



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

1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- 네이버와 카카오의 지난 한주간 수익률은 각각 +4.8%, +4.1% 기록하면 반등세 보임. 2분기가 마무리 돼가고 있는 시점에서 네이버와 카카오의 영업이익은 지난 1분기를 저점으로 2분기부터 회복세 나타낼 것으로 예상
- 이번주 28일 개최되는 네이버의 라인 컨퍼런스에서는 강도 높은 투자가 진행되고 있는 AI, 핀테크 등 신사업 부문의 구체적 사업 전략이 발표될 경우 네이버와 라인의 주가에 긍정적 영향 끼칠 것으로 판단
- 지난주 카카오게임즈는 코스닥 상장예비심사를 통과했으며, 공모 희망가 상단 기준 예상 시가총액은 1.9조원으로 공모가 상단 확정된다면 카카오의 기업가치 재평가 가능
- '리니지M', '리니지2레볼루션', '검은사막 모바일'의 지난주 평일 기준 글로벌 일 평균 매출액은 각각 26억원 (-7% WoW), 13억원 (-19% WoW), 11억원 (+72% WoW) 수준 기록
- '검은사막 모바일'은 대규모 업데이트 이후 일평균 매출액 이전 수준으로 회복했으며, '뮤오리진2'의 매출 순위는 안정적으로 3위 기록하고 있으나 지난주 평일 기준 일평균 매출액은 전주대비 33% 하락한 6억원 수준으로 하락
- 넷마블은 지난 5월 일본에서 '테리아사가'를 출시한 것에 이어 지난 15일 '더 킹 오브 파이터즈 올스타'를 일본 기자 발표회에서 공개하며 일본 시장 본격적으로 공략할 것으로 예상

미디어/광고

- 한한령으로 무기한 연기됐던 엑소 레이와 fx 크리스탈 주연의 영화 '비연:닥치고 연애'가 제작 2년 만에 중국에서 개봉될 예정으로 한한령 해빙 기대감 지속
- 21세기 폭스 인수전에 컴캐스트와 경쟁이 붙었던 디즈니는 인수 금액으로 713억달러(약 79조원)를 제시하며 인수 경쟁에서 사실상 승리.
- 디즈니의 21세기 폭스에 대한 공격적 인수 배경은 프리미엄 콘텐츠와 크리에이터 확보이며, 내년에 신규 스트리밍 서비스를 출시하여 넷플릭스와 본격 경쟁 시작될 전망
- 미디어 시장의 빅뱅이 가속화되고 있는 가운데 한국은 금주 27일 유료방송 합산규제가 일몰을 맞아 자동 폐지될 예정으로 통신업체와 케이블TV업체간의 인수 합병전 본격화될 것으로 기대

2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/ 게임	컴투스 (078340)	<ul style="list-style-type: none"> - 금일 CBT가 종료되는 '스카이랜더스'는 유저들의 피드백을 반영하여 8월에 공식 출시될 것으로 예상 - '스카이랜더스'에 대한 흥행 기대감 유효하여 CBT 시작한 이후의 주가 하락은 매수 기회로 활용할 것으로 권고
	미디어/ 광고	CJ E&M (130960)	<ul style="list-style-type: none"> - 지난주 주식매수청구권 행사 기한이 마감되고 CJ E&M과 CJ오쇼핑의 합병이 확정되면서 지난 한주간 CJ E&M의 주가 수익률은 +12.1% 기록 - 합병 불확실성 해소되면서 스튜디오드래곤과의 밸류에이션 갭 일부 해소될 것으로 예상 - 다음주 첫 방영되는 '미스터선샤인'의 콘텐츠 경쟁력 부각될 예정이며, 넷플릭스에 대략 300억원 수준에 판매된 것으로 파악됨

