



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

1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- 현재 국회에 있는 은행법 개정안과 인터넷전문은행 특별법 등은 개인 총수가 있는 자산 10조원 이상의 상호출자 제한 대기업을 은산분리 규제 완화 대상에서 제외하고 있음
그러나 상호출자 제한 대상 기업이 아니고 자산 10조원 미만의 ICT 기업이 자산 10조원을 넘길 경우 은산분리 규제 완화 대상이 될 수 있도록 하자는 의견이 나오고 있어 카카오의 카카오뱅크 지분 확대 가능성 높음
- 신임 게임물관리위원회 이재홍 위원장과 문체부는 온라인게임 결제 한도 규제 완화에 대한 의사를 보이고 있음. 성인 기준 온라인게임 월 결제 한도 50만원에서 100만원 한도 안에서 본인이 월 결제 상한선 정하는 방식 유력
- 문재인 대통령의 은산분리 규제에 대한 영국의 '붉은 깃발법' 비유 등 ICT 신사업의 규제 개혁 의지 전달은 인터넷/게임 업종에 대한 투자 심리에 긍정적
- 지난 13일 중국 정부는 텐센트의 PC온라인게임 신작 '몬스터헌터'에 대한 판매중지 처분을 내려 인터넷 콘텐츠에 대한 콘텐츠 검열은 더욱 강화되고 있는 것으로 파악되어 한국 게임에 대한 판호 발급 또한 보수적 접근 필요
- 8/6~12일 한주간 주요 게임별 글로벌 평균 일매출액은 '리니지M' 27억원 (+1% WoW), 'L2R' 16억원 (-4% WoW), '검은사막 모바일' 10억원 (-8% WoW), '뮤오리진2' 5억원 (-11% WoW), '서머너즈워' 9억원 (-13% WoW) 기록

미디어/광고

- 디즈니는 내년부터 넷플릭스에 디즈니 원작 애니메이션, 마블 영화 등의 IP 제공을 중단하고 신규로 출시할 자체 스트리밍 플랫폼에 제공하여 질적 차별화를 추구할 예정
- 미국의 전통 미디어 거인 Viacom은 최근 디지털 중심의 미디어&엔터테인먼트 기업 AwesomenessTV를 인수. 1990년 중후반에 출생한 세대인 Z세대를 겨냥한 콘텐츠를 제공하여 엔터테인먼트 시장의 지배력 회복할 계획
- 글로벌 미디어 기업의 콘텐츠 확보 경쟁이 치열해지고 있는 가운데 국내 또한 통신사 및 인터넷 사업자의 영상 콘텐츠 제작 의지 높아 제작사의 입지력 더욱 견고해지고 있는 상황
- 지난 13일 LG유플러스는 CJ헬로 인수 추진설과 관련한 조희공시요구에 대해 케이블TV인수와 관련해 특정업체에 한정하지 않고 다각도로 검토 중이라고 공시하여 유료방송시장 M&A에 대한 기대감 여전히 유효

2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/게임	카카오 (035720)	<ul style="list-style-type: none"> - 컴투스의 신작 출시 지연에 따른 실적 추정치 하향 조정으로 인터넷/게임 업종 내 최선호주를 기존 컴투스에서 카카오로 변경 - 은산분리 규제 완화되고 카카오뱅크 최대주주로 등극할 경우 카카오뱅크 연결 실적 반영 및 자회사 지분 가치 반영으로 기업 가치 상승 가능 - 카카오페이지, 카카오페이, 카카오모빌리티의 사업 확대 지속 및 콘텐츠 전문 신규 법인 설립에 따른 성장 스토리 전개 기대
	미디어/광고	CJ ENM (035760)	<ul style="list-style-type: none"> - 합병법인 CJ ENM 커버리지 개시하면서 미디어/광고 업종 내 최선호주를 기존 스튜디오드래곤에서 CJ ENM으로 변경 - 스튜디오드래곤의 주가는 다양한 모멘텀이 선반영된 것에 비해 CJ ENM의 성장 잠재력은 주가에 미반영되었다고 판단 - 방송과 음악 사업의 수익성 개선에 따른 콘텐츠 사업의 이익 비중 증가는 기업가치 상승 견인할 전망

