



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

1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- 유럽 개인정보보호법(GDPR)이 발효된 이후 엄격한 개인정보 보호 조치 부담감이 큰 중소광고 업체를 제치고 오히려 구글과 같은 대형 광고 업체가 주목받고 있는 현상 나타나 있음
- 지난 1일 개최된 개인정보보호 전사회에서 EU 집행위원회 사법총국의 랄프 사우어 부과장은 한국은 이미 개인정보 보호 관련 규제가 높은 수준으로 지나친 부담감이 불필요하다고 언급
- 5월 한달간 '리니지M'의 글로벌 일평균 매출액은 지난 1분기 대비해서 10% 하락한 28억원 수준, 'L2R'은 8% 하락한 19억원 수준, '검은사막'은 전월대비 6% 상승한 12억원 수준으로 파악됨
- 금주 4일 전작이 매출 순위 1위를 기록했던 웹젠의 '뮤오리진2', 7일에는 자유시장경제가 가능한 1:1 거래제도를 도입한 넥슨의 '카이저'가 출시될 예정으로 기존 MMORPG 게임의 잠식 여부에 주목
- 네오위즈는 국내에서는 흥행이 저조했던 '블레스'를 스팀 플랫폼에 출시하여 출시한지 하루 만에 글로벌 매출 1위 등극
- 펠어비스의 온라인게임 '검은사막'은 스팀 버전 출시를 계기로 반전을 이루었고, 블루홀의 '배틀그라운드' 또한 스팀 버전 출시로 성공을 이뤘듯 이 스팀 플랫폼은 한국 게임업체에게 새로운 시장 진출 교두보로 급부상

미디어/광고

- 5월 국내 박스오피스 매출액은 YoY 7.2% 감소, 중국 박스오피스 매출액은 '어벤져스:인피니티워'의 흥행에 힘입어 플러스 성장으로 전환하여 YoY 11.0% 증가 기록
- 지난주 넷플릭스는 '범인은 바로 너'를 한국 오리지널 시리즈 최초로 시즌2 제작을 확정하여 한국 내에서의 영향력 점진적으로 확대될 전망이며, 한국 콘텐츠는 넷플릭스를 통해 해외에서의 소구력 높아질 전망
- 2018 러시아 월드컵을 앞두고 삼성전자, 현대-기아차의 국내외 광고 물량 증가할 것으로 예상. 특히 현대차는 신흥 시장 가운데 러시아 시장을 가장 집중하고 있어 이노션의 2분기 실적 개선 견인할 전망

2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/게임	컴투스 (078340)	<ul style="list-style-type: none"> - '서머너즈워'의 4~5월 두달간 글로벌 일평균 매출액은 지난 1분기 대비 3% 하락한 10.9억원 수준으로 파악됨 - 4종의 야구게임과 더불어 월드컵을 앞두고 축구RPG '사커스피리츠'도 정식서비스 4주년 기념 업데이트를 실시하여 스포츠게임의 매출 상승 기대 - 신작 '스카이랜더스' 이번달 내에 CBT 진행될 예정으로 신작 기대감 점진적 상승 기대
	미디어/광고	CJ E&M (130960)	<ul style="list-style-type: none"> - 지난주 합병 법인 출범을 결정하며 합병 불확실성 해소되면서 주가 반등 - 최근 싱가포르 이커머스 업체인 큐텐과의 제휴를 비롯해 알리바바, 텐센트 등과도 사업 제휴를 논의하고 있어 합병법인의 시너지 창출 단기 접근 가능 - 자회사 스튜디오드래곤과의 Valuation 괴리 확대는 매수 기회로 판단

3. 탐방노트

종목	탐방내용
제이콘텐트리 (036420)	<ul style="list-style-type: none"> - 당초 넷플릭스향 판매를 기대했던 '스케치'는 넷플릭스에 판매를 진행하지 않고 국가별로 판매하는 방식으로 접근 - '밥 잘 사주는 예쁜 누나'의 넷플릭스 판매 금액은 40~50억원 수준으로 파악되며, 2분기 실적에 반영될 예정 - 현재 방영중인 월화 드라마 '미스 함무라비' 또한 양호한 시청률을 기록하고 있어 VOD 판매 및 해외 판매 실적 양호할 것으로 2분기 방송 사업 실적 전년동기대비 증가할 전망 - 7월 23일부터 방영 예정인 텐트폴 '라이프'는 '비밀의 숲'으로 인정받은 이수연 작가, 조승우, 이동욱 주연 작품으로 긍정적 투자 심리 지속될 것으로 판단

4. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
'리니지M', 여섯 번째 클래스 '총사' 등장... '블랙 플레임' 업데이트	- '총사'는 총을 주무기로 하는 직업으로 원작 리니지에서는 볼 수 없는 리니지M만의 고유 콘텐츠 업데이트 - '드래곤 레이드'와 '파티 던전'은 각각 오는 6월 5일과 12일에 업데이트 될 예정	https://bitly/2Lclfb
카카오, 스마트홈 시장 진출 ...'카카오톡' 3분기 출시	- 카카오는 올해 3분기에 자체 IoT 플랫폼 '카카오톡'과 전용 앱을 출시할 예정 - 카카오는 삼성전자포스코건설 등과 제휴 중으로, 더욱 다양한 업체가 참여할 수 있도록 소프트웨어개발키트를 공유하고 IoT 클라우드를 제공할 계획	https://bitly/2LcWsgD
넥슨, 모바일 RPG '오버히트' 일본 정식 출시	- 넥슨은 MMORPG '오버히트'를 일본 시장에 안드로이드OS 및 iOS 버전으로 정식 출시 - 28일 사전 다운로드 시작 직후 일본 애플 앱스토어 인기 무료 게임 1위를 기록하는 등 출시 전부터 뜨거운 반응이 있었고 출시 직후 애플 앱스토어 최고매출 2위와 구글플레이 최고매출 3위까지 기록하는 등 인기를 공고히 유지하는 중	https://bitly/2xuyOUg
네이버 '라인망가' 23시간 기다리면 무료 '내연재' 내달 도입 ...日 만화 앱 경쟁 '치열'	- 라인망가는 현재 1주일을 기다리면 읽을 수 있는 '무료 연재'를 23시간으로 줄이는 서비스 개편을 통해 내달 7일부터 '내연재' 시작 - 이번 개편은 경쟁사 픽코마의 '가다리면 무료' 서비스에 대응한 것이며 한층 더 치열해진 일본 만화 앱 시장에 1위를 지키고자 하는 전략	https://bitly/2LtlldL
위메이드, 모바일 MMORPG 이카루스M 사전예약 시작	- PC온라인게임 '이카루스' IP를 기반으로한 '이카루스M'의 사전예약을 30일부터 시작 - '이카루스M'은 모바일 MMORPG 최초로 창공에서 펼쳐지는 대규모 '공중전투'와 하늘과 땅을 오가며 전장 조력자가 되어줄 '펠로우 시스템'을 담았으며 파티원과 함께 즐기는 '클래스 스킬 연계시스템' 등이 특징	https://bitly/2sCb8r1
게임빌, MMO 전략게임 '가디우스 엠파이어' 출시	- 게임빌은 30일 신작 모바일게임 '가디우스 엠파이어'를 구글 플레이와 애플 앱스토어에 글로벌 출시 - 핵심 콘텐츠는 거대한 전장 '천상대륙'에서 펼쳐지는 대규모 전쟁 '천상대전'이며 부대를 운영하는 전략 시뮬레이션의 재미와 영웅 육성이라는 RPG 요소를 집약한 게임	https://bitly/2L9fVAq
NHN페이코, 생활 콘텐츠 추천 서비스 추가	- 페이코 매거진은 생활 콘텐츠를 골라 제공하는 서비스로 전문가가 엄선하는 '추천' 메뉴와 고화질 사진 중심의 '사진갤러리' 등으로 구성 - 페이코 매거진은 간편 결제 이상의 경험을 제공하기 위해 마련된 콘텐츠 서비스로 앞으로 더 많은 영역으로 주제를 확장할 것이며 이를 계기로 쇼핑과 금융 등의 정보를 확충해 페이코 앱을 생활 밀착형 플랫폼으로 성장시킬 계획	https://bitly/2LvpzR
미디어/광고		
CJ오쇼핑, 주주총회서 CJ E&M 합병안 원안 가결	- CJ오쇼핑과 CJ E&M은 29일 임시 주주총회에서 합병 승인 건, 정관 변경 건, 이사·감사 위원회 위원 선임 건을 원안대로 가결 - 유·무선 인터넷 관련 사업, 방송프로그램 제작·구매·판매 및 임대업, 방송 프로그램 등 60여개 사업목적에 추가했으며 오는 7월 1일 CJ ENM을 정식 출범할 예정	https://bitly/2sqbSQK
카카오페이지, 예능·드라마 다시보기 서비스 개시	- 카카오페이지는 지상파 3사와 종합편성채널, 케이블 채널의 드라마·예능 프로그램 다시보기 서비스 개시할 계획 - 지금까지 확보한 드라마·예능 프로그램은 총 1만여편으로, 종류와 편수를 지속해서 늘려나갈 계획이며 해외 인기 드라마와 애니메이션 등도 서비스할 계획	https://bitly/2J4JV9
CJ오쇼핑 테이블웨어 '오덴세', 연 매출 150억 노린다	- CJ 오쇼핑은 단독브랜드인 '오덴세'를 올해 150억원 매출 브랜드로 육성할 것이라는 목표를 밝힘 - 오덴세는 오는 7월 방영 예정인 tvN의 '미스터션사인'에 PPL 참여와 함께 에디션 상품을 출시할 예정이며 단순한 PPL을 넘어 TV홈쇼핑, T커머스, 온-오프라인 유통 채널의 협업을 통해 CJ E&M과의 합병 시너지를 확대해 나갈 계획	https://bitly/2sqco18
롯데시네마 새 이름은 '롯데컬처웍스' ...종합 엔터 전문기업으로 새 출발	- 롯데쇼핑 시네마사업본부가 오는 6월1일 종합 엔터테인먼트 전문 기업 롯데컬처웍스로 새로 출범 할 예정 - 롯데컬처웍스는 기존의 영화, 뮤지컬 사업에서의 서비스 경쟁력을 공고히 하고 오는 6월 OTT 서비스 출시를 시작으로 다양한 신규 플랫폼 사업에도 진출할 방침	https://bitly/2J9sxmp
中 텐센트뮤직, 하반기 뉴욕증시 상장...기업가치 32조 원 예상	- 영국의 파이낸셜타임스는 텐센트뮤직엔터테인먼트(TME)가 IPO 준비를 위해 골드만삭스, 모건스탠리, 뱅크오브아메리카 메릴린치를 주관사로 선정했다고 보도 - 투자은행들은 TME의 중국 음악 스트리밍 시장 지배력과 증가하는 가입자 수 등을 고려할 때 뉴욕증시 상장 시 기업가치를 최소 300억 달러로 설정한 것을 긍정적으로 평가하고 있음	https://bitly/2sm1Lfp
SKB, OTT 캐릭터 브랜드 '옥수수 패밀리' 출시	- SK브로드밴드는 옥수수의 캐릭터 브랜드 '옥수수 패밀리(oksusu family)'를 출시하고 IP 브랜드화를 시작 - 6월 중에는 옥수수 패밀리와 콘텐츠를 연계한 굿즈를 출시할 예정	https://bitly/2Hed1zq

