



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

### 1. 주간 Issue & Comment

#### 인터넷/게임

- '검은사막 모바일'은 지난주 대규모 업데이트를 통해 순위와 매출 반등에 성공, 지난 15~16일 일평균 매출액은 13억원 수준으로 신작 출시에 따른 매출 잠식 이전보다 오히려 매출 상승
- 신작 MMOPRG '뮤오리진2'와 '카이저'의 일평균 매출액 또한 각각 8억원, 3~4억원 수준으로 견조한 매출액 흐름 보이고 있어 향후 순위 변동 가능성에 지속적 관심 필요
- '리니지M'과 'L2R의 지난주 글로벌 평일 기준 일평균 매출액은 각각 27억원, 16억원 수준으로 안정적 매출 유지
- 지난주 13일 미국 로스앤젤레스에서 개최된 게임쇼 'E3 2018'에서 펼어버스는 '검은사막' 콘솔 버전과 PC 및 콘솔 플랫폼용 MMO 기반 FPS 신작 '프로젝트K'의 컨셉 원화 4장을 깜짝 공개하여 신작 기대감 기자개 커 전망
- 네이버는 블로글을 재정비해 동영상 제작과 유통의 채널로 진화시키고 네이버TV에 전송시켜 광고 수익도 창출도 가능하게 할 예정이며, 카카오 또한 카카오M과의 통합법인 출범 이후 동영상 콘텐츠 제작 부문 강화할 전망
- 유튜브 등 글로벌 인터넷 플랫폼 사업자에게 동영상 시장을 위협 당하고 있는 국내 인터넷 사업자가 새로운 동영상 사업 전략으로 방어 가능할 것인지에 대해 주목

#### 미디어/광고

- 지난주 12~14일에 중국 상하이에서 열린 '2018 상하이 국제TV 페스티벌' TV마켓에서 한국공동관이 2년 만에 열리면서 늦어도 내년 초에는 한국 콘텐츠의 중국 내 현지 방영이 가능할 것이라는 기대감 등장
- 한국 콘텐츠의 중국 수출 재개에 있어 가장 기대되는 분야는 드라마로 한국 드라마는 단순 콘텐츠 소비에서 벗어나 뷰티, 음식 등 라이프스타일에 영향을 주고 있어 판매 단가 또한 긍정적으로 형성될 것으로 판단
- 트럼프 대통령의 반대에 부딪혔던 AT&T의 타임워너 인수건이 최근 미국 연방법원으로부터 승인, 이번 판결로 인해 통신과 미디어간의 합종현횡 가속화될 전망
- 통신-미디어-엔터테인먼트의 결합이라는 글로벌 트렌드는 통신업체의 케이블TV 인수 등 유료방송 업계에 대한 우호적 규제 환경을 마련할 수 있는 계기로 작용할 수 있음

### 2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/ 게임	컴투스 (078340)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지난주 주가 하락은 신작 '스카이랜더스' CBT 시작하면서 신작 기대감 기반의 주가 상승에 대한 차익실험에 의한 것으로 판단됨</li> <li>- '스카이랜더스' CBT에 대해 해외 유저들의 반응은 대부분 긍정적인 분위기로 지난주 주가 하락은 매수 기회로 판단</li> <li>- 지난주 평일 기준 '서머너즈워'의 글로벌 일평균매출액은 10억원 수준으로 안정적 매출 흐름 유지</li> </ul>
	미디어/ 광고	CJ E&M (130960)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CJ E&amp;M은 향후 연간 4,000편의 디지털 오리지널 콘텐츠를 제작할 계획, OTT 서비스인 '티빙'은 '글로벌 티빙'을 런칭하여 디지털 시장에서 지배력 강화될 전망</li> <li>- 지난주에 첫 방송한 엠넷 채널의 예능 '프로듀스 48'의 '강다니엘'과 '전소미'가 출연 한 유튜브 클립 조회수 150만 돌파하며 인기몰이에 성공</li> <li>- 한류 콘텐츠의 중국 수출 재개 기대감 확산되면서 스튜디오드래곤과 더불어 주가 상승 기대</li> </ul>