3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
페이스북, 그룹 회원이 돈 벌 수 있는 유료 그룹 회원제 곧 출시	<ul style="list-style-type: none"> - 페이스북 그룹을 운영하는 페이스북 회원은 자기 계정에 '하위 그룹'을 개설해 운영하고 가입자에게 매월 미화 4.99 달러에서 29.99 달러까지 부과할 수 있게 될 예정 - 이는 페이스북이 회원의 개인 이용정보로 광고수익을 냈던 뉴스피드 기능이 폐지된 이후 대안적 수익 창출 출구를 찾으려는 노력의 일환 	https://bitly/2t0z8T
구글, 中 JD닷컴에 5억5천만 달러 투자	<ul style="list-style-type: none"> - 외신들에 따르면 구글은 전략적 파트너십의 일환으로 JD닷컴에 5억5천만 달러를 투자하기로 결정 - 구글은 올해 초 중국 텐센트와 특허권을 공유하기로 합의하는 등 중국 시장 개척을 위해 노력해왔으며 이번 투자 역시 이 같은 노력의 하나로 해석됨 	https://bitly/2JZyokA
WHO, '게임장애' 질병 분류 의지 재확인 ...내년 5월 세계보건 총회 통해 공개	<ul style="list-style-type: none"> - WHO가 게임중독(gaming disorder)을 의학적 치료가 필요한 중독성 장애 중 하나로 지정하겠다는 의지를 공식화 - WHO는 ICD-11을 내년 5월 세계보건총회에서 공개할 예정이며, 회원국의 승인을 거쳐 2022년 1월 1일부터 시행할 계획 	https://bitly/2t0z8T
페이스북, 새 광고시스템 개발 ..."유튜브 광고 따라잡기"	<ul style="list-style-type: none"> - 페이스북은 앞으로 콘텐츠 크리에이터들이 만든 영상의 길이를 고려해 중간광고를 삽입할 예정 - 사용자들은 월 4.99달러를 내고 채널을 구독할 수 있고 유료구독자에게는 독점 비하인드 영상을 공개하는 등 차별화된 혜택을 제공할 방침 	https://bitly/2tmdzP3
카카오, 대형엔터사들 품는다	<ul style="list-style-type: none"> - 업계에 따르면 카카오가 한류스타가 소속된 대규모 엔터테인먼트사 몇 곳과 인수합병을 추진 중 - 카카오는 이번 대형 엔터테인먼트사 인수를 시작으로 콘텐츠 기획과 제작을 통한 IP 확보, 국내를 넘어 글로벌 유통까지 아우르는 방향으로 도전을 확대할 것으로 기대됨 	https://bitly/2K8ak9
검은사막 모바일, '고대 유적' 개편...수동전투의 재미 ↑	<ul style="list-style-type: none"> - 펠어비스가 '검은사막 모바일'의 주요 콘텐츠 고대인의 미궁을 개편하고 미디어 신규 사냥터 추가 등 대규모 패치 진행 - 이번 패치로 이용자는 유적 입장권인 석판을 다량 사용해 많은 보상을 짧은 시간에 획득할 수 있으며 유저 공략 시 수동 플레이를 지원하여 게임의 재미를 높임 	https://bitly/2K3xubI
美 대법원 전자상거래 판매세 부과 의회와 판결, 아마존에 큰 영향 없다	<ul style="list-style-type: none"> - 최근 美 대법원이 역내에 거점을 두지 않은 전자상거래 업체에 대해서도 주 당국들이 판매세를 부과할 수 있다고 판결 - 아마존이 받을 타격에 대한 우려가 있었지만 아마존은 직판의 경우 거래가 이뤄지는 주에서 판매세를 부과했기 때문에 충격이 제한적인 수준에 그칠 것으로 전망 	https://bitly/2yChME4
미디어/광고		
스튜디오드래곤, 넷플릭스와 드라마 '미스터션샤인' 방영권 계약	<ul style="list-style-type: none"> - 스튜디오드래곤은 넷플릭스와 드라마 '미스터션샤인' 방영권 라이선스 계약 체결 - 계약기간은 6월 21일부터 오는 2028년 6월20일까지이며 넷플릭스 서비스 국가에 공급될 예정 	https://bitly/2lppqZ2
CJ E&M, 터키 영화시장 더욱 공들인다...25편 투자-배급	<ul style="list-style-type: none"> - CJ E&M이 터키 1·2위 제작사인 BKM, TAFF와 손잡고 내년 6월까지 이들 제작사가 제작하는 영화 25편을 투자-배급할 예정 - 터키 흥행 영화 IP를 '수상한 그녀' 방식처럼 다른 국가로 확장한다든지, 한국에서 흥행한 IP를 터키 영화로 새롭게 리메이크하는 등의 방식을 통해 사업을 확장할 예정 	https://bitly/2KlGC2
코바코 "7월 '광고경기 전망지수'(KAI)가 100.0으로, 전월 대비 광고비 변동이 크지 않을 것으로 전망"	<ul style="list-style-type: none"> - 코바코는 7월 '광고경기 전망지수'(KAI)가 100.0으로, 전월 대비 광고비 변동이 크지 않을 것으로 전망 - 업종별로는 휴가철을 앞두고 스킨케어 품목 중심으로 마케팅을 준비 중인 '미용용품 및 미용서비스', 9월 대입 수시전형을 앞둔 '교육 및 사회복지서비스'가 강세할 전망 	https://bitly/2lI578f
월트디즈니, 21세기폭스社 품는다	<ul style="list-style-type: none"> - 디즈니는 21세기폭스를 인수하기 위해 컴캐스트가 제시했던 약 650억 달러를 상회하는 약 713억 달러 제시 - 디즈니는 20일 "(21세기폭스 측과) 주식·현금을 합쳐 713억 달러에 회사를 인수하는 협약서에 서명했다"고 밝힘 	https://bitly/2Kc24km
인스타그램, 유튜브에 도전장... '인스타그램TV' 출시	<ul style="list-style-type: none"> - 인스타그램 TV(IGTV)는 사용자가 지정된 앱을 통해 2분 넘게 장시간 녹화한 동영상을 업로드할 수 있고 이를 다른 사용자들이 유튜브처럼 시청할 수 있는 플랫폼 - IGTV는 인스타그램의 막강한 공유 네트워크를 이용할 수 있어 경쟁력이 있고 향후 유튜브 처럼 광고 수익을 창출 할 수 있을 것으로 전망 	https://bitly/2KlRgG
음원 스트리밍 이용료 창작자 몫 늘어난다 ...내년부터 65%로	<ul style="list-style-type: none"> - 문화체육관광부가 음원 전송 사용료 징수 규정을 개정 승인하여 스트리밍 상품에 대한 창작자 수익 분배 비율을 기존 60%에서 65%로 상향조정할 예정 - 다운로드-스트리밍 묶음 상품에 대한 할인율은 3년에 걸쳐 단계적으로 폐지될 예정이며 징수규정 개정안은 2019년 1월 1일부터 시행될 계획 	https://bitly/2Ml5wtL

