



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

1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- 은산분리 완화는 대상 범위와 한도에 있어 여야간 입장차가 좁혀지지 않으면서 8월 중 입법 가능성은 희박해진 것으로 보이며, 여당인 더불어민주당은 9월 처리로 가닥을 잡은 듯
- 지분한도에 대해 여야간 입장 차이는 있으나 은산분리 규제는 완화될 것으로 보여 카카오뱅크 지분 확대가 예상되는 카카오의 주가에 긍정적 영향 끼칠 전망
- 은산분리 규제가 완화되어 인터넷전문은행 추가 인가도 추진된다면 대형 시중은행과 인터파크, 통신업체인 SK텔레콤, LG유플러스 등이 참여할 가능성이 높아 보이며, 네이버는 참여하지 않겠다고 입장 발표
- 전세계 e스포츠 시장이 내년에는 1.2조원 수준으로 확대될 것으로 예상되며, 2018 아시안게임에 시범종목으로도 채택되면서 e스포츠 위상이 높아지고 있음
- e스포츠가 하나의 문화로 받아들여지면서 게임과 미디어에 긍정적인 영향을 끼치고 있어 게임위 이재홍 위원장은 국내 게임 3대 규제인 셧다운제, 온라인게임 결제한도, 웹보드게임 규제 완화에 대한 의지를 보이고 있음
- 8/20~26일 한주간 주요 게임별 글로벌 평균 일매출액은 '리니지M' 26억원 (-1% WoW), 'L2R' 15억원 (+22% WoW), '검은사막 모바일' 10억원 (+7% WoW), '뮤오리진2' 6억원 (-8% WoW), '서머너즈워' 8억원 (-21% WoW) 기록

미디어/광고

- 지난 26일 공정위는 일감 몰아주기 규제를 강화하는 전면 개편안을 발표, 규제 대상 총수 일가 지분을 현행 상장사 30%, 비상장사 20%에서 20% 이상으로 일원화하기로 결정
- 이노션은 지난 6월부터 규제 강화 리스크가 주가에 선반영되었으며 총수 일가 지분 축소로 인한 광고 물량 이탈은 제한적일 것으로 공정위의 개편안이 국회를 통과하게 되면 오히려 불확실성 측면에서 긍정적이라고 판단
- 내년 출범하는 디즈니의 자체 OTT 명칭은 '디즈니 플레이'로 결정됐으며, '디즈니 플레이'에 마블 신작 영화 '캡틴 마블'을 공개할 예정으로 콘텐츠 경쟁 심화 지속될 듯

2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/ 게임	카카오 (035720)	<ul style="list-style-type: none"> - 은산분리 규제 완화에 따른 카카오뱅크 지분 확대 기대감 유효 - 상장 예정인 자회사 카카오게임즈는 '카카오프렌즈' IP 사업을 강화, 다양한 '카카오프렌즈' IP 기반 게임 개발에 집중하고 있어 수익성 개선 견인할 전망
	미디어/ 광고	CJ ENM (035760)	<ul style="list-style-type: none"> - 오는 9월 29~30일에 개최되는 '케이콘 2018 태국'의 2만여석 티켓이 2시간 만에 매진, 동남아시아 지역에서의 K콘텐츠 영향력 지속 확대되고 있는 추세 - 9월 말 종영되는 '미스터션샤인' 이후에도 '남자친구', '알함브라 궁전의 추억' 등 대작 드라마 기반의 콘텐츠 경쟁력 지속될 전망 - 스튜디오드래곤 지분 20%를 매각할 경우 6천억원 수준의 현금을 확보할 수 있어 해외 진출 및 M&A 적극적으로 진행될 것으로 기대