### 3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
네이버, AI 음악 추천 엔진 '바이브' 출시한다	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 바이브는 네이버가 차세대 음악 소비 패턴을 고려해 개발한 AI 기반 뮤직 추천 엔진</li> <li>- 네이버는 바이브를 향후 AI 스피커와 차량용 인포테인먼트 등 다양한 플랫폼에 연동해 나가며, 사용자의 상황과 맥락을 고려하는 '차세대 뮤직 추천 엔진'으로 발전시켜 나가겠다는 방침</li> </ul>	<a href="https://bitly/2ycmgBl">https://bitly/2ycmgBl</a>
끝없는 페이스북 '데이터 스캔들', 낫산 등에 사용자 정보 추가 제공	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 월스트리트저널(WSJ)은 페이스북이 2015년 이후 특정 기업과 사용자 및 사용자 친구의 데이터에 접근권을 주는 특별 계약을 맺었다고 보도</li> <li>- 이 계약을 맺을 경우 페이스북 사용자 친구의 전화번호 등을 볼 수 있으며 낫산 자동차 등이 페이스북과 계약을 체결한 것으로 알려져 또다시 논란이 불어지는 중</li> </ul>	<a href="https://bitly/2t4xEU">https://bitly/2t4xEU</a>
카카오, 키즈 스마트워치 제조사 '키위플러스' 인수한다	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 카카오는 제3자배정방식으로 키위플러스의 지분 51%를 확보할 예정이며, 신주투자 규모는 100억원 초반이 될 예정</li> <li>- 키위플러스는 '카카오 키즈워치','라인 키즈폰'을 출시한 이력이 있으며 카카오 공동체 전반의 하드웨어, IoT 경쟁력 강화를 위한 투자</li> </ul>	<a href="https://bitly/2sTDkGW">https://bitly/2sTDkGW</a>
펄어비스, 투자전문회사 '펄어비스캐피탈' 설립	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 펄어비스는 최근 열린 이사회에서 투자전문 자회사 '펄어비스캐피탈'의 설립을 결의</li> <li>- 이번 결의에 따라 설립되는 '펄어비스캐피탈'은 다양한 산업의 투자와 함께 자금 운용을 위한 재무적 투자를 병행할 계획</li> </ul>	<a href="https://bitly/2t0J3L6">https://bitly/2t0J3L6</a>
'스카이랜더스 링 오브 히어로즈', 글로벌 테스트 실시	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 컴투스의 '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'의 테스트는 14일부터 25일까지 진행되며, 총 9개의 현지 언어로 번역돼 전세계 지역에서 동시에 진행</li> <li>- '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'는 현재 출시를 위한 막바지 개발 중에 있으며, 올해 3분기 애플 앱스토어와 구글플레이를 통해 전세계에 선보일 예정</li> </ul>	<a href="https://bitly/2JDvUSv">https://bitly/2JDvUSv</a>
베트남 사이버보안법 국회 통과 ...구글·페이스북 현지 사업 정리할까?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 현지 경제 매체 베트남비즈에 따르면 구글, 페이스북 등 글로벌 기업에 현지 서버 구축과 사용자 정보 제공을 요구하는 베트남 사이버 보안법이 최근 국회 승인을 받음</li> <li>- 사이버 보안법이 정식 시행되면 구글, 페이스북이 현지 시장 절수를 결정할 것으로 전망</li> </ul>	<a href="https://bitly/2Qee5t">https://bitly/2Qee5t</a>
펄어비스, '검은사막 모바일' 대규모 업데이트 ...다크나이트·신규 월드보스 도전	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 펄어비스는 '검은사막 모바일'의 첫 번째 대규모 업데이트를 진행했고 주요 업데이트는 신규 클래스 '다크나이트' 출시와 함께 신규서버 '알티노바' 오픈, 신규 월드보스 '누베르' 추가</li> <li>- 대규모 업데이트를 기념하여 신규 클래스 레벨 달성을 위한 이벤트 등 다양한 이벤트를 진행할 예정</li> </ul>	<a href="https://bitly/2HSRUA">https://bitly/2HSRUA</a>
미디어/광고		
KT, '목소리' 간편결제 서비스 '지니페이' 출시 임박	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 업계에 따르면 KT는 최근 AI스피커 기가지니에서 사용될 화자인증 결제서비스 출시를 앞두고 최종 서비스명을 고민 중</li> <li>- AI 스피커를 통해 실제 주문과 결제가 이뤄지기 시작하면서 수익을 올릴 수 있을 뿐만 아니라 입점업체들을 대상으로 한 B2B 사업도 가능해지는 등 수익성 기회가 많아질 것으로 기대</li> </ul>	<a href="https://bitly/2talyI">https://bitly/2talyI</a>
美 '망중립성 원칙' 오늘부터 폐지 ...국내에도 영향 미칠까	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미국 전역에서 11일부터 '망(網) 중립성(Net Neutrality) 원칙' 폐지</li> <li>- 통신사업자가 합법적으로 인터넷 트래픽에 우선 순위를 부여하거나 특정 서비스를 차단할 수 있게 됨으로써 IT 기업들이 불리한 위치에 놓일 것으로 예측되며 데이터가 많이 소모되는 동영상 서비스는 넷플릭스가 가장 큰 타격을 받을 것으로 전망</li> </ul>	<a href="https://bitly/2JJPOHK">https://bitly/2JJPOHK</a>
CJ E&M, 플레디스엔터 지분 51% 인수 추진	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 업계에 따르면 CJ E&amp;M은 플레디스의 지분 51%를 인수하기로 하고 세부적인 방안을 조율 중이며 최근 기업간 포괄적 협력에 대한 양해각서도 체결</li> <li>- 플레디스에는 세븐틴, 뉴이스트 등 인기 그룹들이 다수 소속돼 CJ E&amp;M은 이번 인수를 통해 음악 사업의 확장과 매출 증대를 기대하는 것으로 전망 됨</li> </ul>	<a href="https://bitly/2sTUkg">https://bitly/2sTUkg</a>
CJ CGV, 시네월드와 스크린X 100개관 오픈 합의	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CJ CGV는 지난 13일 스페인 바르셀로나에서 열린 시네유럽에서 시네월드 그룹과 스크린X의 유럽 및 미국 시장 진출을 위해 최대 100개관을 오픈하는 합의서에 서명</li> <li>- 이번 파트너십을 통해 CJ CGV는 미국 전역과 영국, 이스라엘 및 유럽 7개국에 100개의 스크린X 상영관을 확보할 계획</li> </ul>	<a href="https://bitly/2k7Esg">https://bitly/2k7Esg</a>