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		2,357	1,368,025	(1.9)	(4.4)	(5.4)	(4.3)	9.2	8.5	-	-
	KOSDAQ		830	240,163	(4.2)	(4.9)	(4.7)	4.0	18.3	16.6	-	-
	소프트웨어와 서비스	KRW	350	102,513	1.7	0.5	(9.6)	(7.8)	22.7	17.8	88.2	83.7
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,155	35,919	4.2	5.3	(9.4)	(13.7)	35.1	28.2	61.0	22.8
	게임 소프트웨어와 서비스		4,179	35,215	1.1	(0.0)	(8.0)	(12.4)	18.9	13.7	10.1	52.4
인터넷/소프트웨어	NAVER		723,000	21,425	4.8	6.0	(10.0)	(16.9)	28.7	23.8	65.9	(23.9)
	카카오		114,000	7,818	4.1	0.4	(17.4)	(16.8)	64.2	43.4	(2.7)	20.5
	인터파크		6,910	206	(6.4)	(7.4)	(24.9)	(25.8)	42.8	19.3	3.4	(2.1)
	포스코 ICT		6,580	899	(6.3)	(9.0)	(17.8)	(21.2)	20.7	16.5	(0.0)	(2.0)
	더존비즈온		57,200	1,526	(1.2)	24.3	(4.7)	71.8	36.4	29.6	11.9	(4.7)
	한글과컴퓨터	KRW	14,850	308	0.7	8.0	(9.2)	(17.3)	-	-	5.1	1.4
	KG 이니시스		21,100	529	(8.1)	(3.4)	1.9	12.2	11.4	8.7	(7.0)	1.6
	NHN 한국사이버결제		12,600	245	(5.3)	(14.3)	(31.1)	(25.0)	-	-	(0.9)	0.9
	KG 모빌리언스		9,070	244	(2.6)	(7.4)	1.2	12.1	-	-	1.7	(1.1)
	카페 24		183,400	1,460	3.7	22.6	53.1	n/a	85.4	46.2	(26.7)	(26.7)
	다날		4,720	230	2.5	(1.7)	(8.7)	(10.8)	-	-	0.1	(0.7)
게임	넷마블		155,500	11,909	4.4	9.9	5.1	(17.5)	30.9	22.7	17.3	10.9
	엔씨소프트		372,500	7,347	3.5	5.2	(11.7)	(16.8)	17.1	12.1	0.0	0.0
	펄어비스		227,600	2,605	3.7	(2.7)	4.5	(8.1)	13.6	9.4	18.7	0.7
	NHN 엔터테인먼트		63,000	1,108	(4.0)	(6.9)	(7.5)	(7.9)	13.7	14.8	(1.8)	(1.5)
	컴투스		173,700	2,009	0.5	(1.9)	(6.1)	27.6	12.5	10.2	(31.0)	17.8
	게임빌		54,600	324	(11.1)	(11.9)	(22.3)	(40.8)	12.1	8.7	(1.4)	(0.7)
	더블유게임즈	KRW	54,300	886	(2.0)	(7.2)	(24.3)	5.0	12.3	8.6	(0.8)	(1.9)
	웹젠		24,000	762	(5.3)	(22.0)	(23.2)	(38.5)	10.8	10.1	1.6	2.0
	위메이드		47,250	714	(7.5)	(13.1)	(0.8)	(6.3)	20.6	11.7	(2.9)	3.2
	네오위즈		18,250	360	(1.6)	(2.7)	11.6	49.0	13.8	11.8	1.1	(1.6)
	파티게임즈		-	-	(0.9)	1.9	(7.4)	6.0	-	-	0.0	0.0
	조이시티		12,550	133	(10.0)	(17.4)	(25.3)	(8.4)	37.4	13.5	(0.2)	(0.1)
	통투코리아		5,880	128	(2.0)	(9.5)	(9.5)	(25.4)	-	-	(0.0)	(0.1)
해외	인터넷/소프트웨어											
	Alphabet	US	1,169.3	806,986	0.9	8.7	11.0	11.0	22.3	20.4	-	-
	Facebook	US	201.7	584,182	3.0	9.8	22.3	14.3	23.4	19.3	-	-
	Amazon	US	1,715.7	832,489	(0.0)	8.5	11.1	46.7	82.1	59.8	-	-
	Alibaba	CH	202.0	517,379	(2.9)	3.1	9.4	17.2	31.7	24.4	-	-
	Tencent	CH	397.4	481,327	(3.1)	(2.6)	(9.4)	(1.9)	37.1	28.0	-	-
	Baidu	CH	259.0	90,321	(5.1)	7.9	9.7	10.6	26.0	22.1	-	-
	Gree	JN	608.0	1,338	(3.9)	(6.2)	(1.3)	(14.1)	17.5	15.0	-	-
	IQIYI	US	36.3	26,032	(9.6)	61.1	n/a	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY	US	162.5	17,157	(3.5)	17.1	11.7	60.9	973.2	283.6	-	-
	LINE	JP	4,750.0	10,372	9.8	21.2	14.6	3.4	171.9	65.9	-	-
게임	Activision Blizzard	US	76.0	57,836	(1.8)	6.5	9.5	20.6	29.3	25.3	-	-
	Electronic Arts	US	141.3	43,241	(3.7)	6.9	14.9	34.5	28.3	25.1	-	-
	Netease	CH	259.4	34,067	1.8	10.3	(14.2)	(24.7)	22.2	18.4	-	-
	Take Two Interactive Software	US	117.0	13,378	(3.7)	3.3	14.2	6.5	26.4	24.1	-	-
	Nexon	JN	1,651.0	13,378	(6.4)	(3.7)	(9.4)	0.7	15.9	14.3	-	-
	Zynga	US	4.2	3,603	(3.0)	2.9	10.2	5.0	29.4	22.5	-	-
	Sega	JN	1,942.0	4,702	(1.3)	3.0	16.8	40.6	31.1	20.2	-	-
	Nintendo	JN	36,480.0	47,004	(3.4)	(17.7)	(24.8)	(10.5)	20.1	15.7	-	-