3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
구글, 한국어 IoT 제어 서비스 개시 ... '구글홈' 출시 사전포석	<ul style="list-style-type: none"> 구글 어시스턴트는 '홈 컨트롤' 기능 활성화로 한국어 IoT 기기 제어 서비스 개시 구글은 올 초에 '읽어주는 책' 오디오북 서비스를 개시하는 등 국내 콘텐츠 확보와 IoT 서비스 파트너 확보에 집중하는 중이며 국내 AI 스피커 시장 경쟁 치열해질 전망 	https://bitly/2BPUe0c
알파벳 자회사 웨이모는 왜 중국에 법인을 세웠나	<ul style="list-style-type: none"> 웨이모는 지난 5월 22일 상하이에 웨이모비즈니스컨설팅이라는 이름의 자회사 설립 웨이모의 투자자는 웨이모가 유일하며 이는 중국 시장 재진입을 원하는 알파벳의 시도 중 하나로 해석 	https://bitly/2LAgj2e
이베이코리아, 네이버 공정위 신고 ... "쇼핑 검색 노출 차별"	<ul style="list-style-type: none"> 이베이코리아는 네이버가 스마트스토어 또는 네이버페이 등록 사업자 상품을 검색창 상단에 우선 노출한 행위 등이 시장지배적 지위를 남용한 행위라며 공정위 신고 EU는 구글이 쇼핑 검색에서 자사에 유리한 결과를 우선 노출한 것을 시장지배적 지위 남용이라고 판단해 24억 2천만 유로의 과징금을 부과한 사례가 있어 향후 귀주 주목 	https://bitly/2MU6wbX
카카오 AI스피커, '카카오미니C' 내달 10일 출시 ... 배터리+피규어 7종 추가	<ul style="list-style-type: none"> '카카오미니C'는 충전식 배터리를 추가로 장착할 수 있으며 완전 충전된 상태에서 최대 5시간 가량 음악 감상 등을 할 수 있어 편의성 향상 멀리서도 음성으로 명령할 수 있는 '보이스 리모트'도 출시할 예정이며, 피규어도 기존 2종에서 7종으로 증가해 '카카오미니'의 판매 흥행을 이어나갈 것으로 기대 	https://bitly/2wqBQ8f
공중파 최초 e스포츠 경기 실시간 중계 ... 아시안게임 를 대회 뜨거운 관심	<ul style="list-style-type: none"> 2018년 자카르타-팔렘방 아시안게임에 e스포츠가 시범 종목으로 채택된 가운데, 국내 최초로 공중파를 통해 e스포츠 경기 중계 27일 '클래시로얄', 27일~29일 'LoL' 등 시범종목으로 채택된 게임들의 경기가 치러지면서 대중들의 뜨거운 관심을 받는 중 	https://bitly/2wulgN
'은산분리 원화' 인터넷은행법에 빨간불... 임시국회 처리 무산되나	<ul style="list-style-type: none"> 자산 10조원 이상 대기업 집단의 은산분리 완화 대상 포함 여부에 대한 여야의 입장 차이로 '인터넷은행법' 논의 제동 현재 4%로 돼 있는 인터넷은행에 대한 산업자본의 지분보유 한도를 얼마나 확대할 것 인지에 대한 논의도 난항 중 	https://bitly/2NpNRSm
데브시스터즈의 '쿠키워즈' 구글 인기 1위 ... 매출도 30위권	<ul style="list-style-type: none"> 23일 글로벌 출시한 '쿠키워즈' by 쿠키런'은 지난 주말 국내 구글 플레이 게임 인기순위 1위를 기록하며 초반 호응을 얻고 있는 중 미국, 캐나다, 영국 등 북미 및 유럽을 비롯해 대만, 홍콩 등 동남아시아 지역에서도 구글 피처드로 선정돼 향후 이용자 유입이 기대되는 상황 	https://bitly/2Mz0LBt
