



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

1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- 지난주 중국 정부가 텐센트의 PC온라인게임 '몬스터헌터'에 대해 판매중지 처분을 내리면서 국내 게임 업종의 주가가 약세를 보였던 반면, 금주는 연내 중 판호 승인이 재개될 것이라는 기대감이 확산되면서 주가 반등
한국 게임은 18개월째 중국 판호 발급이 중단되면서 중국 매출 비중이 낮아졌지만 여전히 중국 판호 관련 소식이 게임 업종 주가의 향방을 결정짓는 주요 변수로 작용
- 21부터 25일까지 개최되는 독일 게임쇼 '게임스컴'에 엔씨소프트, 넷마블, 그라비티 등 27개의 국내 기업들이 한국 공동관에 참여할 예정.
엔씨소프트는 자체 캐릭터 브랜드 '스폰즈'를 활용한 HTML 기반 페이스북 게임을 출시하기에 앞서 서구권 반응을 확인, 넷마블은 북유럽 신화 기반의 스토리와 전략을 갖춘 신작 '팬텀게인트'를 홍보하는 기회로 활용할 전망
- 지난 7월부터 사전예약을 시작한 '검은사막 모바일'의 사전예약자수는 200만명을 넘어서 흥행 기대감 상승. 대만 내에서 모바일 일게임 매출 1위 기록할 경우 펠어비스의 3분기 실적 상향 가능
- 8/13~19일 한주간 주요 게임별 글로벌 평균 일매출액은 '리니지M' 26억원 (-4% WoW), 'L2R' 12억원 (-23% WoW), '검은사막 모바일' 10억원 (-3% WoW), '뮤오리진2' 7억원 (+39% WoW), '서머너즈워' 10억원 (+16% WoW) 기록

미디어/광고

- 오는 24일에 개최되는 통합방송법 제정을 위한 공청회에서 방송법과 IPTV특별법의 통합, 지상파의 중간광고 허용, 유료방송 합산규제 등에 대해 논의가 이루어질 전망
- 넷플릭스는 아직 공개 시기도 확정되지 않은 '킹덤'의 시즌2 제작을 확정하고 배우들과 출연 협상을 하는 등 한국형 오리지널 콘텐츠 확보에 집중하고 있어 한국 제작사 입장에서는 넷플릭스형 매출 지속적으로 증가할 전망
- 유료방송 해지율은 증가하고 있는 가운데 VOD 수요는 증가하고 있어 한국에서도 코드커팅 현상이 점진적으로 확산, 국내 OTT 시장을 선점하기 위한 국내 ICT 기업의 경쟁 치열해질 듯

2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/게임	카카오 (035720)	<ul style="list-style-type: none"> - 카카오게임즈의 개발 자회사 프렌즈게임즈는 제3자배정 유상증자를 통해 110억원의 투자금을 유치해 성장 동력 확보 - 카카오페이지는 최근 급성장하고 있는 거래액을 기반으로 월정액 요금제 도입을 검토 중이며, 내년에 인도네시아 지역으로 서비스 확대할 예정 - 오는 24일 인터넷전문은행의 은산분리 완화 관련 법안 심사를 착수할 예정으로 산업자본의 지분 보유 한도는 최대 50%까지 확대될 가능성 높아 보임
	미디어/광고	CJ ENM (035760)	<ul style="list-style-type: none"> - '미스터션샤인' 등의 콘텐츠 경쟁력을 기반으로 TV광고 매출 성장 두 자릿수 이어나 가며 3분기 TV광고 비수기 효과 최소화할 전망 - 지난 7월 '미스터션샤인'의 평균 광고 단가는 지상파를 추월한 2,070만원으로 CJ ENM이 부담한 제작비 이상의 광고수익 발생한 것으로 추정 - 영화 사업은 '공작'의 흥행 및 동남아, 터키 등 해외 현지 영화 투자배급 라인업 확보로 3분기에는 흑자 기록할 것으로 예상