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	FY18	FY19	기관	외국인
국내	KOSPI	KRW	2,439	1,466,760	(0.9)	(3.0)	0.6	(1.0)	9.4	8.7	-	-
	KOSDAQ		883	264,118	1.7	0.8	3.1	10.6	18.3	16.6	-	-
	소프트웨어와 서비스		350	103,532	(0.3)	(2.1)	(7.1)	(8.0)	22.6	17.6	(101.8)	60.2
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,086	33,988	(1.3)	(3.6)	(13.0)	(18.9)	32.2	25.7	(40.0)	30.9
	게임 소프트웨어와 서비스		4,268	35,831	(0.3)	0.8	(1.3)	(10.5)	19.2	14.0	(45.5)	17.7
인터넷/소프트웨어	NAVER	KRW	680,000	20,891	(0.7)	(5.0)	(15.3)	(21.8)	26.3	21.4	(20.6)	(0.6)
	카카오		104,500	7,430	(6.7)	(5.9)	(18.4)	(23.7)	57.7	39.9	(19.4)	6.4
	인터넷파크		7,400	228	2.5	(16.1)	(28.5)	(20.5)	40.2	17.5	0.4	(2.1)
	포스코 ICT		6,970	988	(0.6)	(0.7)	(10.8)	(16.5)	21.9	17.5	(1.7)	(1.6)
	더존비즈온		44,000	1,217	(4.0)	(10.9)	(20.7)	32.1	28.6	23.4	(2.7)	(4.4)
	한글과컴퓨터		13,850	298	2.6	(12.6)	(17.6)	(22.8)	-	-	(0.7)	(1.2)
	KG 이니시스		22,100	575	5.5	(6.0)	11.6	17.6	11.9	9.1	(1.0)	3.7
	NHN 한국사이버결제		14,200	286	(3.1)	(5.6)	(23.2)	(15.5)	-	-	(2.1)	(0.5)
	KG 모빌리언스		9,810	273	0.2	5.6	20.1	21.3	-	-	0.4	0.1
	카페 24		173,200	1,430	9.1	28.0	89.9	n/a	83.9	48.5	(4.2)	(4.2)
	다날		4,795	242	3.9	(1.1)	(14.8)	(9.4)	-	-	(0.2)	(1.0)
게임	넷마블	KRW	154,500	12,264	3.0	4.7	4.7	(18.0)	30.3	22.4	17.9	5.8
	엔씨소프트		363,500	7,433	(0.1)	1.0	(3.1)	(18.8)	16.2	11.6	0.0	0.0
	펄어비스		213,400	2,519	(10.7)	(18.4)	(12.0)	(13.8)	12.5	8.8	(25.6)	10.9
	NHN 엔터테인먼트		66,600	1,214	(1.2)	8.1	(15.4)	(2.6)	15.2	16.2	(0.1)	2.8
	컴투스		186,200	2,233	(1.1)	16.4	14.2	36.8	13.7	11.1	(3.2)	9.0
	게임빌		63,300	389	(1.7)	5.5	(11.8)	(31.4)	14.5	9.8	2.5	(0.4)
	더블유게임즈		55,200	934	(3.8)	(11.7)	(10.8)	6.8	12.0	8.6	(9.5)	5.7
	웹젠		27,850	917	(6.4)	(1.9)	5.1	(28.7)	12.6	12.1	(7.3)	(1.3)
	위메이드		53,500	838	1.9	(10.8)	(0.7)	6.2	23.3	13.2	1.1	(0.5)
	네오위즈		23,250	475	31.7	33.2	67.3	89.8	17.0	14.2	(11.2)	(3.9)
	파티게임즈		-	-	(0.9)	1.9	(7.4)	6.0	-	-	0.0	0.0
	조이시티		14,700	161	(3.0)	0.3	(14.3)	7.3	43.8	15.8	0.5	(0.5)
	룽투코리아		6,280	142	0.8	1.5	(16.3)	(20.3)	-	-	0.0	0.1
해외	인터넷/소프트웨어											
	Alphabet	US	1,135.0	782,540	4.7	9.1	5.9	7.7	22.0	19.6	-	-
	Facebook	US	194.0	561,740	4.9	11.6	10.3	9.9	22.7	18.9	-	-
	Amazon	US	1,641.5	796,519	1.9	3.7	9.9	40.4	80.2	57.6	-	-
	Alibaba	CH	204.3	523,346	2.6	13.8	12.3	18.5	31.3	24.2	-	-
	Tencent	CH	404.0	489,363	0.0	3.5	(9.4)	(0.3)	37.3	28.3	-	-
	Baidu	CH	248.5	86,645	1.9	(1.5)	(0.5)	6.1	24.2	20.6	-	-
	Gree	JN	635.0	1,403	0.8	(3.8)	(3.8)	(10.3)	20.5	17.2	-	-
	IQIYI	US	28.5	20,416	24.9	61.7	n/a	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY	US	150.8	15,940	5.0	18.1	10.2	49.3	908.4	264.6	-	-
	LINE	JP	3,905.0	8,560	(1.0)	(2.6)	(8.9)	(15.0)	113.3	49.2	-	-
게임	Activision Blizzard	US	73.0	55,591	2.2	7.7	1.9	15.9	28.1	24.3	-	-
	Electronic Arts	US	135.7	41,634	2.9	13.2	11.1	29.2	27.1	23.8	-	-
	Netease	CH	232.5	30,531	1.8	(10.8)	(18.8)	(32.5)	20.3	16.7	-	-
	Take Two Interactive Software	US	114.6	13,107	2.3	9.9	6.6	4.4	25.9	23.6	-	-
	Nexon	JN	1,794.0	14,573	(0.7)	7.3	(6.0)	9.4	16.8	15.3	-	-
	Zynga	US	4.5	3,835	7.2	27.0	29.9	11.8	31.5	24.3	-	-
	Sega	JN	1,923.0	4,676	3.2	5.7	24.3	39.2	31.8	21.3	-	-
	Nintendo	JN	43,200.0	55,896	1.7	(6.4)	(9.4)	6.0	23.2	17.8	-	-