미디어/광고		
유튜브, 광고 건너뛰기 불가능하게? ... 창작자에겐 좋지만	<ul style="list-style-type: none"> 유튜브는 자사 채널을 통해 건너 뛰기가 불가능한 광고 시스템 도입 계획을 밝힘 이 시스템은 27일 전후로 도입할 예정이며, 유튜브는 창작자들의 수익 증대를 통해 경쟁사 플랫폼에 종사하던 창작자가 유튜브로 이동하는 효과도 기대 중 	https://bitly/2MUffSa
'1인방송·넷플릭스'도 통합방송법으로 규제한다	<ul style="list-style-type: none"> 국회는 '통합방송법'을 제정해 새로운 방송서비스를 규제할 계획 OTT 사업자와 1인방송 등을 '인터넷방송콘텐츠제공사업자'로 분류하고 방송법으로 규제하는 것이 골자로 법안 의결 시 IPTC법과 지역방송발전지원법은 통합될 예정 	https://bitly/2Pawtv
CJ헬로의 딜라이브 인수 추진 ... 시장은 '글쎄'	<ul style="list-style-type: none"> CJ헬로가 딜라이브 인수를 위한 실사에 나섰고 이번 인수가 성사될 경우 CJ헬로는 서울권역 대부분에 서비스를 제공할 수 있게 돼 프로그램 사용료와 홈쇼핑 송출 수수료 협상력이 강화되는 등 시너지가 나타날 것으로 기대 그러나 CJ헬로의 현금 창출력 등을 고려할 때 인수할 여력이 크지 않고, 인수하더라도 CJ그룹 내에서 중복사업을 막각해 미디어사업을 키운다는 기본 방향과도 맞지 않는다는 평가가 제기되고 있어 회의론적 시각 존재 	https://bitly/2PbR5JF
나스미디어, 포털 검색어 기반 '키워드 타겟팅' 광고상품 론칭	<ul style="list-style-type: none"> 나스미디어는 DSP광고 플랫폼 애드페커를 통하여 SA(Search AD)와 DA(Display AD)를 접목한 검색어 기반의 리타겟팅 광고 상품인 '키워드 타겟팅' 출시 국내 스마트폰 사용자의 80% 수준의 유저별 검색 데이터를 확보했고, 특정 상품이나 브랜드 키워드를 기준으로 유저를 구분하여 각 키워드와 매칭되는 광고 소재의 노출을 통해 사용자 광고 반응을 150% 이상 향상 기대 	https://bitly/2wovnum
지니뮤직 "홀로그램 등 5G 음악플랫폼 준비"	<ul style="list-style-type: none"> 지니뮤직이 최첨단 정보통신기술을 바탕으로 2022년까지 유료 가입자 500만 명을 보유한 국내 1등 음악 플랫폼 사업자가 되겠다고 선언 올해 말까지 빅데이터와 AI를 바탕으로 사용자 취향을 분석해 음악을 추천하는 '인텔리전스 큐레이션', 도로 상황, 탑승자의 취향 등을 분석해 음악을 제공하는 차량용 인포테인먼트(VI) 서비스 등을 선보일 계획이며 CJ ENM이 보유한 영상 콘텐츠 중심의 개편으로 시너지 확대할 계획 	https://bitly/2od62Se
너의 결혼식' 관객수 100만 돌파, 식지 않는 화려 '신과함께' 1191만	<ul style="list-style-type: none"> '너의 결혼식'은 개봉 6일만에 누적 관객 수 100만명을 돌파하며 박스 오피스 1위 유지 박스오피스 2위는 '목격자'가 기록했으며, 박스오피스 3위를 기록한 '신과함께2'는 누적 관객수 1,191만명을 돌파하며 흥행 가도를 이어나가는 중 	https://bitly/2NoKOtR