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	2,357	1,368,025	(1.9)	(4.4)	(5.4)	(4.3)	9.2	8.5	-	-
	KOSDAQ		830	240,163	(4.2)	(4.9)	(4.7)	4.0	18.3	16.6	-	-
	미디어		472	26,280	2.1	1.2	1.3	4.2	23.6	19.7	137.0	(7.0)
	광고		3,371	4,642	(2.2)	(4.5)	(1.9)	(9.7)	16.5	14.7	0.8	6.6
	방송과엔터테인먼트		241	20,238	3.3	2.9	2.1	8.0	26.6	21.6	136.3	(14.0)
방송 콘텐츠	CJ E&M	KRW	97,600	3,398	12.1	10.4	9.4	(0.1)	27.3	21.9	65.9	(2.8)
	스튜디오드래곤		112,300	2,831	3.1	16.7	14.7	72.8	60.3	39.5	9.3	(5.7)
	SBS		23,000	377	(8.2)	(9.8)	(12.9)	(11.0)	-	-	(1.7)	(0.0)
	SBS 미디어홀딩스		2,535	319	(8.2)	(14.6)	(15.9)	(17.0)	-	-	0.1	(0.3)
	SBS 콘텐츠허브		7,400	143	(5.1)	(8.0)	(15.5)	(19.7)	-	-	0.1	(0.0)
	제이콘텐트리		7,220	740	5.6	(1.6)	(9.8)	32.2	23.5	17.0	10.1	(3.7)
영화	IHQ	KRW	2,160	284	4.1	2.6	(23.3)	(15.0)	20.9	17.5	1.3	(0.9)
	CJ CGV		64,000	1,218	(3.6)	(13.2)	(4.6)	(13.7)	29.0	19.1	(7.3)	(2.1)
	쇼박스		4,420	249	(3.4)	(15.5)	(23.1)	(18.1)	20.7	15.3	(0.1)	(0.0)
광고	NEW	KRW	7,400	182	(11.5)	(17.5)	(13.6)	(19.1)	27.8	13.7	(1.8)	(0.3)
	제일기획		19,900	2,058	(1.0)	(1.5)	7.0	(6.1)	17.0	15.5	(2.4)	9.5
유료방송	이노션	KRW	58,400	1,050	(7.4)	(14.0)	(7.7)	(20.2)	14.6	13.2	1.1	(3.8)
	CJ헬로		10,750	748	8.6	7.0	29.5	51.4	-	-	3.8	(0.5)
유료방송	스카이라이프	KRW	13,250	570	1.9	1.9	6.9	(1.5)	11.4	10.6	2.2	(0.3)
	현대 HCN		4,710	478	2.1	5.4	7.5	19.2	12.2	11.5	0.2	(0.3)
	SK 텔레콤		242,000	17,567	3.2	8.8	4.5	(9.4)	6.7	6.9	98.9	(36.3)
	KT		27,700	6,502	(2.1)	1.3	1.3	(8.4)	10.0	9.5	22.5	(0.3)
	LG 유플러스		14,450	5,672	7.8	13.3	14.7	3.2	11.5	10.4	83.1	(30.3)
해외	방송 콘텐츠	US	106.3	158,101	(2.3)	2.2	5.7	(1.1)	14.6	13.7	-	-
	Time Warner		-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	12.4	12.1	-	-
	Netflix		411.1	178,698	4.9	24.0	34.0	114.2	123.8	78.7	-	-
	CBS		56.7	21,507	1.1	10.4	13.2	(3.2)	10.8	9.6	-	-
	Discovery		28.1	19,353	3.5	21.4	30.7	25.6	11.7	8.8	-	-
	Huace Film and TV		10.5	2,840	1.0	(8.1)	(12.3)	(3.3)	23.8	18.6	-	-
	Huayi Brothers Media		6.0	2,565	(6.8)	(32.6)	(38.2)	(30.8)	16.2	14.4	-	-
	Wanda Flim		52.0	9,384	0.0	0.0	0.0	0.0	27.0	21.9	-	-
영화	Cindemark	US	35.8	4,180	(0.1)	4.3	(5.9)	4.5	16.2	14.4	-	-
	IMAX		22.6	1,452	3.4	0.4	17.4	(2.4)	24.2	21.1	-	-
	China Flim		15.9	4,555	(1.7)	(8.1)	(4.8)	3.2	24.0	21.5	-	-
	Shnaghai Flim		15.8	904	(6.6)	(16.4)	(17.0)	(22.7)	19.0	17.0	-	-
	WPP		1220.5	20,409	1.8	(7.5)	14.5	(6.2)	10.3	9.9	-	-
광고	Omnicom	US	75.9	17,254	0.6	1.7	8.1	5.9	13.5	12.7	-	-
	Publicis		60.6	16,307	2.5	1.5	13.3	10.8	13.1	12.5	-	-
	Dentsu		5280.0	13,850	0.4	(0.8)	12.9	10.6	20.2	16.8	-	-
	Comcast		33.8	155,581	(0.2)	4.0	2.3	(14.8)	13.6	12.3	-	-
유료방송	Time Warner Cable	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	12.4	12.1	-	-
	Dish Network		34.9	16,316	0.9	9.2	(7.6)	(26.9)	13.2	15.8	-	-
	Directv		0.0	2	(1.8)	(23.0)	(17.7)	(18.3)	-	-	-	-
	AT&T		31.7	232,161	(4.4)	(2.3)	(9.1)	(16.2)	9.3	9.2	-	-
	Verizon		49.8	205,603	3.5	1.9	7.5	(3.7)	10.9	10.7	-	-
	Sprint		5.5	22,063	0.2	6.2	9.3	(6.6)	-	-	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