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	2,439	1,466,760	(0.9)	(3.0)	0.6	(1.0)	9.4	8.7	-	-
	KOSDAQ		883	264,118	1.7	0.8	3.1	10.6	18.3	16.6	-	-
	미디어		474	26,113	2.4	3.4	4.6	4.4	23.1	19.2	53.3	(14.9)
	광고		3,472	4,798	(2.1)	0.5	1.8	(7.0)	16.7	15.0	(3.0)	5.3
	방송과엔터테인먼트		240	20,209	3.7	4.4	5.4	7.6	25.8	20.7	56.6	(20.3)
방송 콘텐츠	CJ E&M	KRW	90,300	3,260	0.2	(0.2)	4.3	(7.6)	25.5	20.5	20.8	(10.5)
	스튜디오드래곤		110,400	2,885	14.5	30.5	25.9	69.8	59.8	38.7	11.6	8.6
	SBS		23,900	407	(1.6)	(7.4)	(0.4)	(7.5)	-	-	(2.6)	(0.0)
	SBS 미디어홀딩스		2,835	370	(0.4)	(4.2)	(2.4)	(7.2)	-	-	(0.1)	(0.0)
	SBS 콘텐츠허브		7,800	156	(2.4)	(10.4)	(3.7)	(15.4)	-	-	(0.2)	(0.0)
	제이콘텐트리		7,730	822	1.6	5.0	2.4	41.6	24.5	18.0	6.1	(4.5)
	IHQ		2,255	307	12.2	5.4	(17.1)	(11.2)	21.8	18.3	1.4	(2.1)
영화	CJ CGV	KRW	66,400	1,310	(2.8)	(10.6)	(6.1)	(10.5)	30.0	19.6	(28.4)	(8.3)
	쇼박스		5,070	296	0.8	(5.6)	(12.6)	(6.1)	23.7	17.6	(0.8)	(0.5)
	NEW		8,720	223	0.3	3.8	6.5	(4.7)	32.7	16.1	0.4	(0.0)
광고	제일기획	KRW	19,800	2,123	(2.5)	3.7	6.5	(6.6)	16.6	15.2	(4.9)	8.2
	이노션		65,400	1,219	(3.3)	(1.5)	1.4	(10.7)	16.3	14.8	0.6	(0.9)
유료방송	CJ헬로	KRW	9,460	683	2.4	10.8	5.1	33.2	-	-	(0.5)	(1.0)
	스카이라이프		12,650	564	1.2	1.2	(3.1)	(5.9)	10.9	10.1	(0.5)	0.2
	현대 HCN		4,370	460	(0.1)	0.5	(4.3)	10.6	11.3	10.7	0.2	0.1
	SK 텔레콤		222,000	16,707	(2.4)	(2.8)	(7.5)	(16.9)	6.2	6.3	(23.0)	34.6
	KT		27,000	6,571	(0.6)	(0.9)	(3.2)	(10.7)	9.7	9.2	0.9	(0.4)
	LG 유플러스		11,900	4,843	(6.3)	(3.3)	(5.2)	(15.0)	9.4	8.7	7.9	(32.2)
해외												
방송 콘텐츠	Disney	US	99.4	147,724	(2.8)	(0.7)	(3.1)	(7.6)	13.7	12.8	-	-
	Time Warner	US	93.9	73,452	(0.3)	(0.4)	1.2	3.5	11.7	11.4	-	-
	Netflix	US	359.9	156,459	2.5	14.9	23.9	87.5	109.1	70.4	-	-
	CBS	US	50.0	18,949	(1.9)	0.7	(3.8)	(15.0)	9.5	8.5	-	-
	Discovery	US	21.0	14,755	(6.2)	(12.7)	(12.9)	(6.4)	8.6	6.6	-	-
	Huace Film and TV	CH	10.2	2,812	(8.5)	(5.7)	(21.6)	(5.6)	23.2	18.1	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	8.2	3,535	(5.4)	(6.6)	(18.0)	(6.0)	21.9	19.4	-	-
영화	Wanda Flim	CH	52.0	9,518	0.0	0.0	0.0	0.0	26.7	21.7	-	-
	Cindemark	US	33.8	3,946	(2.0)	(12.4)	(16.7)	(2.2)	15.2	13.6	-	-
	IMAX	CA	20.9	1,342	(2.8)	(3.2)	4.5	(9.7)	22.3	19.6	-	-
	China Flim	CH	17.6	5,115	1.8	11.6	3.0	14.2	25.7	23.0	-	-
	Shnanghai Flim	CH	18.5	1,076	0.0	4.0	(5.6)	(9.3)	22.3	20.0	-	-
	광고	WPP	GB	1241.5	20,928	(2.8)	(2.1)	(3.0)	(7.4)	10.5	10.1	-
Omnicom		US	72.3	16,426	0.4	(2.6)	(2.7)	0.0	12.8	12.1	-	-
Publicis		FR	59.9	16,132	(1.3)	(3.4)	(0.0)	5.7	12.9	12.3	-	-
Dentsu		JN	5190.0	13,671	(2.3)	(0.4)	8.2	8.7	19.6	16.6	-	-
유료방송		Comcast	US	31.3	143,847	(1.5)	(2.5)	(14.0)	(21.2)	12.5	11.4	-
	Time Warner Cable	US	93.9	73,452	(0.3)	(0.4)	1.2	3.5	11.7	11.4	-	-
	Dish Network	US	29.1	13,591	(5.3)	(13.0)	(28.6)	(39.1)	11.1	13.3	-	-
	Directv	US	0.0	2	(14.7)	(35.3)	120.0	(16.0)	-	-	-	-
	AT&T	US	32.5	199,398	(0.1)	(0.2)	(8.5)	(14.2)	9.5	9.4	-	-
	Verizon	US	47.8	197,546	(1.5)	(2.1)	0.9	(7.5)	10.5	10.3	-	-
	Sprint	US	5.2	20,860	1.0	(4.1)	(1.0)	(11.7)	1733.3	1040.0	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