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	2,303	1,340,626	2.3	0.2	(6.3)	(6.4)	9.2	8.5	-	-
	KOSDAQ		798	236,638	4.1	3.5	(7.7)	0.3	-	-	-	-
	소프트웨어와 서비스		361	105,032	3.4	2.3	2.8	(5.1)	25.8	20.3	25.6	33.0
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,231	38,283	2.8	2.8	11.9	(8.1)	38.7	32.6	19.9	19.8
	게임 소프트웨어와 서비스		3,993	32,397	5.6	(2.3)	(6.7)	(16.3)	19.9	14.0	(0.7)	6.0
인터넷/소프트웨어	NAVER	KRW	756,000	22,472	1.9	0.7	11.2	(13.1)	29.2	26.9	(6.1)	23.1
	카카오		125,500	8,634	2.8	5.0	16.2	(8.4)	90.0	57.5	(7.5)	21.9
	인터넷파크		6,170	184	3.0	(7.4)	(15.6)	(33.7)	57.9	22.1	0.1	(0.8)
	포스코 ICT		6,680	916	0.3	3.6	(6.4)	(20.0)	37.3	15.3	(0.6)	1.9
	더존비즈온		57,400	1,536	12.0	1.1	23.0	72.4	37.6	29.2	3.0	(2.7)
	한글과컴퓨터		17,300	360	3.9	0.9	27.2	(3.6)	-	-	(0.8)	1.7
	KG 이니시스		18,500	466	4.5	(0.5)	(12.3)	(1.6)	8.8	6.5	0.2	1.1
	NHN 한국사이버결제		14,600	284	(0.7)	3.2	3.2	(13.1)	17.1	14.1	(0.1)	0.7
	KG 모빌리언스		7,810	211	2.4	(1.8)	(20.6)	(3.5)	-	-	(0.1)	0.3
	카페 24		158,900	1,282	20.4	(11.9)	(3.4)	n/a	276.7	44.9	8.5	8.5
	다날		4,510	221	0.6	(0.7)	(2.0)	(14.7)	-	-	(0.0)	0.2
게임	넷마블	KRW	118,500	9,106	4.7	(19.1)	(21.8)	(37.1)	35.5	20.0	(30.5)	0.3
	엔씨소프트		393,500	7,785	6.1	1.8	11.6	(12.1)	18.8	13.9	0.0	0.0
	펄어비스		253,000	2,938	7.8	12.6	8.9	2.2	17.6	11.9	(4.1)	8.1
	NHN 엔터테인먼트		61,700	1,089	1.8	(3.4)	(7.4)	(9.8)	10.2	11.9	(4.3)	0.3
	컴투스		149,100	1,730	8.6	(6.8)	(20.8)	9.6	12.8	9.9	5.8	(6.4)
	게임빌		52,500	312	5.8	3.1	(20.6)	(43.1)	18.6	10.3	(0.2)	0.4
	더블유게임즈		68,300	1,119	3.9	26.7	17.6	32.1	12.1	9.8	0.6	10.7
	웹젠		20,150	642	0.2	(5.8)	(30.5)	(48.4)	9.9	9.3	0.3	(1.9)
	위메이드		32,600	494	5.0	(22.6)	(35.1)	(35.3)	22.6	16.2	0.6	0.0
	네오위즈		16,050	317	3.5	(12.8)	(11.1)	31.0	12.4	10.5	0.0	(1.3)
	파티게임즈		-	-	(0.9)	n/a	n/a	n/a	-	-	0.0	0.0
	조이시티		13,600	145	7.8	(3.9)	(9.9)	(0.7)	-	-	0.0	0.0
	룽투코리아		5,120	112	(0.4)	(3.9)	(17.0)	(35.0)	-	-	(0.0)	0.2
해외												
인터넷/소프트웨어	Alphabet	US	1,256.3	868,565	1.7	0.3	15.9	19.3	24.3	21.8	-	-
	Facebook	US	177.5	512,366	0.5	1.5	(4.0)	0.6	22.1	18.7	-	-
	Amazon	US	1,927.7	940,209	1.2	6.1	19.7	64.8	72.1	52.2	-	-
	Alibaba	CH	180.7	468,278	0.8	(4.6)	(9.3)	4.8	31.4	23.5	-	-
	Tencent	CH	361.0	437,907	2.9	(3.2)	(10.9)	(11.1)	36.3	28.2	-	-
	Baidu	CH	228.6	80,038	0.8	(10.4)	(6.2)	(2.4)	22.2	19.4	-	-
	Gree	JN	522.0	1,138	2.8	(16.3)	(16.3)	(25.0)	16.3	13.9	-	-
	IQIYI	US	31.1	22,324	8.6	(3.2)	36.6	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY	US	144.0	15,296	2.5	(10.1)	0.3	42.6	762.1	247.1	-	-
	LINE	JP	4,935.0	10,672	5.0	(4.7)	23.8	7.4	261.2	92.5	-	-
게임	Activision Blizzard	US	74.1	56,487	7.1	(1.7)	3.7	17.0	28.3	24.6	-	-
	Electronic Arts	US	129.0	39,312	0.7	(3.6)	(2.2)	22.8	25.8	22.9	-	-
	Netease	CH	211.8	27,813	0.7	(20.1)	(7.3)	(38.6)	19.9	16.1	-	-
	Take Two Interactive Software	US	133.4	15,181	7.8	8.8	19.1	21.5	29.9	27.1	-	-
	Nexon	JN	1,379.0	11,076	3.9	(20.1)	(22.2)	(15.9)	12.7	12.3	-	-
	Zynga	US	3.9	3,389	5.9	(2.7)	(5.5)	(1.5)	25.4	21.0	-	-
	Sega	JN	1,797.0	4,308	(0.3)	(2.3)	(3.7)	28.5	28.5	18.4	-	-
	Nintendo	JN	38,850.0	49,562	5.9	2.5	(6.6)	(5.7)	22.7	17.8	-	-