3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
네이버, AI 투자 확대 위해 日 계열사에 808억 출자	- 네이버는 해외 계열사 네이버제이허브(NEVER J.Hub)의 보통주 80만주를 취득하는 방식으로 808.6억원 출자 결정 - 네이버제이허브는 이번 출자가 이뤄지면 일본 뿐만 아니라 전 세계 기술 기업을 대상으로 적극적인 투자 활동에 나설 방침	https://bitly/2nB1kLR
中정부, 텐센트 신작 '판매중지'에 국내 게임사들 '화들짝'	- 텐센트 신작 '몬스터헌터'는 광전중국으로부터 내자판호를 받은 게임이라는 점에서 이번 결정은 매우 이례적 - 지난 5월 이후 광전중국뿐만 아니라 중국 공산당 선전부까지 나서서 콘텐츠 검열에 주력하고 있으며, 시진핑 주석의 장기집권을 위해 모든 인터넷 콘텐츠에 대한 검열과 통제 강화	https://bitly/2OAKcGD
中 텐센트, 이번엔 블루홀 2대 주주 등극	- 텐센트가 블루홀 지분 8.5%를 추가 매입하여 지난해 VC들로부터 매입한 지분 1.5%를 더해 총 10% 지분 확보 - 이번 투자로 국내 시장에서 텐센트의 입지는 한층 더 공고해질 전망	https://bitly/2OVXb1F
'검은사막' 시각·음향 한차원 높인다 ...리마스터 사전예약	- 펠어비스는 11일 '리마스터 쇼케이스'를 개최하고 '검은사막'의 그래픽과 사운드 리마스터 업데이트의 상세 내용 공개 및 사전 예약 진행 - 그래픽 및 사운드 리마스터는 기존 '검은사막'의 시각과 음향 효과를 한 단계 상향하는 대규모 패치이며 사전예약 참여자에게 '8세대 백마' 탑승물 등 아이템을 제공할 예정	https://bitly/2nBs2En
'배그모바일' 데이터 비용 걱정없다 ...'제로레이팅' 군불	- 제로레이팅은 특정 서비스에 대해 이용자가 데이터 사용량을 전액 혹은 부분적으로 무료 제공하는 것을 말하며 최근 고용량 게임과의 제휴 증가 추세 - KT가 삼성전자의 '갤럭시노트9' 출시에 맞춰 제로레이팅 적용을 검토 중인 게임은 '배틀그라운드', '피파온라인4M', '오버히트' 등이며 게임업계와 통신사의 제로레이팅 서비스 확대될 것으로 기대	https://bitly/2MU8fOe
아마존 "앱으로 식품 구매하면 30분 안에 차에 실어드립니다"	- 프라이م 멤버십 가입자에 한해 앱으로 식품품 주문 후 주차장에서 기다리기만 하면 차 안에서 주문한 상품을 받을 수 있는 서비스 제공 - 해당 서비스를 캘리포니아 새크라멘토와 버지니아 비치에서 시범 운영하며, 올 말에 주요 도시에 적용할 예정	https://bitly/2OAx2TD
카카오, 블록체인 첫 투자는 '코스모체인' ... 뷰티 콘텐츠 정조준	- 20일 출시 예정인 코스모체인의 '코스미' 앱은 뷰티 SNS서비스이며, 콘텐츠를 올린 이용자들에게 화장품 구매 및 암호화폐 '코스모코인'으로 현금화할 수 있는 '코스미파워'를 지급 - 카카오가 블록체인 시장 진출을 선언한 뒤 처음으로 코스모체인에 투자를 단행, 업계는 투자 규모를 최소 수십억원 되는 것으로 추정하고 있으며 카카오 헤어샵, 카카오TV 등과의 시너지 기대	https://bitly/2w2l7b5
미디어/광고		
웹툰을 영화로 '...네이버웹툰, 전문 자회사 '스튜디오N' 설립	- '스튜디오N'은 작품성·대중성을 갖춘 원작 웹툰이 성공적으로 영상화 되도록 지원하는 가교 역할을 할 것으로 기대 - 영화 '명량' 등 흥행 영화의 투자와 마케팅·배급을 맡은 전 CJ E&M 권미경 대표 선임	https://bitly/2MoRTxj
미래 게임 축제 ...SKT,5GX 게임 페스티벌 개최	- SKT는 5G를 활용한 게임축제를 개최할 예정이며, 이를 통해 10대~20대의 고객과 5G 콘텐츠를 동시에 확보할 계획 - 이번 행사에서 다채널 멀티뷰를 활용한 e-스포츠 중계기술을 선보이며 VR을 통한 미래 게임과 5G를 활용한 다중 접속 온라인 게임 기술 등을 공개	https://bitly/2KT4TpZ
디즈니, 넷플릭스 스트리밍 중단 ..."디즈니 플랫폼 본격 홍보"	- 디즈니가 넷플릭스에 당사 영화 스트리밍 중단을 발표하면서 2019년부터는 넷플릭스에서 디즈니 오리지널 작품, 마블 시리즈, 스타워즈 시리즈를 모두 볼 수 없을 전망 - 내년 3월 개봉 예정인 '캡틴 마블'을 시작으로 극장에서 디즈니가 개봉하는 모든 영화는 디즈니 스트리밍 플랫폼을 통해 독점 제공	https://bitly/2OxmMvx
나스미디어, 태국 법인 설립 ...페이스북 전용 광고 플랫폼 '애드포크' 등 선보여	- 나스미디어는 동남아시아 시장 진출을 본격화하기 위해 태국 법인 설립 - 나스미디어는 자사의 페이스북 전용 광고 플랫폼 '애드포크'를 활용해 태국 페이스북 마케팅 시장부터 적극 공략할 계획	https://bitly/2OAJXGK
'인크레더블2' 300만 돌파 장기흥행 돌입 ...전세계 수익 10억불	- '인크레더블2'가 전세계 흥행 수익 10억 달러, 300만 관객을 돌파 - 미 역대 애니메이션 1위 등을 기록하며 전세계 극장가에서 흥행 신드롬을 일으키는 중	https://bitly/2nBU7LD
CJ ENM, SBA-KTH와 웹툰 원작 애니 제작지원	- 이번 제작지원사업은 제작과 방영, 배급·유통까지 연계한 공모사업으로 CJ ENM과 SBA, KTH가 지닌 장점을 극대화해 애니메이션 제작 활성화 도모 - 이번 사업은 최근 드라마, 영화 등의 원천 IP로 가장 주목 받는 웹툰 원작 기반 애니메이션 성공사례를 만들기 위해 마련한 것으로 해석	https://bitly/2nz81hz