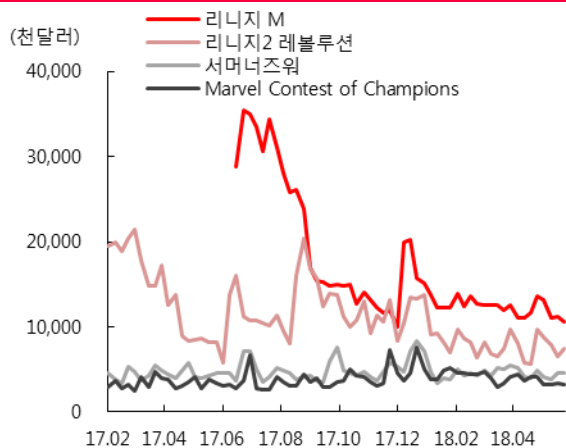
6. 주요 Charts

<표 1> 국내 모바일게임 주간 매출액 순위 (구글 기준)

순위	5월 1주차	5월 2주차	5월 3주차	5월 4주차	6월 1주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)
3	리니지2 레볼루션 (▲1)	리니지2 레볼루션(-)	라그나로크M: 영원한 사랑(▽2)	소녀전선(▲17)	리니지2 레볼루션 (▲1)
4	라그나로크M: 영원한 사랑(▽2)	라그나로크M: 영원한 사랑(▽2)	리니지2 레볼루션 (▽1)	리니지2 레볼루션(-)	라그나로크M: 영원한 사랑(▲1)
5	삼국지M(▲1)	삼국지M(-)	삼국지M(-)	라그나로크M: 영원한 사랑(▽2)	삼국지M(▲2)
6	세븐나이트 for kakao(▽3)	세븐나이트 for kakao(-)	붕괴3rd(▲4)	페이트/그랜드 오더 (▲22)	페이트/그랜드 오더(-)
7	모두의마블 for kakao(-)	모두의마블 for kakao(-)	세븐나이트 for kakao(▽1)	삼국지M(▽2)	모두의마블 for kakao(▲1)
8	클래시 로얄(▲6)	피망 포커: 카지노 로얄(-)	MARVEL 퓨처파이트 (▲1)	모두의마블 for kakao(▲1)	소녀전선(▽5)
9	소녀전선(▲23)	MARVEL 퓨처파이트 (▲2)	모두의마블 for kakao(▽1)	MARVEL 퓨처파이트 (▽1)	MARVEL 퓨처파이트 (-)
10	피망 포커: 카지노 로얄(▲13)	붕괴3rd(▲31)	이터널 라이트(▲1)	원피스 트레저 크루즈(▲34)	세븐나이트 for kakao(▲2)