3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
중 게임 '판호' 승인 재개 기대감 ...텐센트 주가 4% 반등	- 중국 당국이 이르면 오는 9월부터 인터넷 게임 승인심사를 재개할 것으로 기대 - '배틀그라운드' 모바일, '포트나이트' PC 게임이 4분기에 승인될 수 있을 것으로 기대	https://bitly/2wgB65f
카카오 프렌즈게임즈, 초대형IB 3개사로부터 110억 유치	- 카카오프렌즈게임즈가 국내 IB 3개사를 대상으로 110억원의 제3자 배정 유상증자 예정 - 이번 투자 유치로 카카오 프렌즈게임즈는 독립적 성장 및 기업 지속성을 위한 자생력을 확보해 캐주얼 게임 전문개발사로 자리매김하는 것이 목표	https://bitly/2MnSZKu
NHN엔터, '천룡팔부M for kakao'에 클라우드 인프라 제공	- NHN엔터테인먼트의 통합 클라우드 솔루션 '토스트'가 모바일 MMORPG '천룡팔부M for kakao'에 클라우드 인프라 제공 - NHN엔터테인먼트는 글로벌 게임 서비스 운영 경험과 노하우를 바탕으로 글로벌 서비스를 준비하고 있는 국내외 게임 개발사 영입에 공격적으로 나서는 중	https://bitly/2MmTgxf
'모든 게 역대급' ... 2018 독일 게임스컴이 주목되는 이유	- 미국 E3, 일본 도쿄게임쇼와 함께 세계 3대 게임쇼로 불리는 '게임스컴(GamesCom) 2018'이 독일 쾰른에서 오는 21일부터 25일까지 개최 - 넷마블은 모바일게임 '팬텀게이트' 사업 논의와 홍보를 할 예정이며, 엔씨소프트는 '스폰즈'를 활용한 HTML5 웹게임을 선보이는 등 다수의 국내 기업들이 참여할 계획	https://bitly/2Bw9nDM
아마존 손잡은 현대백 ... "무인결제-드론배달 미래형 점포 눈앞"	- 현대백화점은 미래형 점포 개발을 위해 최근 아마존웹서비스와 '미래형 유통매장' 구현을 위해 전략적 협력 체결 - 양사는 '아마존 고'의 '저스트 워크 아웃' 기술을 활용한 상품 결제, 매장 내 식음료 드론 배달 등을 실제 백화점 매장에 어떻게 접목시킬지를 연구할 계획	https://bitly/2OSzJ6
아마존, 영화관 체인 랜드마크 시어터 인수 추진	- 랜드마크는 뉴욕 등 미국 내 50개 이상의 극장을 보유한 사업자 - 아마존이 랜드마크 인수에 성공한다면 온라인에서 거둔 성공을 오프라인으로 확대하는 또 다른 사례가 될 전망	https://bitly/2vZYSDo
'블소 월드챔피언십' 9월7일 개막 ...결선 15일 SK올림픽핸드볼 경기장서 개최	- '월드 챔피언십'은 블소의 '비무(比武, 이용자 간 대전)' 콘텐츠로 실력을 겨루는 글로벌 e스포츠 대회로 한국, 북미 등 전 세계 9개 지역 대표팀 참가 - '인텔 블레이드&소울 토너먼트 2018 월드 챔피언십'은 오는 9월 7일 개막, 15일 결선을 진행할 계획	https://bitly/2MDoqQh
미디어/광고		
넷플릭스, 테스트용 광고했다가 날벼락	- 넷플릭스가 최근 일부 이용자를 대상으로 에피소드 후반부에 오리지널 콘텐츠 프로모션 광고 시험 방영 - 그러나 넷플릭스가 광고를 도입하자마자 유료 가입자들의 불만이 증폭되면서 향후에도 가입자들의 이탈율을 높일 수 있는 광고 도입은 어려울 것으로 전망	https://bitly/2LcCwU3
아마존 '인기 유튜브' 모시기 ..."연봉 수십억원 줄게"	- 블룸버그 통신에 따르면 최근 몇 달간 아마존은 유튜브에서 상당수의 팔로워를 보유하고 있는 인기 미디어기업과 개인 수십 곳을 접촉해 실시간 스트리밍 계약 체결 - 인기 유튜브를 영입하기위한 전략 외에도 트위치는 경쟁력을 키우기 위해 요리, 재빨 등의 일상생활 동영상상을 게재하는 등 콘텐츠 다각화 추진 중	https://bitly/2Ps87EH
주 52시간 근무제 덕 본 IPTV ..VOD 매출 '경증'	- KT에 따르면 지난해 7~8월에 비해 올해 IPTV VOD 구매금액 31%, 영화는 42% 증가했으며 Btv와 U+tv 역시 VOD 매출이 지난 7월에 비해 각각 14%와 17% 증가 - 구매자수나 구매회수보다 구매금액이 급증한 것은 52시간과 폭염에 따른 집 안 유료 VOD 시청이 증가한 것으로 해석	https://bitly/2LcWspU
이노션, 국내 최초 '키네틱 LED 파사드' 입체광고 공개	- 이노션은 국내 최초로 움직이는 실감형 디지털 입체광고 '키네틱 LED 파사드'를 선보일 예정이며 특히 유동인구가 많은 곳에서 시선을 사로잡으며 큰 광고 효과를 낼 것으로 기대 - 국제 모터쇼·콘퍼런스 등 대규모 전시행사에 적합한 콘텐츠 활용 방안을 모색하고 수출 판로를 확대할 계획	https://bitly/2nVap2i
9월 광고시장 확대 전망 ...가을 특수 기대는 어려울듯	- 코바코는 9월 '종합 광고경기 전망지수'(KAI)가 113.3으로, 내달 광고비가 이달보다 증가할 것으로 전망 - 업종별로는 맥주 광고주를 중심으로 한 '주류 및 담배' 업종, 유료방송 및 공연·전시 광고주 위주의 '문화오락용품 및 서비스' 업종에서 지수 증가 뚜렷했으나 지난해 같은 가을 특수는 어려울 것으로 전망	https://bitly/2LcWzlk
LG U+, 넷플릭스 이어 유튜브와 '맞손'	- LG유플러스 모바일 고객은 21일부터 가입한 요금제와 상관없이 '유튜브 프리미엄' 서비스를 무료로 이용 가능 - 넷플릭스 3개월 무료 이용권은 '속도·용량 걱정없는 데이터 요금제' 가입자에게만 제공됐다면 이번 프로모션은 모바일 고객 전체가 대상이라는 점에서 파급효과가 더 클 것으로 전망	https://bitly/2OSaUpr