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	2,259	1,292,121	(1.8)	(2.2)	(8.6)	(8.1)	9.0	8.4	-	-
	KOSDAQ		762	220,199	(2.9)	(8.0)	(11.3)	(4.6)	-	-	-	-
	소프트웨어와 서비스		353	102,898	1.4	(2.6)	0.9	(7.0)	24.1	19.0	31.2	8.4
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,213	37,723	2.7	(0.7)	7.0	(9.4)	37.1	32.0	21.2	(7.0)
	게임 소프트웨어와 서비스		3,902	31,766	(1.4)	(10.0)	(3.7)	(18.2)	19.4	13.6	(3.8)	21.0
인터넷/소프트웨어	NAVER	KRW	757,000	22,086	1.7	(1.8)	8.1	(13.0)	29.2	26.9	37.9	34.7
	카카오		127,500	8,609	6.3	9.4	9.0	(6.9)	87.3	57.8	126.9	17.2
	인터넷파크		6,280	184	(2.3)	(9.5)	(18.9)	(32.5)	58.9	22.5	(0.0)	(0.3)
	포스코 ICT		6,560	883	(4.7)	(9.4)	(5.2)	(21.4)	29.2	15.6	0.3	0.8
	더존비즈온		54,900	1,442	3.6	(9.9)	19.6	64.9	35.8	28.0	2.7	(3.0)
	한글과컴퓨터		16,650	340	1.5	(7.0)	13.3	(7.2)	-	-	0.8	(1.1)
	KG 이니시스		17,250	426	(3.4)	(23.5)	(22.3)	(8.2)	8.2	6.1	(0.4)	0.6
	NHN 한국사이버결제		14,550	278	(3.3)	1.0	0.0	(13.4)	17.1	14.0	0.5	2.0
	KG 모빌리언스		7,400	196	(3.3)	(21.2)	(26.7)	(8.5)	-	-	0.0	(0.2)
	카페 24		160,000	1,267	4.2	(21.6)	15.3	n/a	81.7	41.7	(15.7)	(15.7)
게임	다날	KRW	4,505	217	(6.4)	(5.3)	(5.0)	(14.8)	-	-	(0.2)	(1.5)
	넷마블		123,500	9,314	(13.9)	(17.7)	(12.7)	(34.5)	34.8	20.0	(33.9)	(37.3)
	엔씨소프트		385,000	7,476	5.8	(1.9)	6.8	(14.0)	18.7	14.1	0.0	0.0
	펄어비스		246,400	2,808	9.4	6.7	3.9	(0.5)	16.2	10.9	0.3	10.3
	NHN 엔터테인먼트		61,500	1,065	(2.4)	(10.9)	(7.7)	(10.1)	10.0	10.4	5.0	(3.0)
	컴투스		143,300	1,632	(6.5)	(17.8)	(15.4)	5.3	11.9	9.6	(20.0)	10.4
	게임빌		49,950	292	(7.2)	(4.5)	(16.3)	(45.9)	16.4	9.6	(0.7)	0.4
	더블유게임즈		67,200	1,080	23.1	9.1	15.9	30.0	12.9	10.2	2.6	11.2
	웹젠		19,300	603	(9.8)	(20.9)	(32.4)	(50.6)	9.2	8.7	(0.9)	2.2
	위메이드		31,150	463	(18.1)	(27.0)	(42.3)	(38.2)	21.6	15.5	(4.2)	4.5
해외	네오위즈	KRW	16,200	314	(9.5)	(8.7)	(6.9)	32.2	12.5	10.6	(0.1)	(3.3)
	파티게임즈		-	-	(0.9)	n/a	n/a	n/a	-	-	0.0	0.0
	조이시티		12,850	134	(6.2)	(10.8)	(8.5)	(6.2)	-	-	0.0	0.0
	룽투코리아		5,130	110	(1.7)	(7.9)	(17.5)	(34.9)	-	-	0.0	0.1
	Alphabet	US	1,232.2	850,568	0.2	2.3	13.6	17.0	23.3	20.9	-	-
	Facebook	US	179.5	518,342	(1.5)	(13.4)	(2.6)	1.7	22.1	18.9	-	-
	Amazon	US	1,882.6	918,231	3.1	3.8	19.4	61.0	73.0	52.0	-	-
	Alibaba	CH	169.8	440,231	(4.1)	(10.6)	(13.6)	(1.5)	28.7	22.0	-	-
	Tencent	CH	336.0	407,576	(7.7)	(11.9)	(15.2)	(17.2)	33.5	25.5	-	-
	Baidu	CH	213.5	74,737	(4.6)	(20.1)	(21.5)	(8.9)	21.1	18.7	-	-
게임	Gree	JN	533.0	1,166	(5.8)	(10.1)	(13.0)	(23.4)	15.6	13.6	-	-
	IQIYI	US	26.1	18,744	(10.8)	(23.0)	21.9	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY	US	138.9	14,757	1.9	(16.4)	(2.5)	37.5	735.0	238.7	-	-
	LINE	JP	4,535.0	9,834	(6.3)	(10.9)	13.4	(1.3)	228.2	80.3	-	-
	Activision Blizzard	US	69.3	52,843	1.5	(15.0)	(1.2)	9.5	26.5	22.9	-	-
	Electronic Arts	US	128.1	39,032	3.0	(13.9)	(1.6)	21.9	25.5	22.7	-	-
	Netease	CH	200.7	26,351	(20.4)	(24.6)	(24.7)	(41.9)	19.2	15.6	-	-
	Take Two Interactive Software	US	126.0	14,337	5.6	(0.3)	11.0	14.7	28.0	24.8	-	-
	Nexon	JN	1,318.0	10,616	(12.5)	(26.1)	(16.3)	(19.6)	12.2	11.7	-	-
	Zynga	US	3.7	3,183	(4.8)	(14.7)	(9.1)	(7.5)	24.8	19.7	-	-
	Sega	JN	1,935.0	4,652	(1.3)	3.9	3.8	38.4	30.7	19.8	-	-