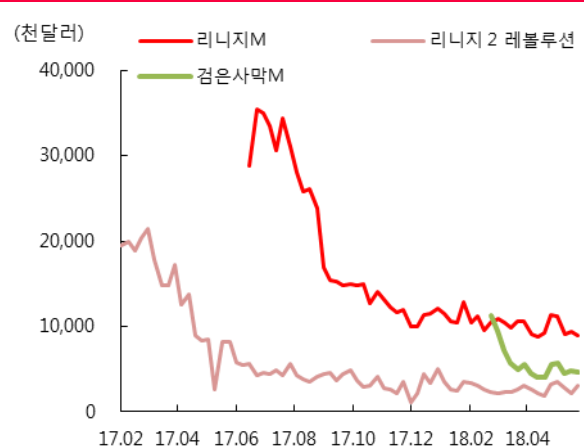
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



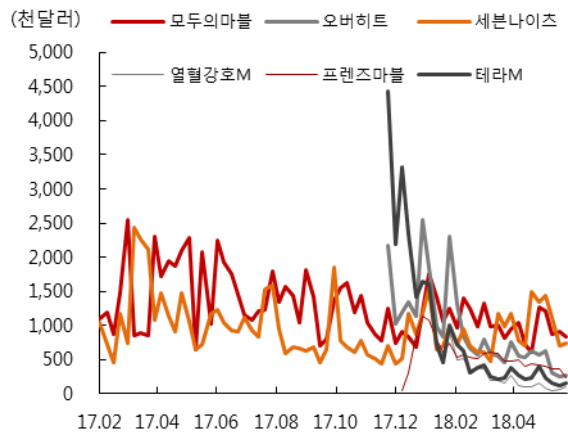
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

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



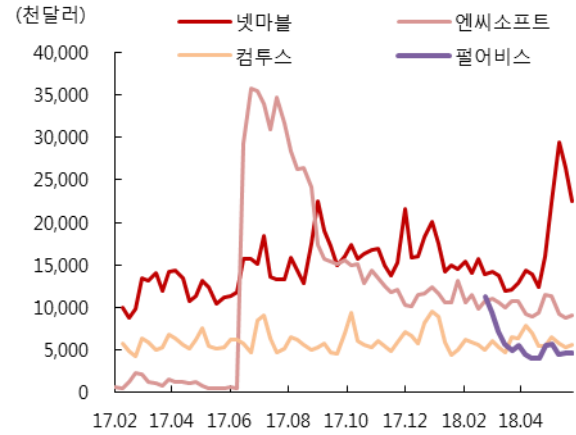
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



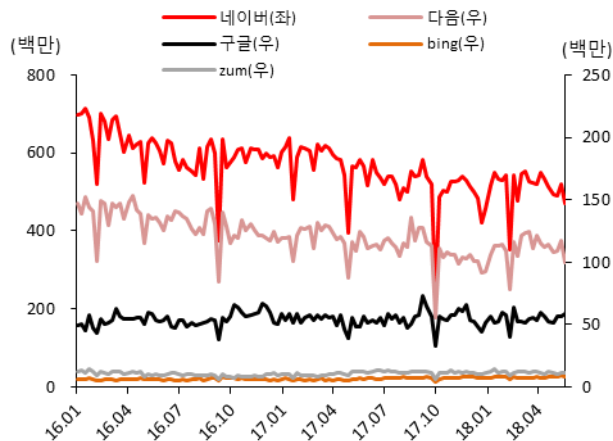
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



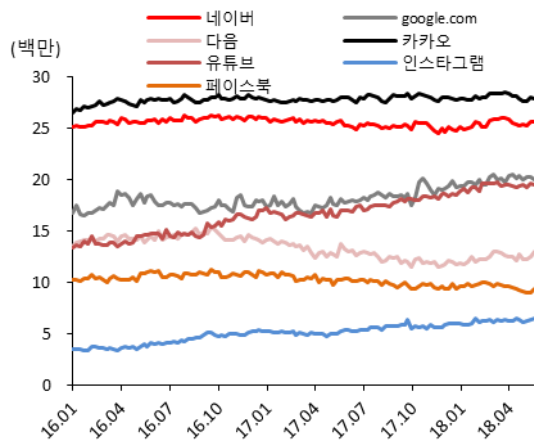
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



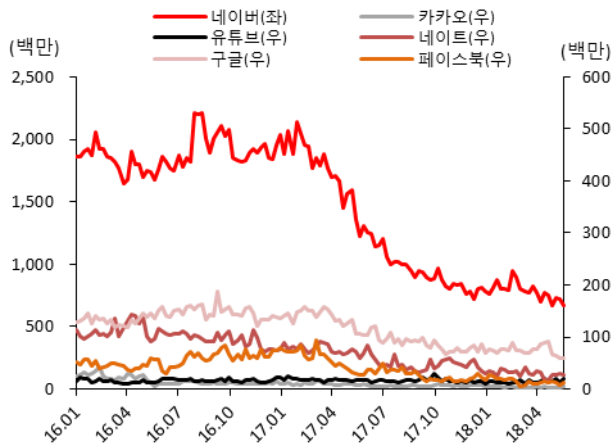
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