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		2,270	1,314,258	0.5	(0.8)	(7.7)	(7.6)	9.0	8.4	-	-
	KOSDAQ		787	230,521	3.3	(0.6)	(9.8)	(1.4)	-	-	-	-
	소프트웨어와 서비스	KRW	352	102,640	(0.5)	(0.9)	0.8	(7.5)	0.0	0.0	(30.1)	36.7
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,190	36,980	(1.9)	(1.7)	8.4	(11.1)	0.0	0.0	(18.2)	12.3
	게임 소프트웨어와 서비스		3,892	31,773	(0.3)	(4.3)	(6.9)	(18.4)	0.0	0.0	(4.7)	9.7
인터넷/소프트웨어	NAVER		747,000	22,057	(1.3)	(3.0)	9.5	(14.1)	28.8	26.6	(23.0)	22.3
	카카오		124,000	8,474	(2.7)	7.8	9.3	(9.5)	89.3	57.0	25.9	0.6
	인터파크		6,170	183	(1.8)	(11.6)	(17.3)	(33.7)	57.9	22.1	0.1	(0.6)
	포스코 ICT		6,720	915	2.4	(7.2)	(7.1)	(19.5)	30.0	16.0	0.4	0.7
	더존비즈온		53,300	1,417	(2.9)	(15.3)	15.9	60.1	34.8	27.2	(1.3)	(1.2)
	한글과컴퓨터	KRW	16,950	350	1.8	(3.4)	23.3	(5.6)	-	-	1.0	0.7
	KG 이니시스		18,100	452	4.9	(13.0)	(17.2)	(3.7)	8.6	6.4	(1.5)	1.5
	NHN 한국사이버결제		14,400	279	(1.0)	3.2	(2.0)	(14.3)	16.9	13.9	(0.1)	0.0
	KG 모빌리언스		7,720	207	4.3	(12.3)	(21.2)	(4.6)	-	-	(0.2)	0.2
	카페 24		142,700	1,144	(10.8)	(22.5)	(4.6)	n/a	214.9	38.6	(12.7)	(12.7)
	다날		4,515	220	0.2	(4.1)	(5.9)	(14.7)	-	-	(0.0)	(0.2)
게임	넷마블		123,500	9,427	0.0	(15.4)	(12.7)	(34.5)	36.0	20.4	(13.9)	(8.6)
	엔씨소프트		375,000	7,370	(2.6)	0.7	5.9	(16.2)	18.0	13.3	(0.0)	(0.0)
	펄어비스		244,200	2,817	(0.9)	4.1	4.4	(1.4)	17.1	11.6	(12.5)	5.8
	NHN 엔터테인먼트		60,900	1,067	(1.0)	(5.6)	(10.0)	(11.0)	10.0	11.7	(5.9)	1.8
	컴투스		151,100	1,742	5.4	(10.4)	(14.6)	11.0	12.8	10.1	13.1	(5.7)
	게임빌		51,300	303	2.7	0.8	(17.3)	(44.4)	16.8	9.9	(0.5)	(0.2)
	더블유게임즈	KRW	66,200	1,077	(1.5)	12.6	13.2	28.0	12.0	9.8	5.0	10.0
	웹젠		20,250	641	4.9	(2.4)	(34.1)	(48.1)	10.0	9.4	0.5	(0.9)
	위메이드		32,650	491	4.8	(20.7)	(40.0)	(35.2)	22.6	16.2	(1.0)	6.4
	네오위즈		16,100	316	(0.6)	(7.5)	(14.1)	31.4	12.4	10.5	(0.4)	0.3
	파티게임즈		-	-	(0.9)	n/a	n/a	n/a	-	-	0.0	0.0
	조이시티		13,050	138	1.6	(7.4)	(14.1)	(4.7)	-	-	0.0	0.1
	통투코리아		5,180	112	1.0	(7.7)	(20.3)	(34.3)	-	-	0.0	0.0
해외	인터넷/소프트웨어											
	Alphabet	US	1,217.4	841,030	(2.1)	1.6	12.3	15.6	22.9	20.6	-	-
	Facebook	US	172.6	498,392	(4.2)	(17.8)	(6.4)	(2.2)	21.3	18.1	-	-
	Amazon	US	1,883.4	918,622	(1.0)	3.8	18.8	61.0	71.7	51.8	-	-
	Alibaba	CH	177.9	461,201	(0.8)	(5.0)	(10.0)	3.2	30.0	22.9	-	-
	Tencent	CH	350.6	425,308	0.6	(6.9)	(14.1)	(13.6)	35.5	27.6	-	-
	Baidu	CH	223.1	78,119	2.8	(14.2)	(7.2)	(4.7)	21.8	19.1	-	-
	Gree	JN	496.0	1,088	(9.0)	(19.2)	(22.2)	(28.8)	15.3	13.1	-	-
	IQIYI	US	29.0	20,803	(1.3)	(12.8)	43.1	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY	US	133.4	14,205	(4.8)	(22.3)	(7.7)	32.1	706.0	229.3	-	-
	LINE	JP	4,700.0	10,219	(0.1)	(8.4)	19.9	2.3	257.6	88.6	-	-
게임	Activision Blizzard	US	69.7	53,109	(2.3)	(12.5)	(2.5)	10.0	26.7	23.2	-	-
	Electronic Arts	US	126.8	38,639	(2.7)	(14.0)	(4.6)	20.7	25.3	22.5	-	-
	Netease	CH	211.2	27,741	(2.7)	(20.1)	(9.6)	(38.8)	20.1	16.3	-	-
	Take Two Interactive Software	US	126.4	14,390	(2.5)	(0.2)	9.0	15.2	28.3	25.7	-	-
	Nexon	JN	1,354.0	10,935	(3.3)	(24.2)	(21.0)	(17.4)	12.5	12.1	-	-
	Zynga	US	3.7	3,217	(1.8)	(12.0)	(8.6)	(6.5)	24.1	19.9	-	-
	Sega	JN	1,791.0	4,317	(8.2)	(7.5)	(5.0)	28.1	28.4	18.3	-	-
	Nintendo	JN	37,000.0	47,458	3.0	(0.9)	(16.5)	(10.2)	21.5	16.9	-	-