美 미디어 시장 격변, 컴캐스트, 21세기폭스 인수 놓고 월트디즈니와 경쟁	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 컴캐스트가 21세기폭스 인수 가격으로 650억 달러를 제시</li> <li>- 컴캐스트의 제시 가격은 월트디즈니가 지난해 12월 제시한 524억 달러보다 19% 높은 수준으로 21세기폭스 주당 35달러를 현금으로 지급할 것을 제시하며 인수 경쟁 심화</li> </ul>	<a href="https://bitly/2t8LNW4">https://bitly/2t8LNW4</a>
AT&T·타임워너 합병 임박 ...통신·미디어 결합 가속화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미국 연방법원이 AT&amp;T와 종합 미디어그룹 타임워너의 합병을 승인하면서 통신 기업과 미디어 기업 간의 통합이 더욱 가속화될 전망</li> <li>- 양사의 합병으로 타임워너가 보유한 콘텐츠가 AT&amp;T의 통신망을 통해 소비자들에게 쉽게 전달될 수 있어 시너지 효과가 상당할 것으로 전망</li> </ul>	<a href="https://bitly/2t0J81m">https://bitly/2t0J81m</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	2,404	1,407,090	(1.9)	(2.2)	(3.4)	(2.4)	9.3	8.6	-	-
	KOSDAQ		866	252,377	(1.4)	0.4	(2.7)	8.5	18.3	16.6	-	-
	소프트웨어와 서비스		345	100,846	(3.5)	(1.7)	(11.5)	(9.4)	22.2	17.4	70.9	(70.2)
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,109	34,527	(1.4)	(1.8)	(14.6)	(17.2)	33.7	26.9	107.6	(79.9)
	게임 소프트웨어와 서비스		4,133	34,675	(2.1)	0.4	(6.4)	(13.4)	18.5	13.5	(0.9)	6.2
인터넷/소프트웨어	NAVER	KRW	690,000	20,621	(1.6)	(3.0)	(15.9)	(20.7)	27.2	22.4	111.0	(91.9)
	카카오		109,500	7,573	(3.1)	(4.4)	(22.6)	(20.1)	61.4	42.0	1.2	17.6
	인터파크		7,380	222	0.1	(5.7)	(21.8)	(20.7)	43.5	18.6	1.5	(0.9)
	포스코 ICT		7,020	968	(2.1)	(0.1)	(14.3)	(15.9)	22.0	17.6	(1.3)	0.3
	더존비즈온		57,900	1,558	5.9	32.8	(1.7)	73.9	37.0	30.1	5.5	(1.1)
	한글과컴퓨터		14,750	309	3.5	(6.9)	(10.6)	(17.8)	-	-	2.1	(0.1)
	KG 이니시스		22,950	581	(1.9)	5.0	10.6	22.1	12.3	9.4	2.7	(0.8)
	NHN 한국사이버결제		13,300	260	(6.7)	(11.0)	(29.3)	(20.8)	-	-	(7.2)	3.1
	KG 모빌리언스		9,310	252	(6.2)	(5.4)	9.0	15.1	-	-	0.6	(1.5)
	카페 24		176,900	1,421	7.5	28.5	68.3	n/a	82.3	44.5	2.3	2.3
	다날		4,605	226	(2.6)	(4.4)	(14.6)	(12.9)	-	-	0.1	(1.5)
게임	넷마블	KRW	149,000	11,505	(1.3)	6.8	1.0	(21.0)	29.2	21.6	12.0	(7.0)
	엔씨소프트		360,000	7,161	(1.4)	1.8	(10.0)	(19.6)	16.3	11.6	0.0	0.0
	펄어비스		219,500	2,521	3.0	(7.8)	(8.2)	(11.3)	13.1	9.0	21.2	(9.5)
	NHN 엔터테인먼트		65,600	1,164	(6.2)	(1.2)	(7.5)	(4.1)	14.9	15.9	1.3	(1.7)
	컴투스		172,900	2,017	(4.7)	2.4	(0.6)	27.0	12.7	10.3	(32.5)	18.2
	게임빌		61,400	367	(5.7)	1.5	(14.2)	(33.5)	13.6	9.8	(1.0)	1.7
	더블유게임즈		55,400	912	(1.1)	(3.7)	(17.9)	7.2	12.1	8.7	(0.8)	0.6
	웹젠		25,350	812	(4.0)	(9.9)	(2.1)	(35.1)	11.3	10.6	(3.5)	3.2
	위메이드		51,100	778	1.6	(2.3)	1.8	1.4	22.2	12.6	(0.3)	3.4
	네오위즈		18,550	369	(8.8)	3.6	25.8	51.4	14.0	12.0	(10.5)	6.6
	파티게임즈		-	-	(0.9)	1.9	(7.4)	6.0	-	-	0.0	0.0
	조이시티		13,950	149	(3.8)	3.7	(17.9)	1.8	41.5	15.0	(0.5)	(0.2)
	룽투코리아		6,000	132	(8.4)	0.7	(12.9)	(23.9)	-	-	(0.0)	(0.5)
해외												
인터넷/소프트웨어	Alphabet	US	1,159.3	802,559	2.3	6.9	0.8	10.1	22.3	20.3	-	-
	Facebook		195.9	567,126	3.6	6.3	6.5	11.0	22.7	18.7	-	-
	Amazon		1,716.0	832,635	1.9	8.9	8.4	46.7	82.1	59.9	-	-
	Alibaba		208.0	532,720	1.4	5.8	4.5	20.6	32.0	24.8	-	-
	Tencent		410.0	496,417	(1.2)	3.2	(12.3)	1.2	37.7	28.5	-	-
	Baidu		273.0	95,193	3.6	0.4	3.9	16.5	27.0	23.0	-	-
	Gree		633.0	1,385	0.2	0.5	(0.9)	(10.6)	20.2	17.6	-	-
	IQIYI		40.2	28,808	22.4	87.4	n/a	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY		168.4	17,800	3.5	18.2	14.3	66.8	1008.6	294.5	-	-
	LINE		4,325.0	9,387	8.7	6.3	1.3	(5.9)	150.2	58.5	-	-
게임	Activision Blizzard	US	77.4	58,925	4.2	10.3	6.0	22.9	29.8	25.7	-	-
	Electronic Arts		146.7	44,891	6.4	12.7	13.6	39.6	29.4	26.0	-	-
	Netease		254.9	33,473	4.6	(4.2)	(21.6)	(26.0)	21.5	17.9	-	-
	Take Two Interactive Software		121.5	13,898	7.1	7.1	11.6	10.7	27.5	25.1	-	-
	Nexon		1,764.0	14,187	0.6	6.8	(3.3)	7.6	16.9	15.3	-	-
	Zynga		4.3	3,714	(1.1)	6.4	12.2	8.3	30.3	23.2	-	-
	Sega		1,967.0	4,735	7.0	3.7	20.8	42.4	31.5	20.5	-	-
	Nintendo		37,760.0	48,372	(9.2)	(17.9)	(22.2)	(7.4)	20.6	16.0	-	-