	Nintendo	JN	34,850.0	44,587	(6.1)	(4.5)	(24.0)	(15.4)	19.8	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	2,259	1,292,121	(1.8)	(2.2)	(8.6)	(8.1)	9.0	8.4	-	-
	KOSDAQ		762	220,199	(2.9)	(8.0)	(11.3)	(4.6)	-	-	-	-
	미디어		447	21,346	0.9	(5.7)	(2.7)	(1.5)	23.1	19.1	4.8	(9.8)
	광고		3,244	4,439	0.4	(0.8)	(7.0)	(13.1)	15.7	14.3	0.2	(0.9)
	방송과엔터테인먼트		227	20,247	1.1	(7.1)	(1.6)	1.5	27.2	21.3	4.3	(9.0)
방송 콘텐츠	CJ ENM	KRW	253,900	4,928	8.0	(7.8)	16.5	9.9	17.0	17.0	42.9	(8.9)
	스튜디오드래곤		103,700	2,573	12.5	(10.6)	11.6	59.5	54.3	35.8	14.5	4.1
	SBS		18,900	305	(0.5)	(1.8)	(26.6)	(26.9)	-	-	(0.5)	0.0
	SBS 미디어홀딩스		2,285	283	0.0	(2.1)	(22.3)	(25.2)	-	-	0.0	0.0
	SBS 콘텐츠허브		4,950	94	(2.2)	(25.0)	(38.4)	(46.3)	-	-	0.0	0.1
	제이콘텐트리		6,460	652	2.9	(7.6)	(6.2)	24.4	25.4	18.6	7.6	(2.0)
	IHQ		1,940	251	(3.5)	(16.9)	(2.5)	(23.6)	22.5	14.6	0.0	0.1
영화	CJ CGV	KRW	55,000	1,030	(9.2)	(15.8)	(28.8)	(25.9)	38.8	19.8	(12.9)	(9.0)
	쇼박스		3,970	220	(3.8)	(5.9)	(22.8)	(26.5)	18.2	15.5	0.0	(0.3)
	NEW		6,930	168	(0.6)	(10.6)	(14.1)	(24.3)	82.5	14.7	(0.1)	0.4
광고	제일기획	KRW	19,900	2,026	0.8	3.1	2.3	(6.1)	16.8	15.5	(2.2)	4.0
	이노션		58,700	1,039	6.0	9.1	(12.5)	(19.8)	14.7	13.4	7.2	(4.9)
유료방송	CJ헬로	KRW	9,020	618	(3.1)	(7.0)	(7.8)	27.0	-	-	0.5	0.1
	스카이라이프		13,200	559	2.7	(2.9)	2.3	(1.9)	10.4	9.9	(0.2)	0.8
	현대 HCN		4,245	424	1.9	(2.6)	(3.2)	7.5	10.5	10.6	0.4	(0.4)
	SK 텔레콤		259,500	18,546	3.6	9.5	17.4	(2.8)	6.5	6.7	13.0	13.2
	KT		28,700	6,633	(0.2)	2.9	5.5	(5.1)	10.3	10.1	(8.3)	(0.2)
	LG 유플러스		15,750	6,087	4.7	7.9	24.0	12.5	12.3	11.4	(28.1)	40.0
해외												
방송 콘텐츠	Disney	US	112.9	167,835	(3.3)	2.6	9.6	5.0	16.0	15.1	-	-
	Time Warner	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Netflix	US	326.4	142,133	(4.1)	(17.5)	0.1	70.0	104.2	65.5	-	-
	CBS	US	52.8	19,868	(1.2)	(10.5)	(3.0)	(10.5)	10.0	9.0	-	-
	Discovery	US	26.1	17,992	3.4	(5.0)	13.5	16.4	11.6	8.0	-	-
	Huace Film and TV	CH	9.1	2,336	(2.1)	(5.9)	(17.5)	(15.8)	20.6	16.0	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	5.7	2,268	0.4	(6.1)	(35.3)	(35.1)	16.2	14.0	-	-
영화	Wanda Flim	CH	34.6	8,778	0.0	(0.4)	(0.4)	(0.4)	27.3	22.1	-	-
	Cindemark	US	36.7	4,290	2.8	1.1	0.9	5.5	18.0	16.0	-	-
	IMAX	CA	23.1	1,444	2.2	(2.9)	(3.1)	(0.2)	24.5	21.1	-	-
	China Flim	CH	13.2	3,546	0.0	(14.7)	(23.0)	(14.5)	20.1	17.9	-	-
	Shnaghai Flim	CH	15.1	814	(1.8)	(4.4)	(18.3)	(25.9)	17.4	15.7	-	-
광고	WPP	GB	1245.0	19,950	1.1	0.0	(2.5)	(7.2)	10.4	10.1	-	-
	Omnicom	US	68.1	15,289	(0.2)	(12.1)	(8.5)	(6.4)	12.2	11.7	-	-
	Publicis	FR	54.8	14,616	(1.2)	(9.8)	(10.6)	(3.3)	11.9	11.3	-	-
	Dentsu	JN	5080.0	13,231	5.8	1.4	(2.1)	6.4	19.1	16.5	-	-
유료방송	Comcast	US	35.0	160,230	(0.0)	0.8	9.2	(12.7)	13.7	12.5	-	-
	Time Warner Cable	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Dish Network	US	35.2	16,443	(2.9)	4.7	9.9	(26.3)	12.8	15.5	-	-
	Directv	US	0.0	1	(31.5)	(51.8)	(71.7)	(68.7)	-	-	-	-
	AT&T	US	32.5	235,797	(0.5)	2.5	1.2	(16.5)	9.2	8.9	-	-
	Verizon	US	53.2	219,984	0.8	3.6	11.4	0.6	11.5	11.2	-	-
	Sprint	US	6.0	24,451	(0.3)	6.2	17.2	2.0	-	-	-	-