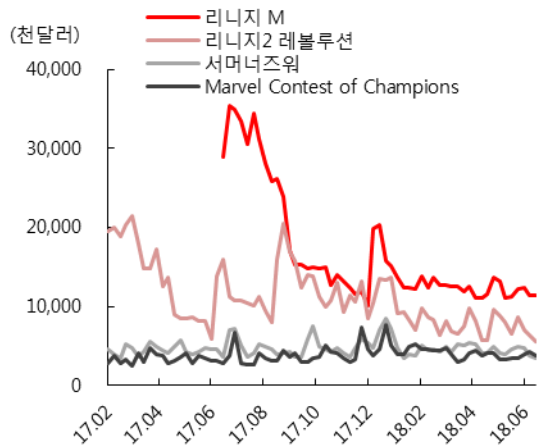
5. 주요 Charts

<표 1> 국내 모바일게임 주간 매출액 순위 (구글 기준)

순위	5월 4주차	6월 1주차	6월 2주차	6월 3주차	6월 4주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)
3	소녀전선(▲17)	리니지2 레볼루션 (▲1)	뮤오리진2 (18년 6월 4일 출시)	뮤오리진2(-)	뮤오리진2(-)
4	리니지2 레볼루션(-)	라그나로크M: 영원한 사랑(▲1)	리니지2 레볼루션 (▽1)	리니지2 레볼루션(-)	리니지2 레볼루션(-)
5	라그나로크M: 영원한 사랑(▽2)	삼국지M(▲2)	삼국지M(-)	삼국지M(-)	삼국지M(-)
6	페이트/그랜드 오더 (▲22)	페이트/그랜드 오더(-)	모두의마블 for kakao(▲1)	라그나로크M: 영원한 사랑(▲1)	라그나로크M: 영원한 사랑(-)
7	삼국지M(▽2)	모두의마블 for kakao(▲1)	라그나로크M: 영원한 사랑(▽3)	카이저(▲1)	모두의마블 for kakao(▲1)
8	모두의마블 for kakao(▲1)	소녀전선(▽5)	카이저 (18년 6월 7일 출시)	모두의마블 for kakao(▽2)	카이저(▽1)
9	MARVEL 퓨처파이트 (▽1)	MARVEL 퓨처파이트 (-)	피망 포커: 카지노 로얄(▲2)	소녀전선(▲24)	세븐나이즈 for kakao(▲7)
10	원피스 트레저 크루즈(▲34)	세븐나이즈 for kakao(▲2)	MARVEL 퓨처파이트 (▽1)	클래시 오브 클랜 (▲21)	나이츠크로니클(▲63)