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		2,303	1,340,626	2.3	0.2	(6.3)	(6.4)	9.2	8.5	-	-
	KOSDAQ		798	236,638	4.1	3.5	(7.7)	0.3	-	-	-	-
	미디어	KRW	472	22,444	5.4	5.1	2.1	4.1	25.1	20.1	23.4	9.5
	광고		3,211	4,409	0.8	(2.2)	(9.5)	(14.0)	15.5	14.1	(0.3)	1.5
	방송과엔터테인먼트		244	20,124	6.8	7.4	5.4	9.4	30.7	22.9	23.7	7.7
방송 콘텐츠	CJ ENM		255,100	5,044	11.0	6.0	17.8	10.4	20.3	17.5	31.2	(11.9)
	스튜디오드래곤		109,500	2,769	12.1	4.8	14.5	68.5	57.3	37.8	17.9	(2.4)
	SBS		18,100	298	(1.4)	(4.7)	(26.0)	(30.0)	31.5	9.9	(1.3)	0.0
	SBS 미디어홀딩스	KRW	2,340	295	0.7	4.0	(18.3)	(23.4)	-	-	(0.0)	0.1
	SBS 콘텐츠허브		5,340	103	2.1	4.3	(32.8)	(42.1)	-	-	0.1	(0.1)
	제이콘텐트리		6,980	764	11.5	7.2	(3.5)	34.4	36.4	27.1	1.4	7.9
	IHQ		2,130	281	6.2	3.6	3.4	(16.1)	32.4	22.6	(2.1)	0.8
영화	CJ CGV	KRW	54,600	1,042	8.4	(7.9)	(18.4)	(26.4)	45.3	20.2	15.7	(20.3)
	쇼박스		4,155	235	8.0	2.1	(18.0)	(23.1)	34.6	23.0	(0.0)	(0.1)
	NEW		7,200	178	6.7	3.9	(15.0)	(21.3)	85.7	15.3	(1.5)	0.7
광고	제일기획	KRW	19,400	2,013	1.3	(2.3)	(5.4)	(8.5)	16.4	15.1	(5.0)	4.2
	이노션		57,300	1,033	(1.2)	2.5	(14.5)	(21.7)	14.4	13.1	(3.0)	2.6
유료방송	CJ헬로		7,800	545	(8.9)	(11.3)	(16.8)	9.9	-	-	(11.0)	3.7
	스카이라이프		13,200	569	1.1	3.1	(0.4)	(1.9)	10.4	9.8	0.2	0.7
	현대 HCN		4,115	419	(2.3)	(1.2)	(7.6)	4.2	10.5	10.8	(0.1)	(0.1)
	SK 텔레콤		262,000	19,078	(0.4)	8.3	15.2	(1.9)	6.6	6.8	(24.5)	35.3
	KT		28,950	6,817	0.5	2.8	6.2	(4.3)	10.4	10.2	(2.3)	(0.0)
	LG 유플러스		16,300	6,418	(0.6)	5.8	30.4	16.4	12.7	11.7	(72.9)	63.2
해외												
방송 콘텐츠	Disney	US	112.3	167,062	(0.5)	(0.3)	9.9	4.5	16.0	15.0	-	-
	Time Warner	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Netflix	US	364.6	158,759	13.3	2.6	3.8	89.9	116.6	73.4	-	-
	CBS	US	53.7	20,185	(0.2)	(0.6)	5.3	(9.1)	10.2	9.1	-	-
	Discovery	US	28.8	19,551	5.9	10.5	28.8	28.6	12.7	8.7	-	-
	Huace Film and TV	CH	9.4	2,439	1.8	(5.6)	(14.8)	(13.5)	21.3	16.6	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	5.7	2,350	0.7	(10.9)	(33.4)	(34.2)	18.7	15.7	-	-
영화	Wanda Film	CH	34.6	8,919	0.0	(0.4)	(0.4)	(0.4)	26.7	21.6	-	-
	Cindemark	US	38.1	4,445	3.0	8.5	10.3	9.3	18.8	16.7	-	-
	IMAX	CA	24.4	1,526	9.4	12.2	13.5	5.4	25.9	22.3	-	-
	China Film	CH	13.2	3,611	1.3	(15.7)	(23.3)	(14.3)	20.3	18.2	-	-
	Shanghai Film	CH	14.7	805	0.4	(9.4)	(19.5)	(27.8)	16.9	15.3	-	-
광고	WPP	GB	-	-	1.3	8.8	1.2	(3.6)	10.8	10.5	-	-
	Omnicom	US	69.4	15,578	0.6	0.7	(3.5)	(4.7)	12.4	12.0	-	-
	Publicis	FR	55.6	15,299	(1.0)	2.8	(8.3)	(1.8)	12.1	11.5	-	-
	Dentsu	JN	5200.0	13,505	0.0	10.5	(1.9)	8.9	18.5	16.8	-	-
유료방송	Comcast	US	36.4	166,920	2.5	3.8	14.7	(9.0)	14.3	13.0	-	-
	Time Warner Cable	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Dish Network	US	35.8	16,714	0.9	18.6	16.4	(25.1)	12.9	15.4	-	-
	Directv	US	0.0	1	44.7	2.0	(60.5)	(61.1)	-	-	-	-
	AT&T	US	32.8	238,411	(1.2)	5.6	1.0	(15.6)	9.3	9.0	-	-
	Verizon	US	54.9	226,637	(0.0)	5.5	13.0	3.6	11.8	11.6	-	-
	Sprint	US	6.1	24,817	(0.8)	11.1	18.4	3.6	-	-	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권
주: 해외 기업은 27일(현지 기준) 종가