자료: Quantivise, Bloomberg, 하이투자증권
주: 한국은 광복절 휴장으로 14일 종가 기준

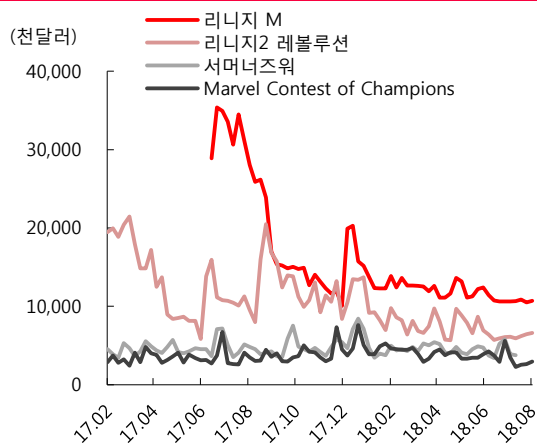
5. 주요 Charts

<표 1> 국내 모바일게임 주간 매출액 순위 (구글 기준, 화요일 기준)

순위	7월 3주차	7월 4주차	7월 5주차	8월 1주차	8월 2주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)
3	리니지2 레볼루션(-)	뮤오리진2(▲1)	뮤오리진2(-)	리니지2 레볼루션(▲2)	뮤오리진2(▲1)
4	뮤오리진2(-)	리니지2 레볼루션(▽1)	이카루스M(7월 26일 출시)	뮤오리진2(▽1)	리니지2 레볼루션(▽1)
5	모두의마블 for kakao(▲1)	세븐나이트 for kakao(▲16)	리니지2 레볼루션(▽1)	이카루스M(▽1)	페이트/그랜드 오더(▲5)
6	라크나로크M: 영원한 사랑(▲16)	라크나로크M: 영원한 사랑(-)	삼국지M(▲2)	모두의마블 for kakao(▲3)	왕이되는자(▲6)
7	삼국지M(-)	모두의마블 for kakao(▽2)	FIFA ONLINE 4 M(7월 26일 출시)	세븐나이트 for kakao(▲1)	마블 퓨쳐파이트(▲30)
8	하스스톤(▲65)	삼국지M(▽1)	세븐나이트 for kakao(▽3)	피망 포커: 카지노 로얄(▲17)	FIFA ONLINE 4 M(▲5)
9	영원한 7일의 도시(▽4)	왕이되는자(▲1)	모두의마블 for kakao(▽2)	라크나로크M: 영원한 사랑(▲3)	라크나로크M: 영원한 사랑(-)
10	왕이되는자(▲3)	서머너즈 워: 천공의 아레나(▲21)	왕이되는자(▽1)	페이트/그랜드 오더(▲26)	모두의마블 for kakao(▽4)

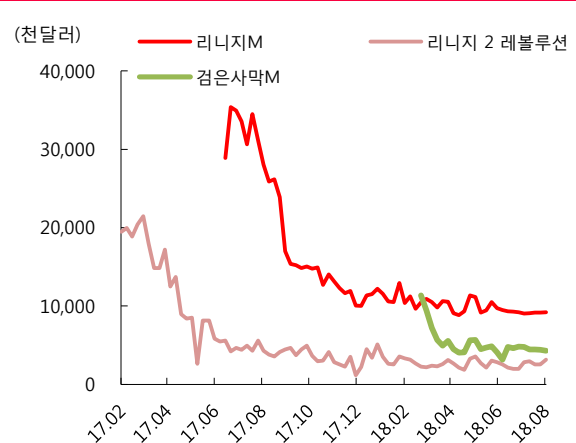
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