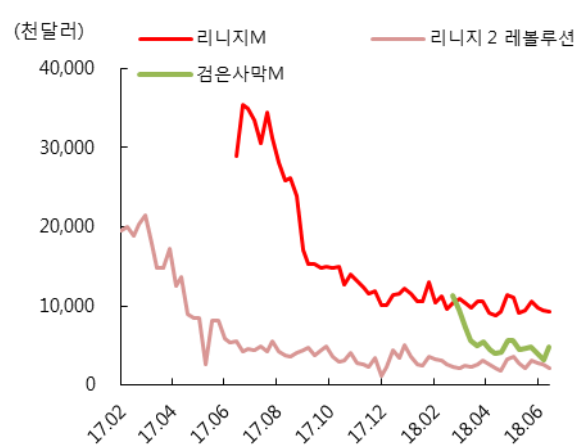
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



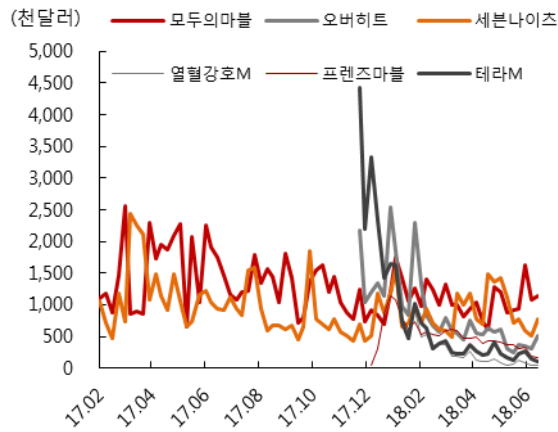
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

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



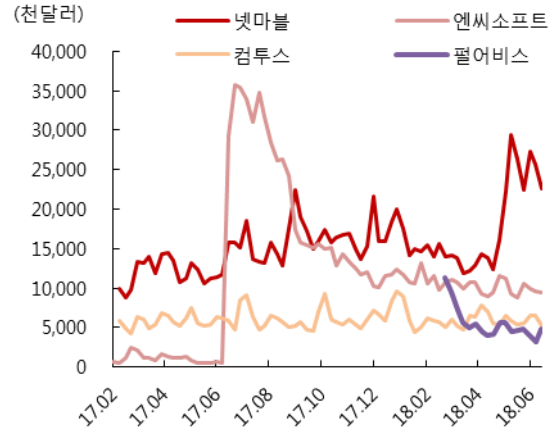
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



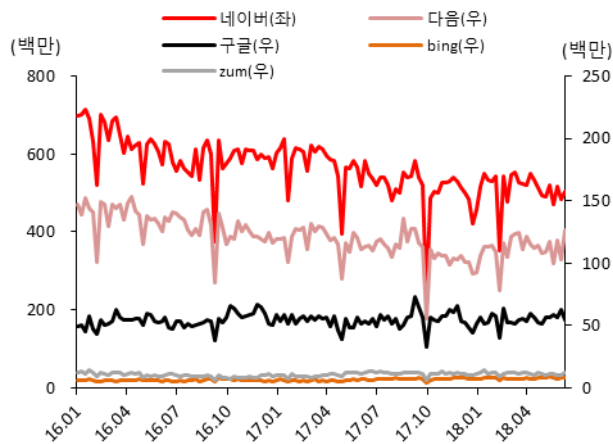
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



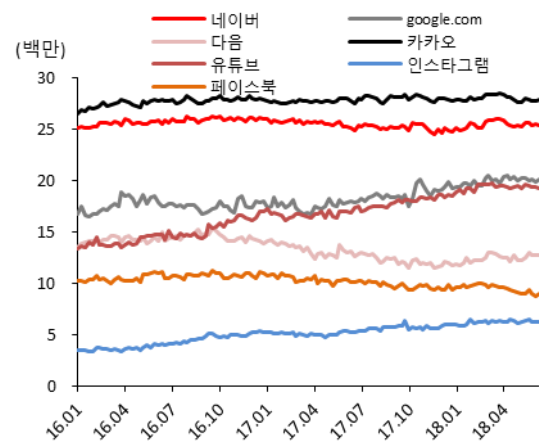
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