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	2,270	1,314,258	0.5	(0.8)	(7.7)	(7.6)	9.0	8.4	-	-
	KOSDAQ		787	230,521	3.3	(0.6)	(9.8)	(1.4)	-	-	-	-
	미디어		454	21,538	1.5	1.8	(2.8)	0.0	0.0	0.0	32.3	(0.1)
	광고		3,202	4,392	(1.3)	2.2	(9.3)	(14.2)	0.0	0.0	(1.0)	0.8
	방송과엔터테인먼트		232	20,463	2.4	1.7	(1.0)	3.9	0.0	0.0	33.1	(0.9)
방송 콘텐츠	CJ ENM	KRW	242,800	4,769	(4.4)	8.8	10.4	5.1	16.3	16.2	19.2	(17.6)
	스튜디오드래곤		103,100	2,589	(0.6)	(0.2)	7.2	58.6	53.9	35.6	16.9	(6.2)
	SBS		18,400	301	(2.6)	(1.3)	(27.8)	(28.8)	32.1	10.0	(0.5)	0.0
	SBS 미디어홀딩스		2,295	288	0.4	7.2	(22.7)	(24.9)	-	-	0.0	0.0
	SBS 콘텐츠허브		5,130	99	3.6	0.0	(36.2)	(44.4)	-	-	(0.1)	(0.1)
	제이콘텐트리		6,370	651	(1.4)	2.7	(8.7)	22.7	33.3	25.1	(2.3)	1.1
	IHQ		2,025	265	4.4	(6.9)	(3.8)	(20.3)	23.5	15.3	(0.0)	0.5
영화	CJ CGV	KRW	52,200	990	(5.1)	(17.3)	(29.2)	(29.6)	37.5	18.6	15.8	(29.5)
	쇼박스		4,020	225	1.3	(4.2)	(23.1)	(25.6)	18.4	15.7	0.0	(0.1)
	NEW		6,600	162	(4.8)	(9.8)	(26.4)	(27.9)	78.6	14.0	(2.5)	0.2
광고	제일기획	KRW	19,550	2,015	(1.8)	2.1	(3.2)	(7.8)	16.5	15.2	(1.2)	0.8
	이노션		57,400	1,028	(2.2)	11.2	(15.5)	(21.6)	14.4	13.1	1.2	(0.9)
유료방송	CJ헬로	KRW	8,680	602	(3.8)	(3.7)	(13.6)	22.3	-	-	(3.2)	1.0
	스카이라이프		13,000	557	(1.5)	(3.3)	0.0	(3.3)	10.2	9.7	0.0	0.6
	현대 HCN		4,280	433	0.8	4.8	(4.3)	8.4	10.9	11.2	0.2	0.1
	SK 텔레콤		257,000	18,589	(1.0)	7.3	15.5	(3.7)	6.5	6.6	(37.7)	66.5
	KT		28,350	6,631	(1.2)	3.1	3.7	(6.3)	10.2	10.0	(4.0)	(0.1)
	LG 유플러스		16,000	6,258	1.6	8.5	25.5	14.3	12.5	11.6	(61.0)	65.2
해외												
방송 콘텐츠	Disney	US	112.4	167,151	(0.1)	0.8	8.0	4.5	16.0	15.0	-	-
	Time Warner	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Netflix	US	338.0	147,193	(4.0)	(6.4)	1.9	76.1	107.9	67.8	-	-
	CBS	US	54.0	20,306	2.6	(5.7)	3.8	(8.5)	10.3	9.2	-	-
	Discovery	US	29.6	20,055	7.8	11.2	30.6	32.0	12.9	8.9	-	-
	Huace Film and TV	CH	9.2	2,371	(2.4)	(6.4)	(19.7)	(15.5)	20.7	16.1	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	5.7	2,315	(1.5)	(11.7)	(36.2)	(34.5)	16.3	14.1	-	-
영화	Wanda Flim	CH	34.6	8,882	0.0	(0.4)	(0.4)	(0.4)	26.7	21.6	-	-
	Cindemark	US	37.7	4,401	1.3	7.7	6.6	8.2	18.6	16.6	-	-
	IMAX	CA	23.5	1,469	1.8	3.8	2.4	1.5	25.0	21.5	-	-
	China Flim	CH	13.2	3,588	(2.7)	(14.0)	(23.8)	(14.5)	20.1	17.9	-	-
	Shnaghai Flim	CH	14.7	802	(5.5)	(7.0)	(22.0)	(27.8)	16.9	15.3	-	-
광고	WPP	GB	1300.0	21,125	5.2	12.6	(4.4)	(3.1)	10.9	10.6	-	-
	Omnicom	US	69.6	15,616	2.5	2.1	(7.6)	(4.4)	12.4	12.0	-	-
	Publicis	FR	55.7	15,137	0.9	3.6	(10.9)	(1.7)	12.1	11.5	-	-
	Dentsu	JN	5190.0	13,552	3.0	10.3	(2.4)	8.7	18.4	16.8	-	-
유료방송	Comcast	US	35.7	163,758	1.1	4.2	10.5	(10.8)	14.0	12.8	-	-
	Time Warner Cable	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Dish Network	US	35.6	16,625	0.1	15.0	11.7	(25.5)	12.8	15.4	-	-
	Directv	US	0.0	2	22.2	30.9	(59.8)	(45.0)	-	-	-	-
	AT&T	US	33.4	242,551	2.8	7.4	2.5	(14.1)	9.5	9.2	-	-
	Verizon	US	54.9	226,885	4.7	8.5	13.4	3.7	11.8	11.6	-	-
	Sprint	US	6.2	25,143	1.6	13.2	19.8	4.9	325.3	-	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