2) 주요 미디어/광고 업체 Valuation

업종	업체명	통화	증가	시가총액 (백만 USD)	절대수익률(%)				PER(배)		수급 (순매수, 십 억원)	
					1W	1M	3M	YTD	FY18	FY19	기관	외국인
국내												
	KOSPI		2,404	1,407,090	(1.9)	(2.2)	(3.4)	(2.4)	9.3	8.6	-	-
	KOSDAQ		866	252,377	(1.4)	0.4	(2.7)	8.5	18.3	16.6	-	-
	미디어	KRW	463	25,682	(1.9)	0.1	(2.2)	2.0	22.8	19.1	57.2	(40.2)
	광고		3,446	4,724	(2.4)	(0.7)	(0.0)	(7.7)	16.7	15.1	1.6	1.3
	방송과엔터테인먼트		234	21,189	(1.7)	0.3	(2.8)	4.6	25.2	20.7	56.1	(41.2)
방송 콘텐츠	CJ E&M		87,100	3,059	(4.0)	(1.0)	(6.0)	(10.8)	24.4	19.6	8.8	(14.2)
	스튜디오드래곤		108,900	2,768	2.7	17.3	11.5	67.5	59.8	38.9	4.7	(2.8)
	SBS	KRW	25,050	415	1.4	(4.2)	0.2	(3.1)	-	-	0.4	(0.0)
	SBS 미디어홀딩스		2,760	350	(3.8)	(8.0)	(7.4)	(9.7)	-	-	0.1	(0.3)
	SBS 콘텐츠하브		7,800	152	(1.5)	(5.3)	(8.3)	(15.4)	-	-	0.0	(0.0)
	제이콘텐트리		6,840	707	(2.7)	(8.3)	(12.5)	25.3	21.7	15.9	(14.6)	5.5
	IHQ		2,075	275	(1.2)	1.5	(26.0)	(18.3)	20.1	16.9	0.1	(0.4)
영화	CJ CGV	KRW	66,400	1,274	(1.8)	(12.6)	(3.2)	(10.5)	30.1	19.8	4.7	(3.4)
	쇼박스		4,575	260	(9.2)	(12.4)	(23.5)	(15.3)	21.4	15.8	(5.9)	1.2
	NEW		8,360	208	(3.7)	1.8	(5.9)	(8.6)	31.4	15.5	0.6	(1.5)
광고	제일기획	KRW	20,100	2,096	(1.2)	3.1	6.3	(5.2)	17.1	15.7	(1.9)	5.6
	이노션		63,100	1,144	(5.1)	(6.5)	(1.3)	(13.8)	15.9	14.4	0.1	(0.6)
유료방송	CJ헬로		9,900	695	0.8	3.1	16.5	39.4	-	-	3.3	1.6
	스카이라이프	KRW	13,000	564	(2.3)	(1.9)	3.6	(3.3)	11.2	10.4	1.2	1.0
	현대 HCN		4,615	472	3.4	5.2	5.0	16.8	11.9	11.3	(0.4)	0.4
	SK 텔레콤		234,500	17,167	2.0	6.3	(0.8)	(12.2)	6.6	6.8	17.8	115.7
	KT		28,300	6,699	1.6	3.9	2.0	(6.4)	10.2	9.8	30.2	(0.2)
	LG 유플러스		13,400	5,304	1.1	5.1	7.6	(4.3)	10.6	9.7	57.9	(8.1)
해외												
방송 콘텐츠	Disney	US	108.9	161,833	4.7	5.8	5.4	1.2	15.0	14.1	-	-
	Time Warner	US	98.8	77,270	n/a	n/a	n/a	n/a	12.5	12.1	-	-
	Netflix	US	392.0	170,391	8.7	20.2	22.1	104.2	119.0	77.0	-	-
	CBS	US	56.1	21,295	9.7	3.5	10.3	(4.2)	10.6	9.5	-	-
	Discovery	US	27.2	18,493	18.0	18.3	16.1	21.4	11.5	8.6	-	-
	Huace Film and TV	CH	10.4	2,852	0.0	(6.7)	(19.2)	(4.2)	23.6	18.4	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	6.5	2,791	(8.8)	(26.0)	(34.7)	(25.8)	17.3	15.3	-	-
영화	Wanda Film	CH	52.0	9,515	0.0	0.0	0.0	0.0	26.9	21.9	-	-
	Cindemark	US	35.8	4,182	4.6	(0.7)	(8.5)	4.6	16.2	14.4	-	-
	IMAX	CA	21.9	1,403	2.8	(8.4)	3.3	(5.6)	23.5	20.5	-	-
	China Film	CH	16.2	4,697	(7.3)	(2.5)	(5.4)	4.9	24.2	21.6	-	-
	Shnaghai Film	CH	16.9	982	(5.1)	(6.9)	(13.0)	(17.2)	20.3	18.2	-	-
광고	WPP	GB	1199.0	20,096	1.6	(3.3)	6.9	(7.9)	10.2	9.7	-	-
	Omnicom	US	75.4	17,142	2.9	2.1	2.9	5.2	13.4	12.6	-	-
	Publicis	FR	59.1	15,845	4.2	(0.1)	6.4	8.1	12.8	12.1	-	-
	Dentsu	JN	5260.0	13,718	1.0	2.3	10.6	10.2	20.1	16.8	-	-
유료방송	Comcast	US	33.9	155,904	5.6	5.8	(5.7)	(14.6)	13.6	12.3	-	-
	Time Warner Cable	US	98.8	77,270	n/a	n/a	n/a	n/a	12.5	12.1	-	-
	Dish Network	US	34.6	16,176	7.9	8.2	(13.6)	(27.5)	13.0	15.3	-	-
	Directv	US	0.0	2	(10.7)	(24.8)	9.0	(16.8)	-	-	-	-
	AT&T	US	33.2	242,857	(2.0)	3.3	(9.2)	(12.4)	9.7	9.7	-	-
	Verizon	US	48.1	198,579	(2.3)	0.6	0.8	(7.0)	10.6	10.3	-	-
	Sprint	US	5.5	22,023	6.2	7.0	4.4	(6.8)	-	-	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

