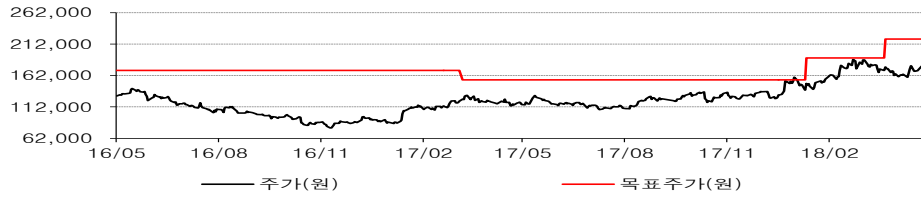
<그림 18> 원/터키리라 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

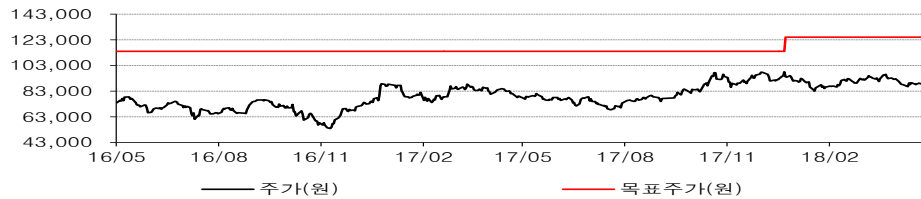


최근 2년간 투자 의견 변동 내역 및 목표주가 추이(컴투스)



일자	투자 의견	목표주가(원)	목표주가대상 시점	과리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
2017-04-03(담당자변경)	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 투자 의견 변동 내역 및 목표주가 추이(CJ E&M)



일자	투자 의견	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-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) 종목투자 의견은 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 투자비율 등급 공시 2018-03-31 기준

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