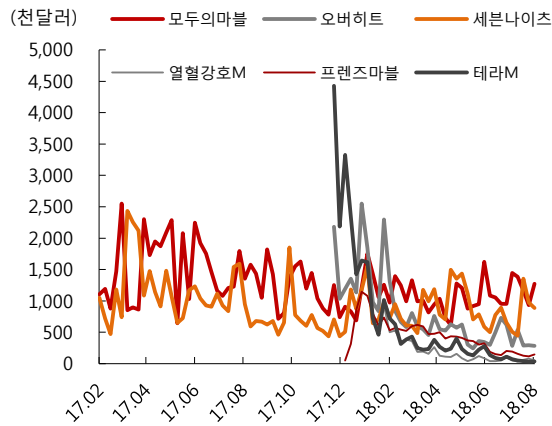
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

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



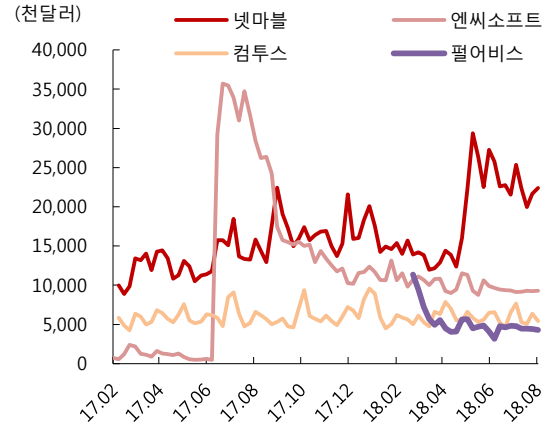
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



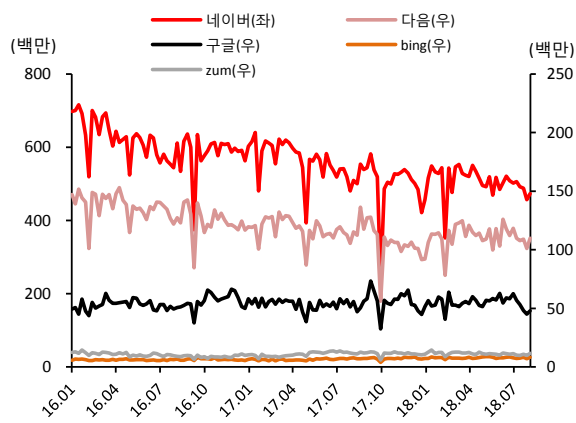
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



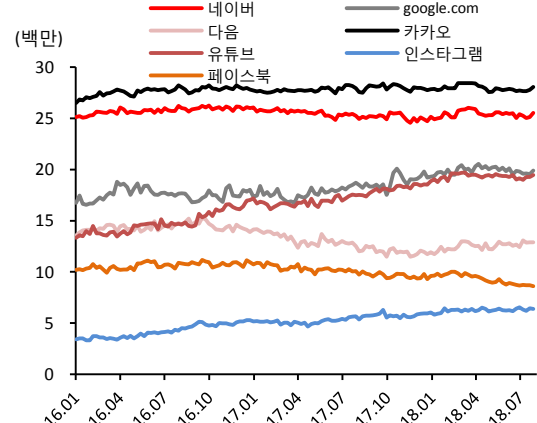
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



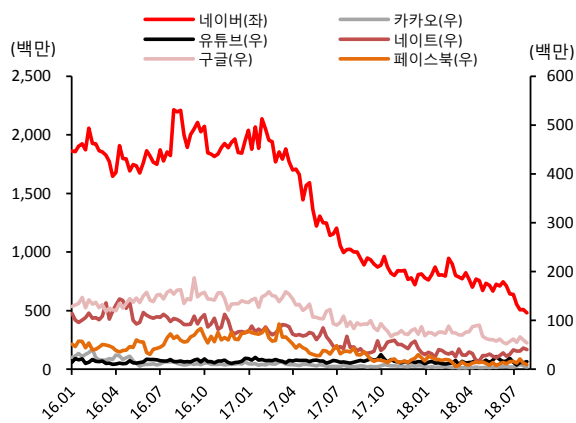
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



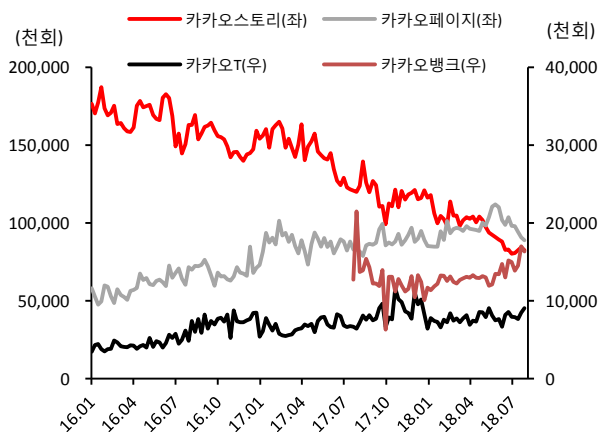
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