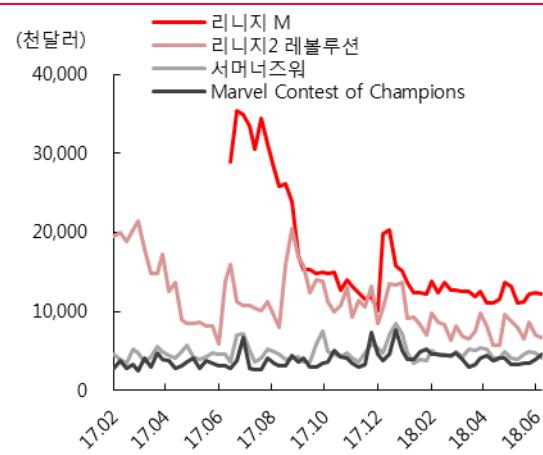
## 5. 주요 Charts

<표 1> 국내 모바일게임 주간 매출액 순위 (구글 기준)

순위	5월 3주차	5월 4주차	6월 1주차	6월 2주차	6월 3주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)
3	라그나로크M: 영원한 사랑(▽2)	소녀전선(▲17)	리니지2 레볼루션 (▲1)	뮤오리진2 (18년 6월 4일 출시)	뮤오리진2(-)
4	리니지2 레볼루션 (▽1)	리니지2 레볼루션(-)	라그나로크M: 영원한 사랑(▲1)	리니지2 레볼루션 (▽1)	리니지2 레볼루션(-)
5	삼국지M(-)	라그나로크M: 영원한 사랑(▽2)	삼국지M(▲2)	삼국지M(-)	삼국지M(-)
6	붕괴3rd(▲4)	페이트/그랜드 오더 (▲22)	페이트/그랜드 오더(-)	모두의마블 for kakao(▲1)	라그나로크M: 영원한 사랑(▲1)
7	세븐나이츠 for kakao(▽1)	삼국지M(▽2)	모두의마블 for kakao(▲1)	라그나로크M: 영원한 사랑(▽3)	카이저(▲1)
8	MARVEL 퓨처파이트 (▲1)	모두의마블 for kakao(▲1)	소녀전선(▽5)	카이저 (18년 6월 7일 출시)	모두의마블 for kakao(▽2)
9	모두의마블 for kakao(▽1)	MARVEL 퓨처파이트 (▽1)	MARVEL 퓨처파이트 (-)	피망 포커: 카지노 로얄(▲2)	소녀전선(▲24)
10	이터널 라이트(▲1)	원피스 트레저 크루즈(▲34)	세븐나이츠 for kakao(▲2)	MARVEL 퓨처파이트 (▽1)	클래시 오브 클랜 (▲21)