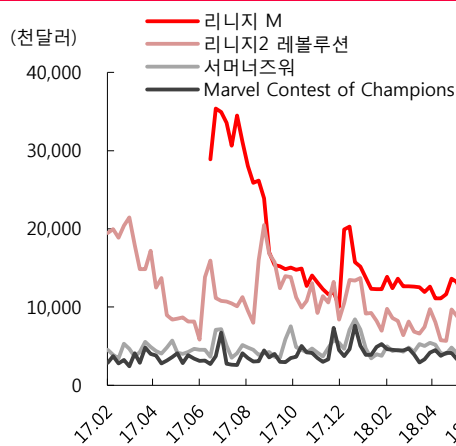
5. 주요 Charts

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

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

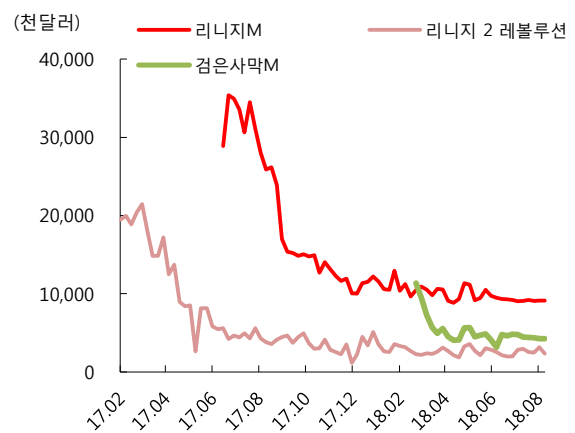
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