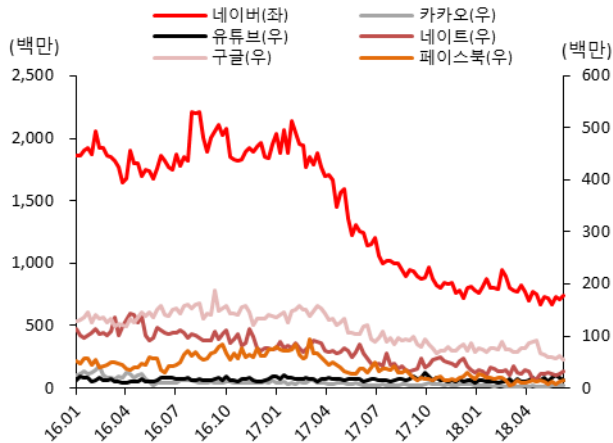
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



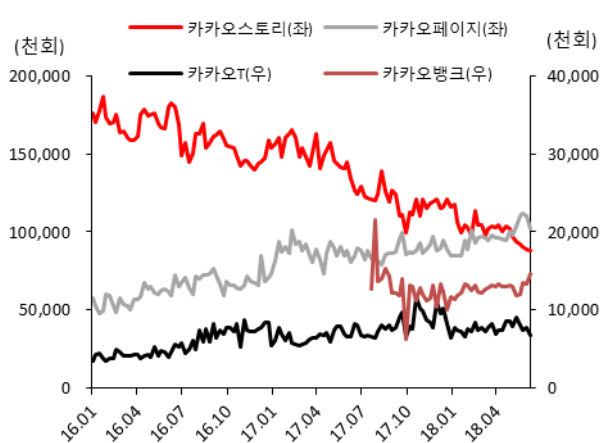
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



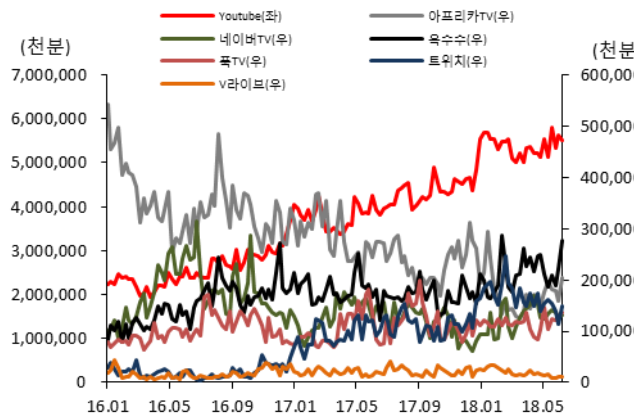
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오톡 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



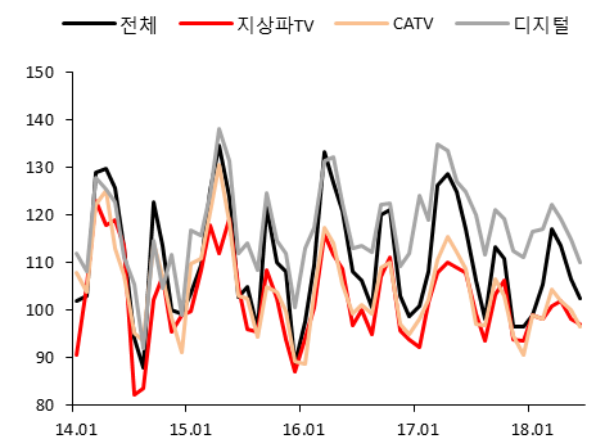
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



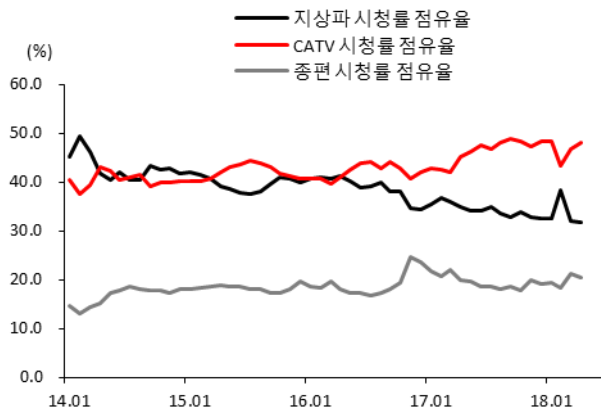
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



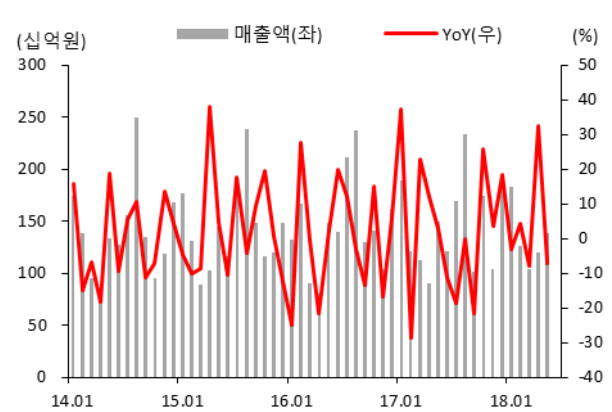
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