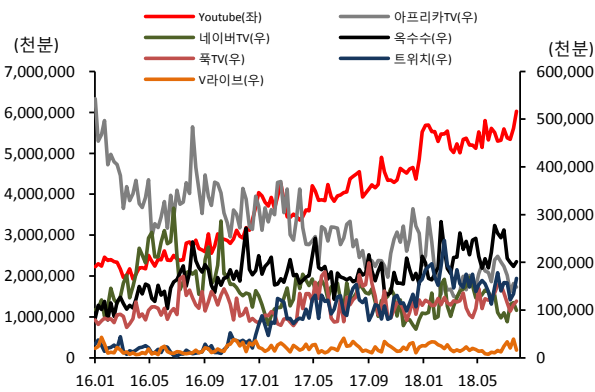
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



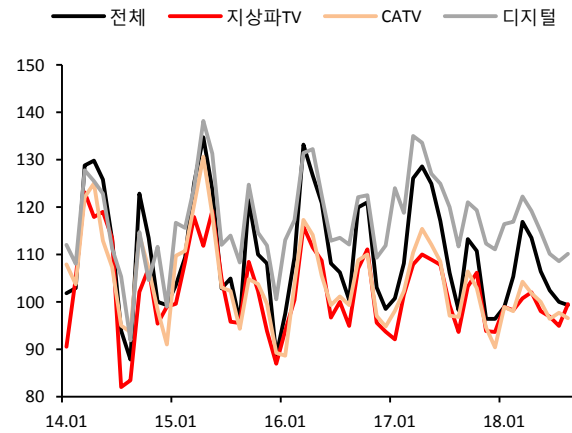
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



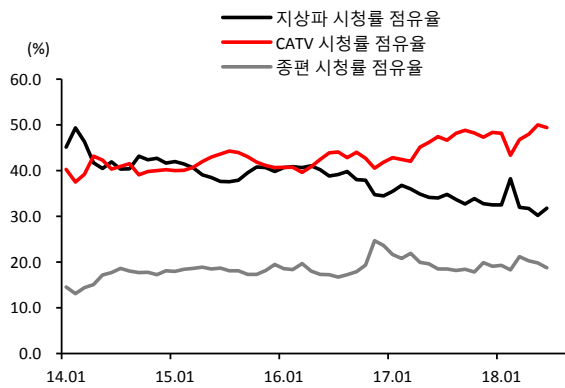
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



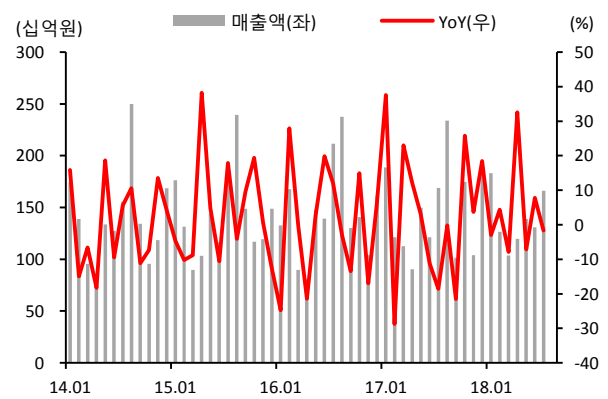
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



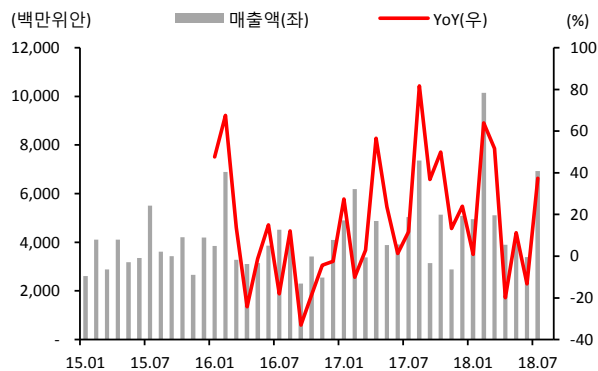
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



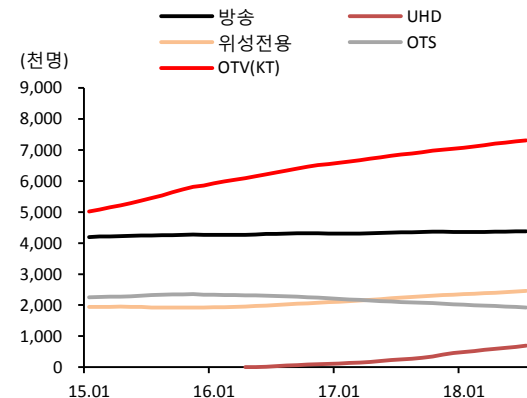
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 13> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