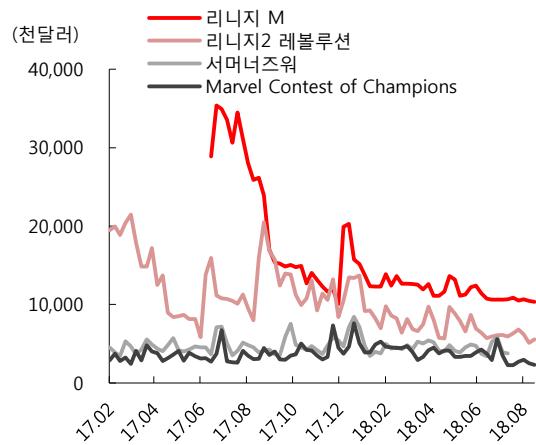
5. 주요 Charts

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

순위	8월 1주차	8월 2주차	8월 3주차	8월 4주차	8월 5주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)
3	뮤오리진2(▲1)	리니지2 레볼루션 (▲1)	뮤오리진2(▲1)	뮤오리진2(-)	뮤오리진2(-)
4	리니지2 레볼루션 (▽1)	뮤오리진2(▽1)	리니지2 레볼루션 (▽1)	리니지2 레볼루션(-)	리니지2 레볼루션(-)
5	이카루스M (7월 26일 출시)	이카루스M(-)	페이트/그랜드 오더 (▲2)	라그나로크M: 영원한 사랑(▲7)	소녀전선(▲39)
6	세븐나이즈 for kakao(▽1)	모두의마블 for kakao(▲3)	모두의마블 for kakao(-)	모두의마블 for kakao(-)	모두의마블 for kakao(-)
7	FIFA ONLINE 4 M (7월 26일 출시)	페이트/그랜드 오더 (▲46)	왕이되는자(▲6)	왕이되는자(-)	세븐나이즈 for kakao(▲3)
8	삼국지M(-)	세븐나이즈 for kakao(▽2)	마블 퓨쳐파이트 (▲28)	페이트/그랜드 오더 (▽3)	왕이되는자(▽1)
9	모두의마블 for kakao(▽2)	라그나로크M: 영원한 사랑(▲3)	FIFA ONLINE 4 M (▲2)	삼국지M(▲7)	배틀그라운드(▲39)
10	왕이되는자(▽1)	피망 포커: 카지노 로얄(▲15)	클래시로얄(▲33)	세븐나이즈 for kakao(▲1)	FIFA ONLINE 4 M (▲1)