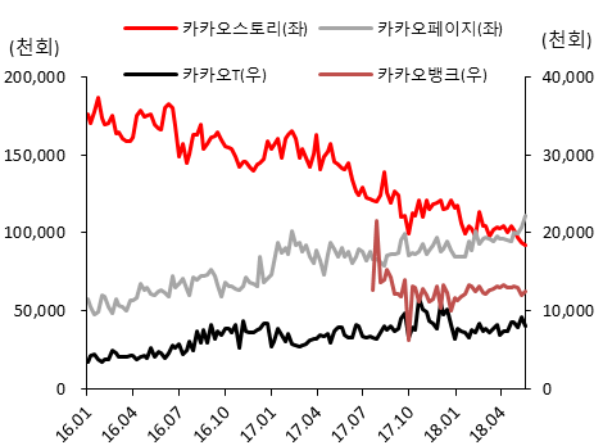
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



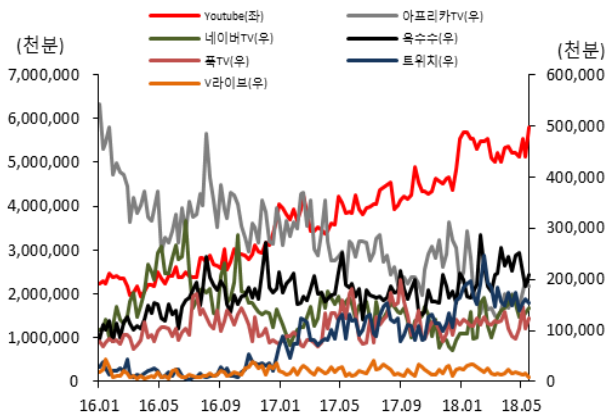
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오톡 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



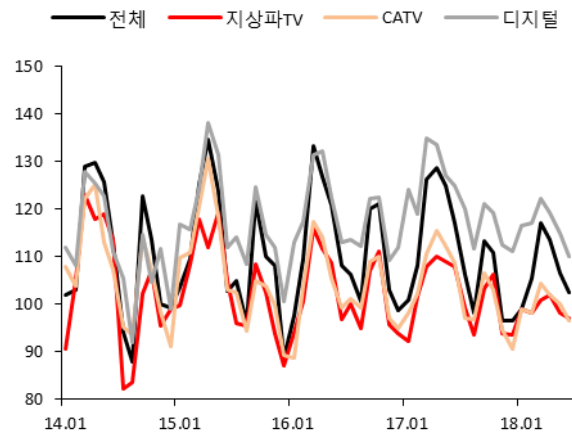
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



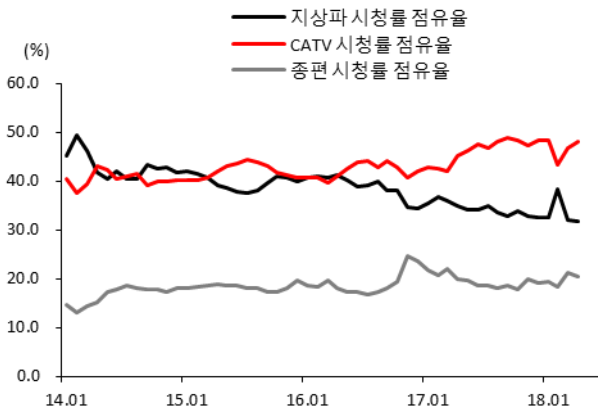
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



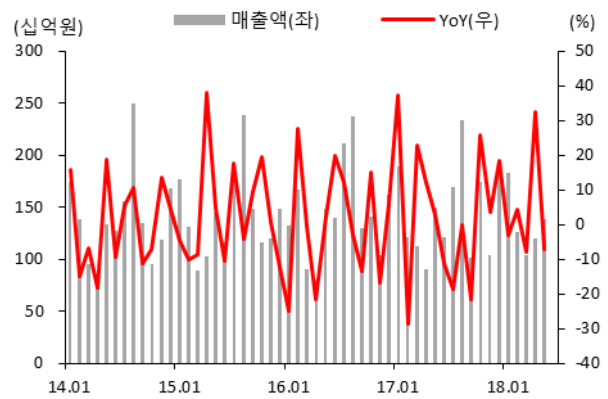
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



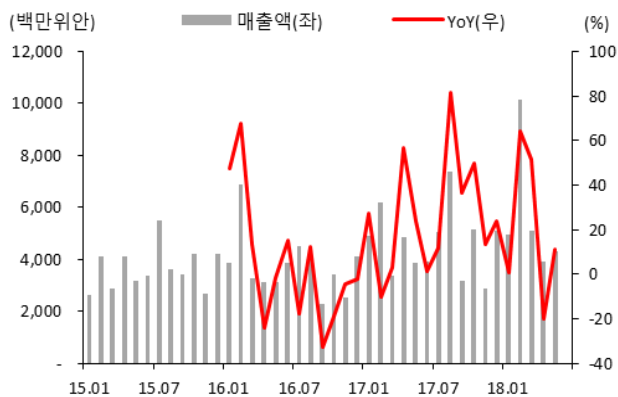
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