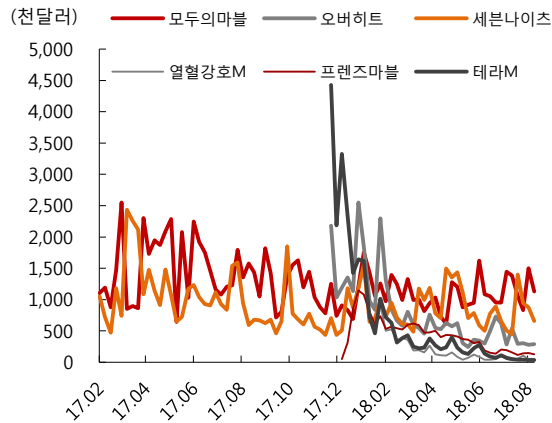
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

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



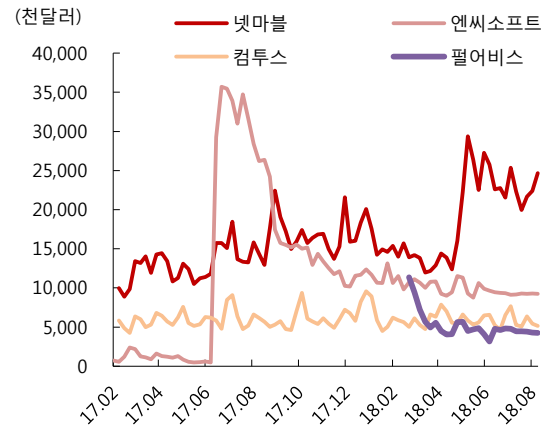
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



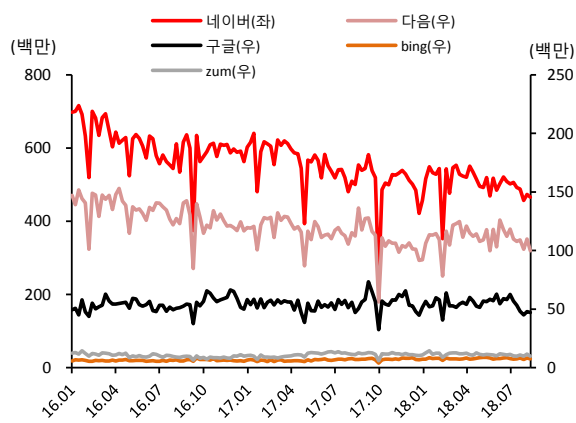
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



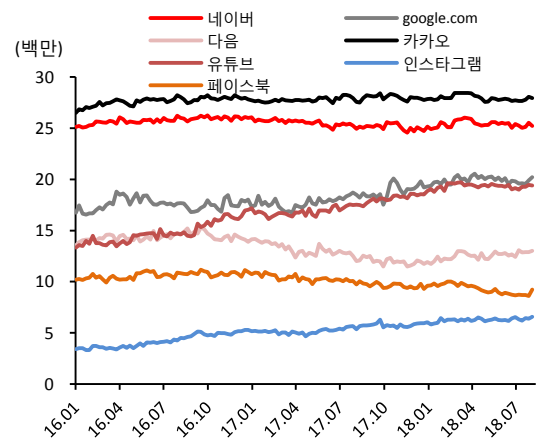
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



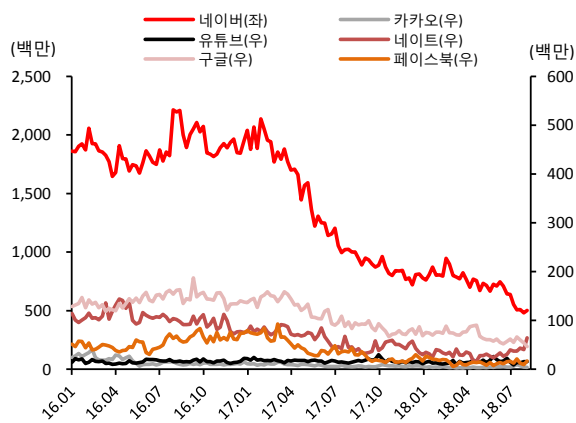
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