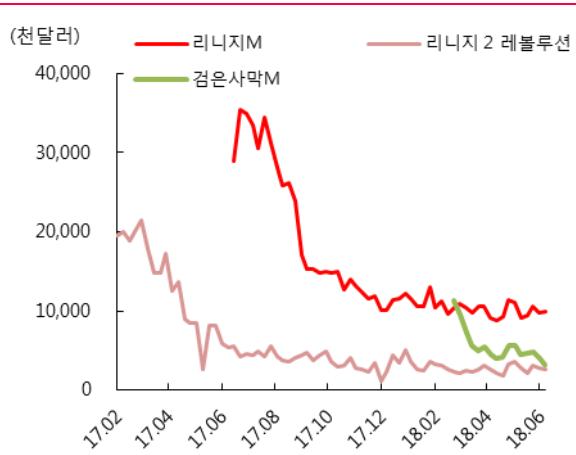
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



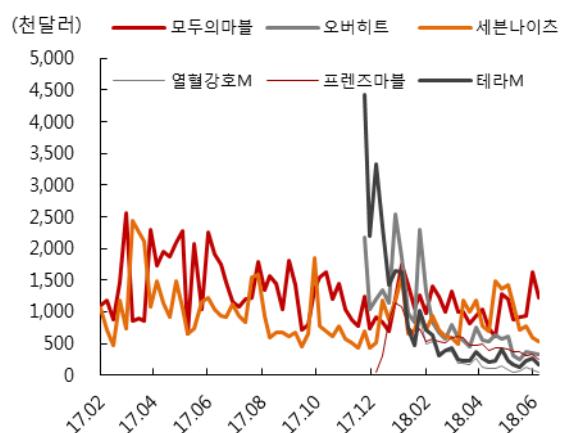
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

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



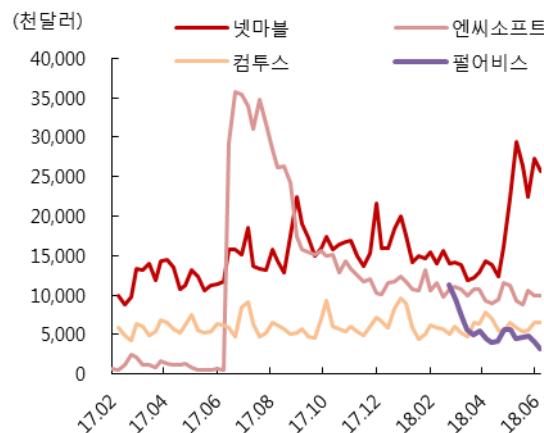
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



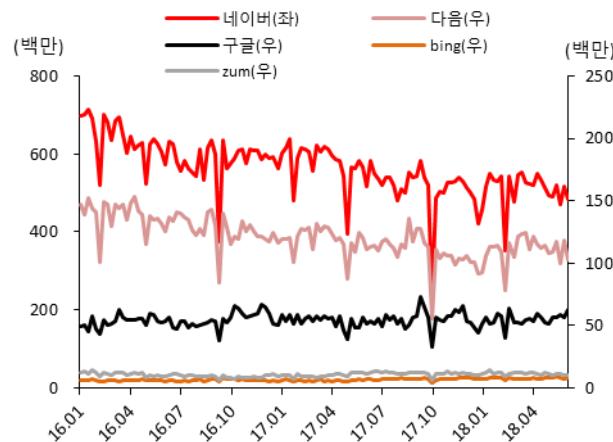
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



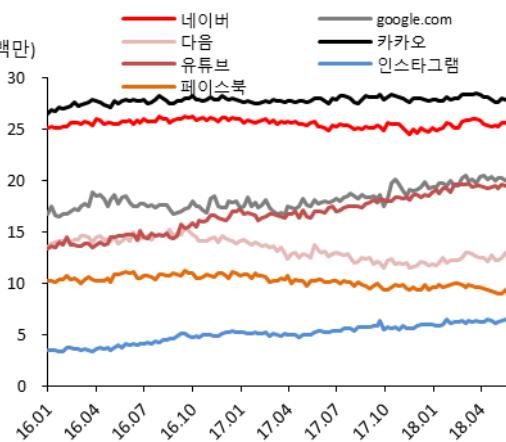
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



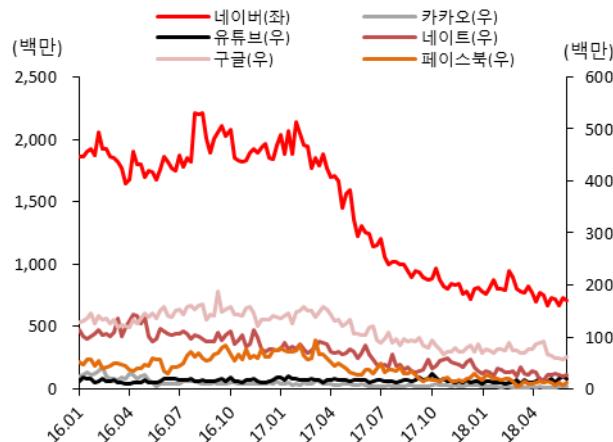
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