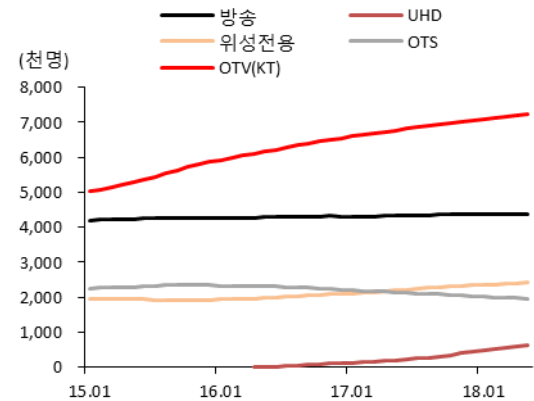
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 13> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



자료: CBO, 하이투자증권

<그림 14> 월간 스카이라이프 가입자 추이



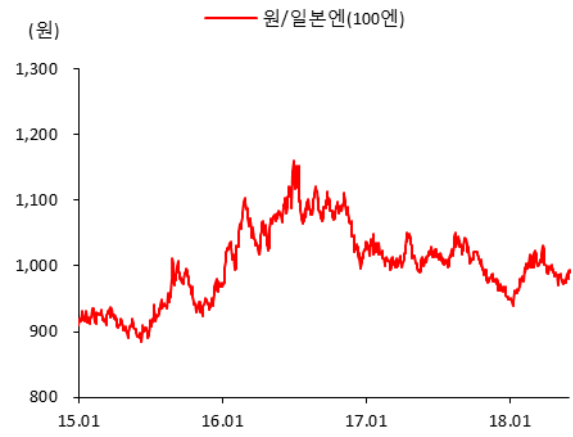
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 15> 원/달러 환율 추이



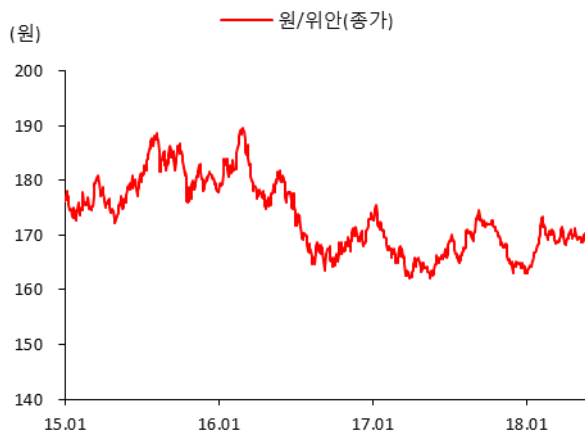
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 16> 원/100 엔 환율 추이



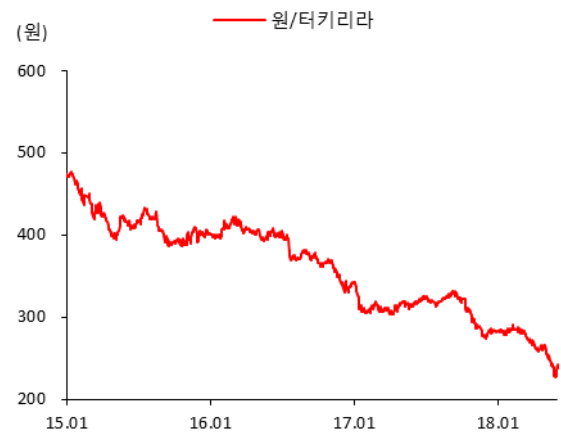
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 17> 원/위안 환율 추이



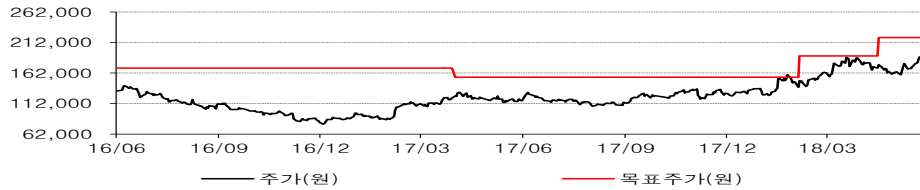
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 18> 원/터키리라 환율 추이



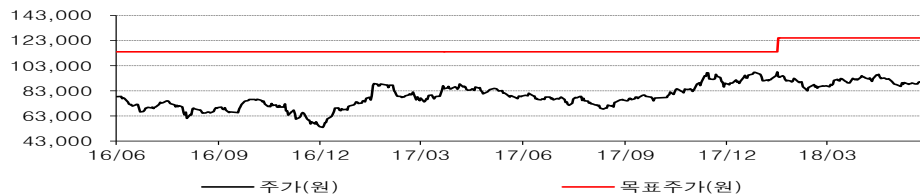
자료: Qunatwise, 하이투자증권

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 투자비용 등급 공시 2018-03-31 기준

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