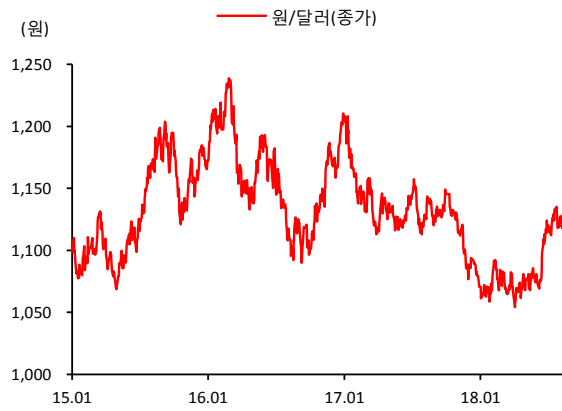
자료: CBO, 하이투자증권

<그림 14> 월간 스카이라이프 가입자 추이



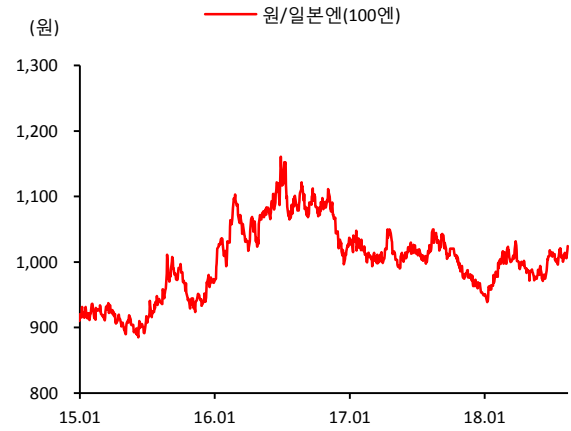
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 15> 원/달러 환율 추이



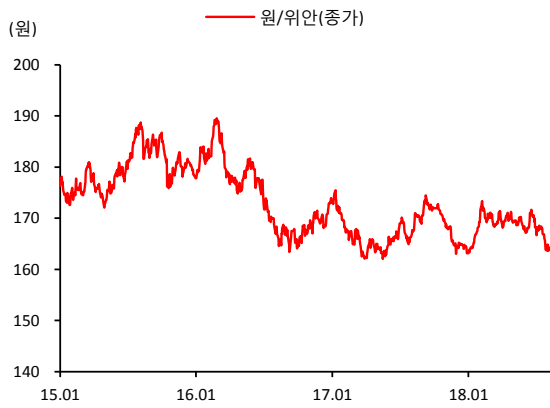
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 16> 원/100 엔 환율 추이



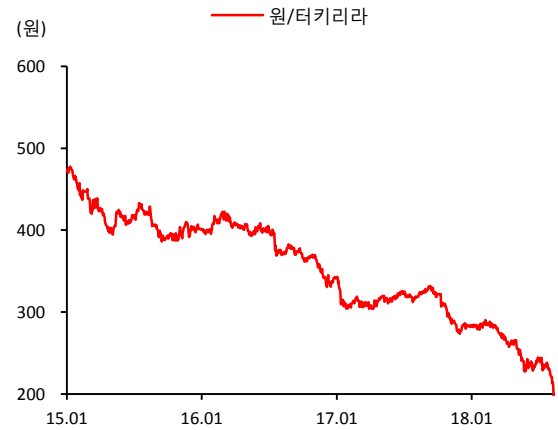
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 17> 원/위안 환율 추이



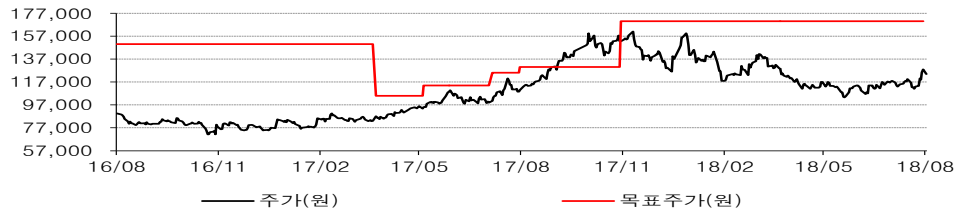
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 18> 원/터키리라 환율 추이



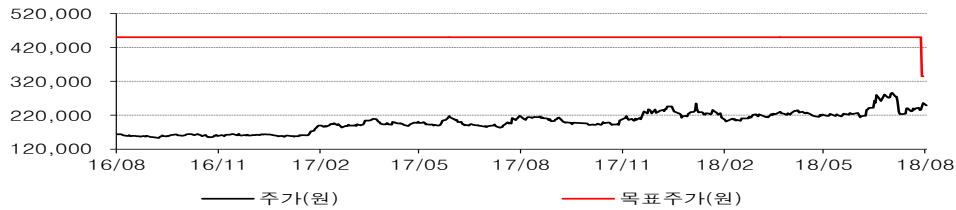
자료: Qunatwise, 하이투자증권

최근 2년간 투자 의견 변동 내역 및 목표주가 추이(카카오)



일자	투자 의견	목표주가(원)	목표주가대상 시점	과리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
2017-04-03(담당자변경)	Buy	105,000	6개월	-14.4%	-8.8%
2017-05-16	Buy	114,000	6개월	-11.1%	-3.7%
2017-07-17	Buy	125,000	1년	-12.0%	-4.0%
2017-08-11	Buy	130,000	1년	5.0%	22.7%
2017-11-10	Hold	170,000	1년	-16.3%	-5.3%
2018-02-09	Buy	170,000	1년		

최근 2년간 투자 의견 변동 내역 및 목표주가 추이(CJ ENM)



일자	투자 의견	목표주가(원)	목표주가대상 시점	과리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
2018-08-09	Buy	335,000	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 2018-06-30 기준

구분	매수	중립(보유)	매도
투자 의견 비율(%)	93.9 %	6.1 %	-