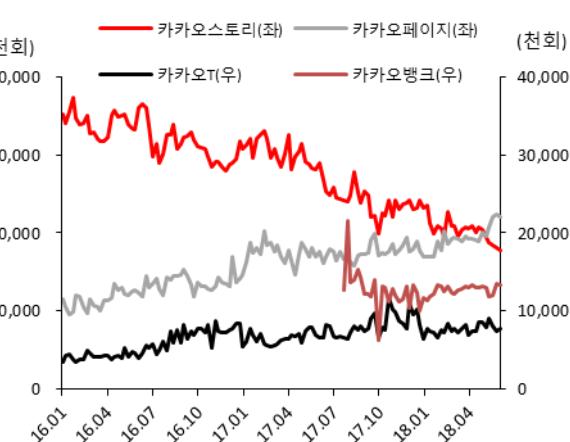
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



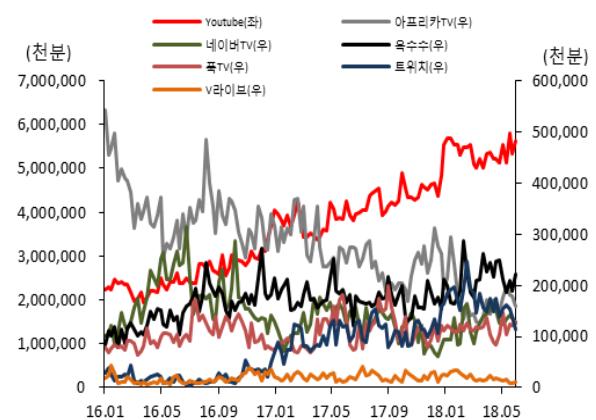
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



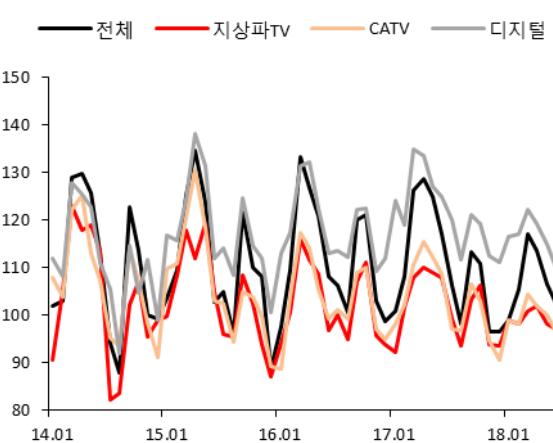
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



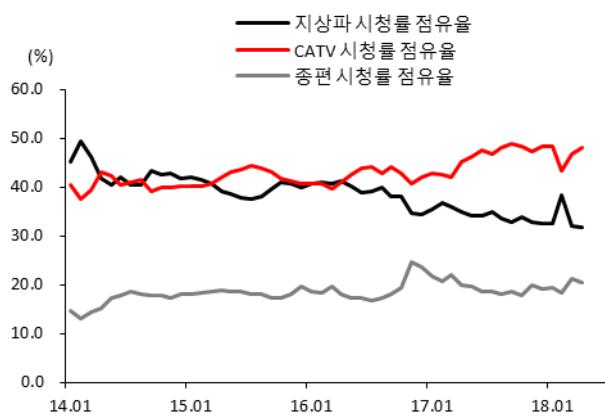
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



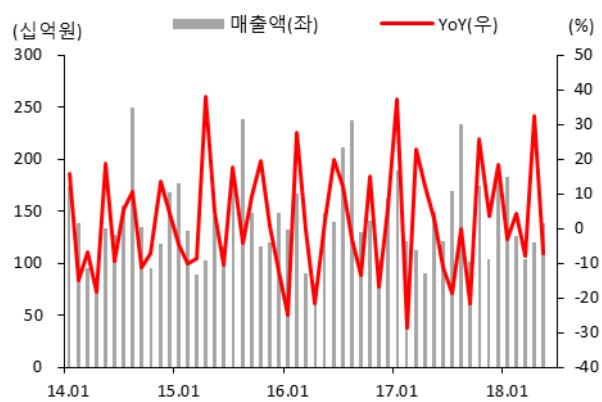
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



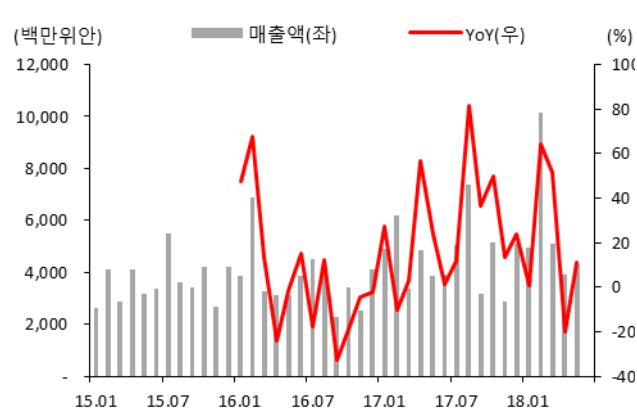
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