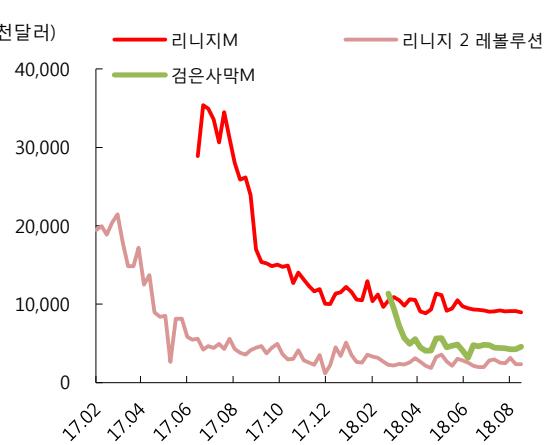
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



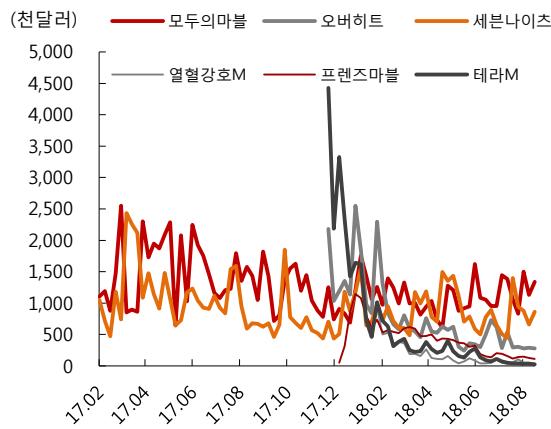
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

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



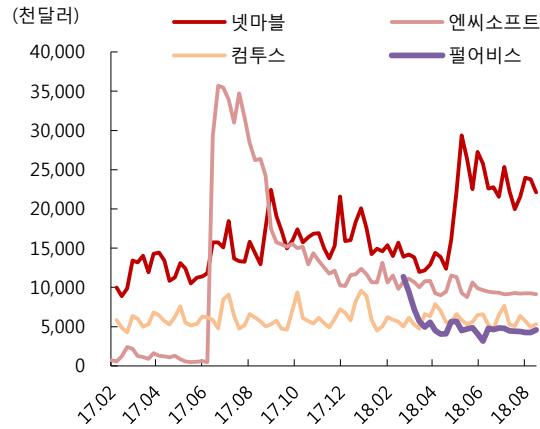
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



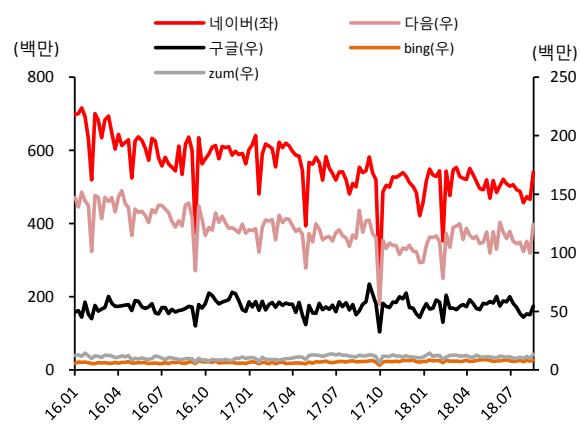
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