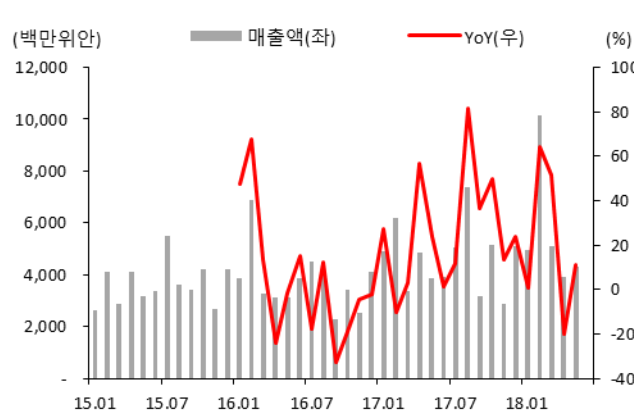
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



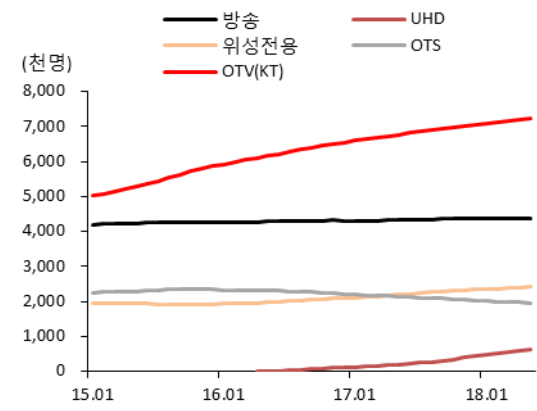
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 13> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



자료: CBQ, 하이투자증권

<그림 14> 월간 스카이라이프 가입자 추이



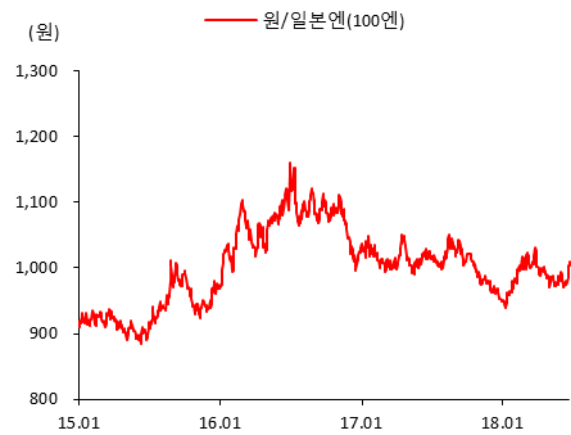
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 15> 원/달러 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 16> 원/100 엔 환율 추이



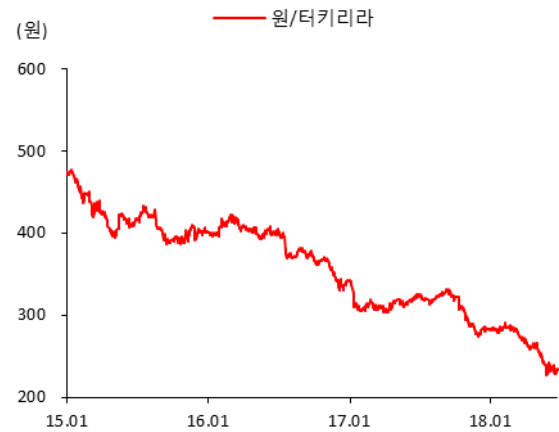
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 17> 원/위안 환율 추이



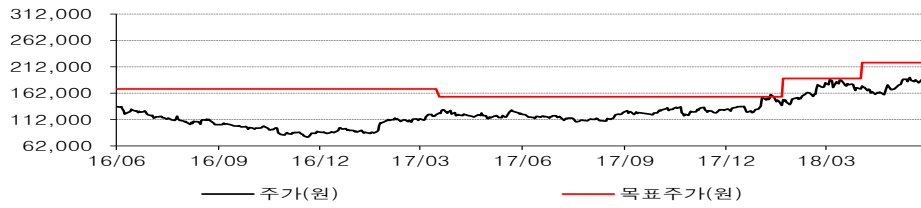
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 18> 원/터키리라 환율 추이



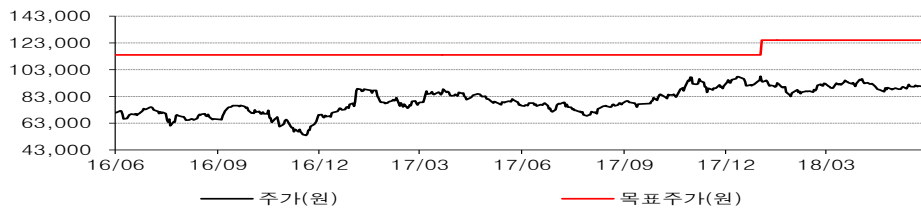
자료: Qunatwise, 하이투자증권

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	-20.4%	-13.0%
2018-06-14	Buy	255,000	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 기관투자자 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 전제, 복사 또는 대여될 수 없습니다. 무단전제 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 %	-