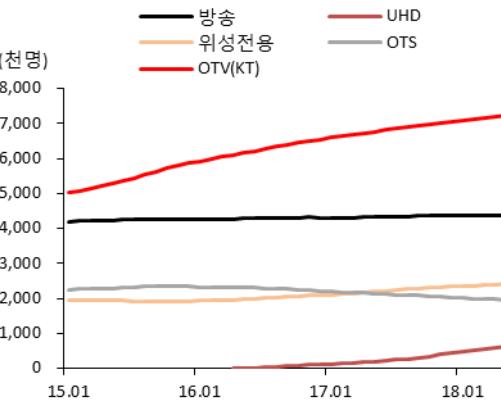
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 13> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



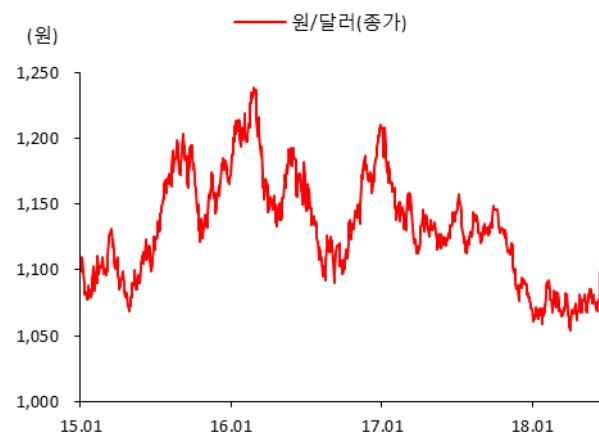
자료: CBO, 하이투자증권

<그림 14> 월간 스카이라이프 가입자 추이



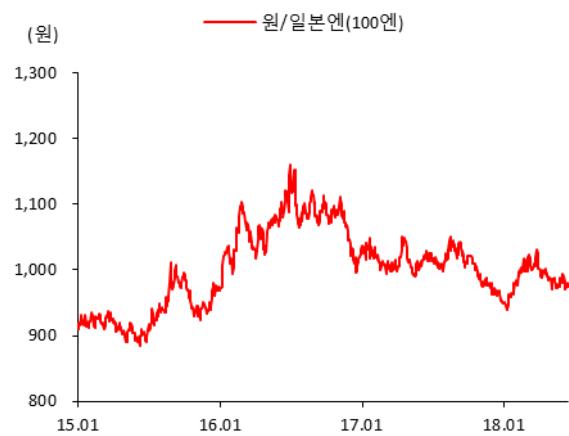
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 15> 원/달러 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 16> 원/100 엔 환율 추이



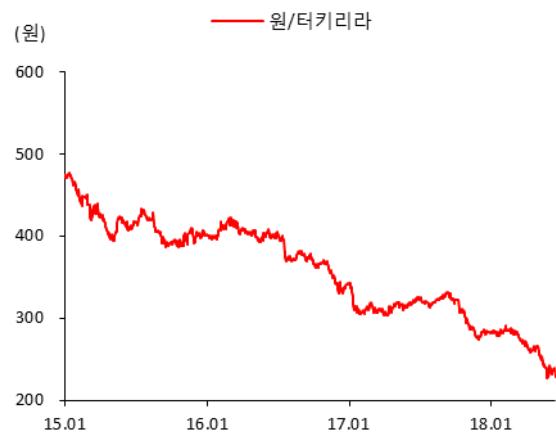
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 17> 원/위안 환율 추이



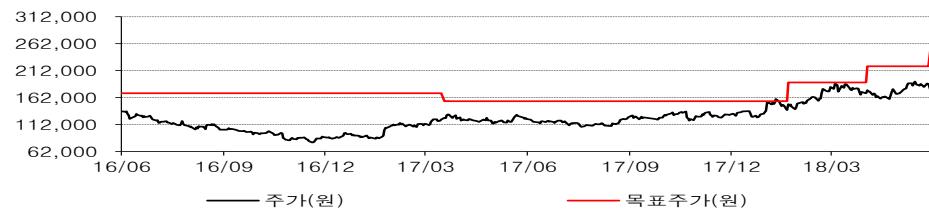
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 18> 원/터키리라 환율 추이



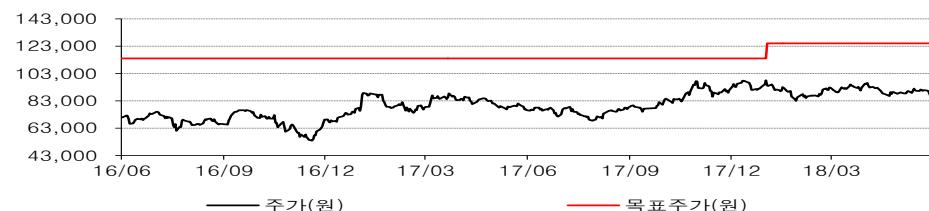
자료: Qunatwise, 하이투자증권

최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이(컴투스)



일자	투자의견	목표주가(원)	목표주가대상 시점	과리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
2017-04-03(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	-20.4%	-13.0%
2018-06-14	Buy	255,000	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 투자의 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	증립(보유)	매도
투자의견 비율(%)	93.6 %	6.4 %	-