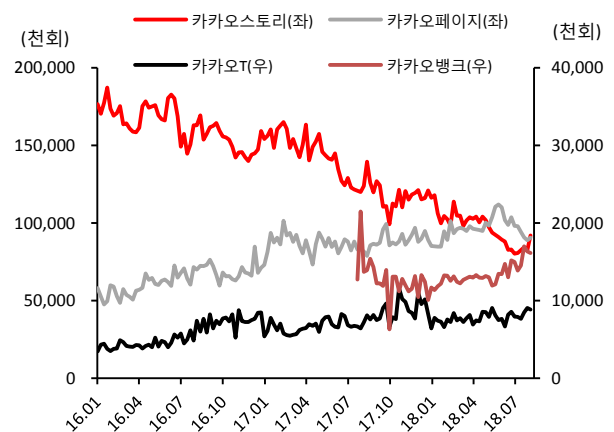
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



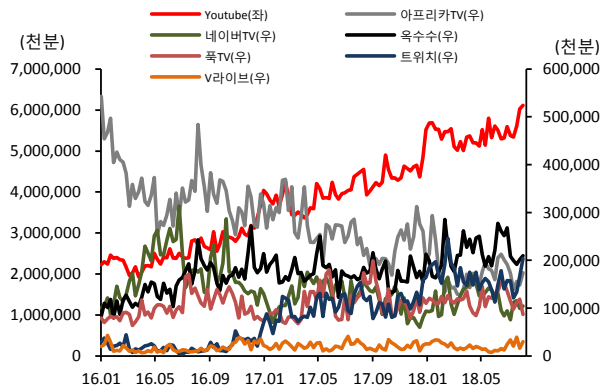
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



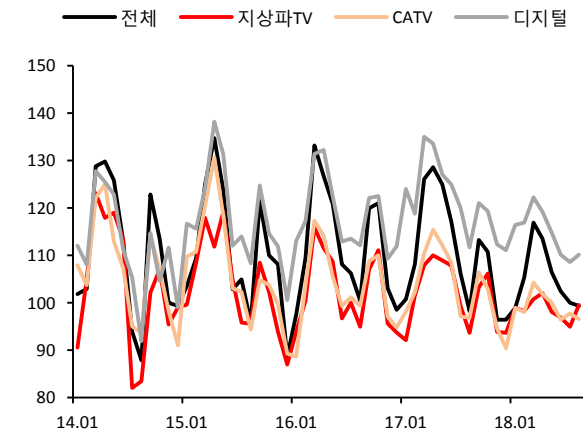
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



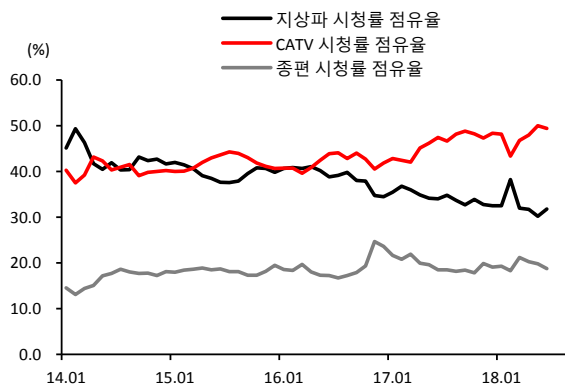
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



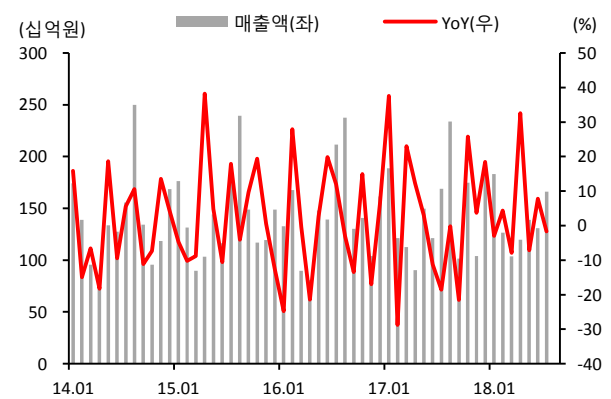
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



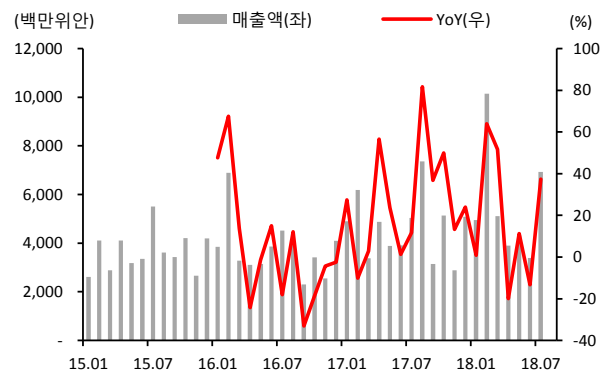
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



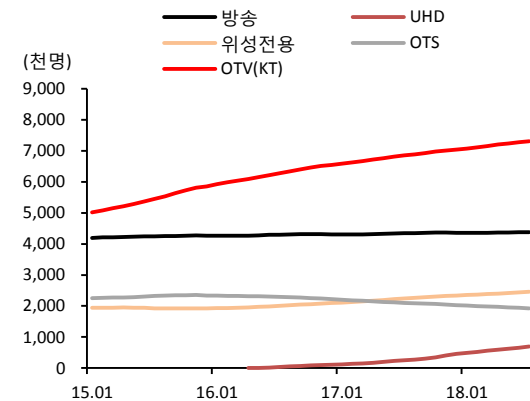
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 13> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



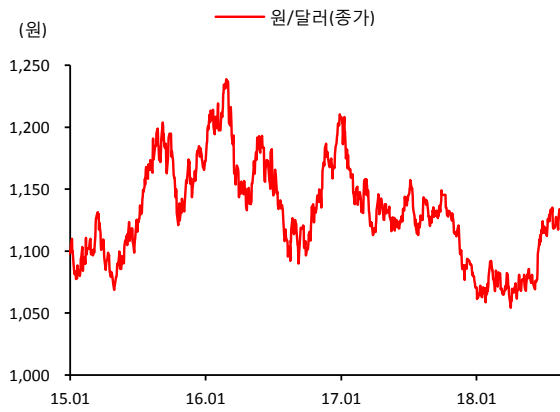
자료: CBO, 하이투자증권

<그림 14> 월간 스카이라이프 가입자 추이



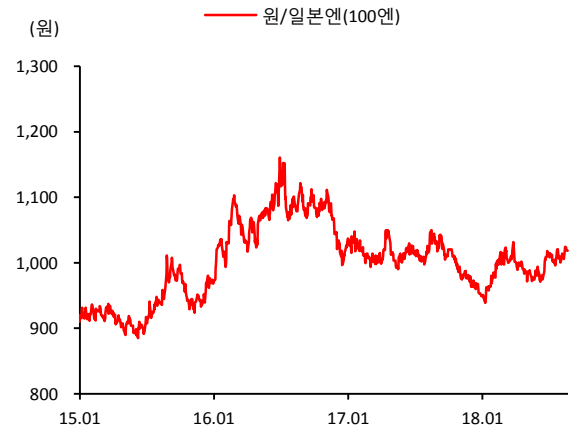
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 15> 원/달러 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 16> 원/100 엔 환율 추이



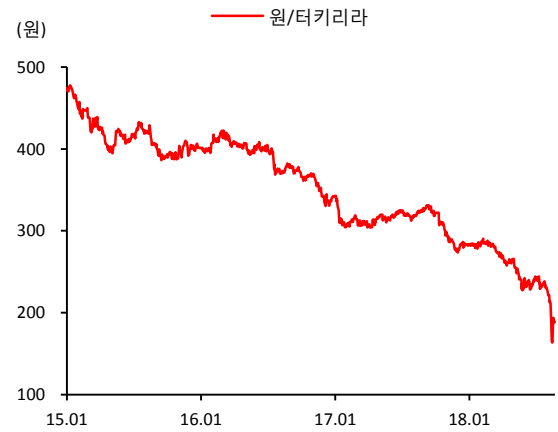
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 17> 원/위안 환율 추이



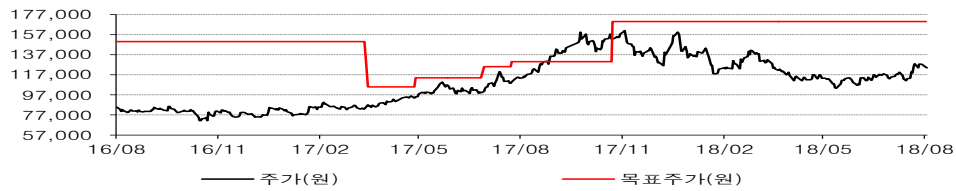
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 18> 원/터키리라 환율 추이



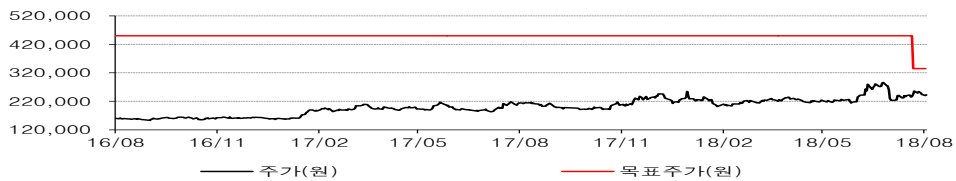
자료: Qunatwise, 하이투자증권

최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이(카카오)



일자	투자의견	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 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이(CJ ENM)



일자	투자의견	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) 종목투자의견은 향후 12개월간 추천일 증가대비 해당종목의 예상 목표수익률을 의미함.(2017년 7월 1일부터 적용)

- Buy(매 수): 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
투자의견 비율(%)	93.9 %	6.1 %	-