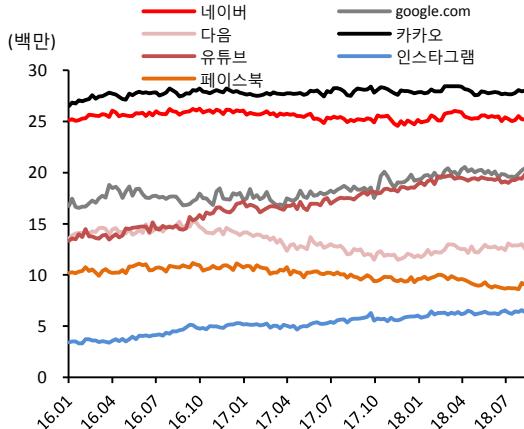
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



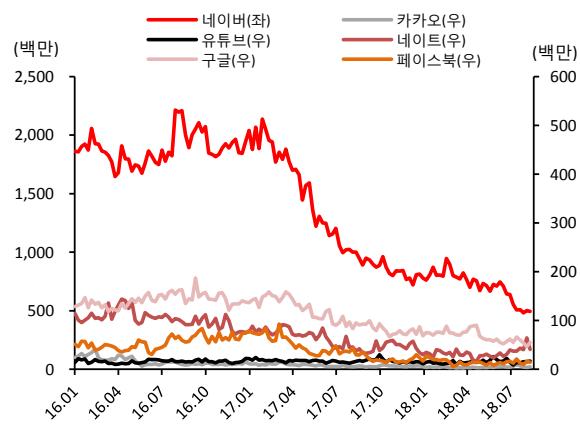
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



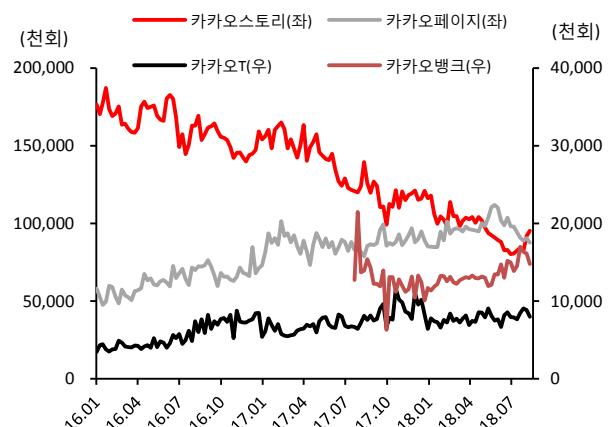
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



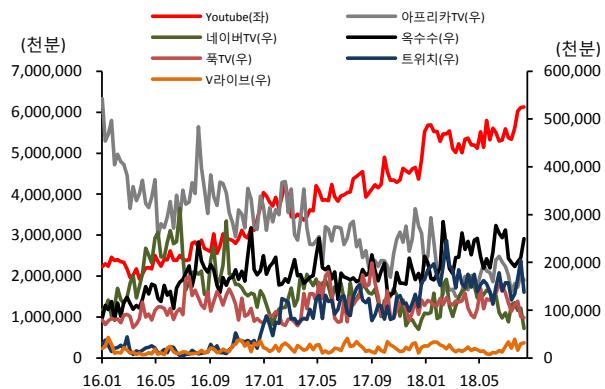
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



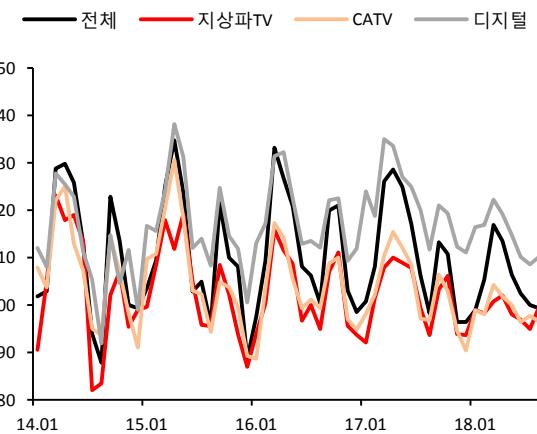
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



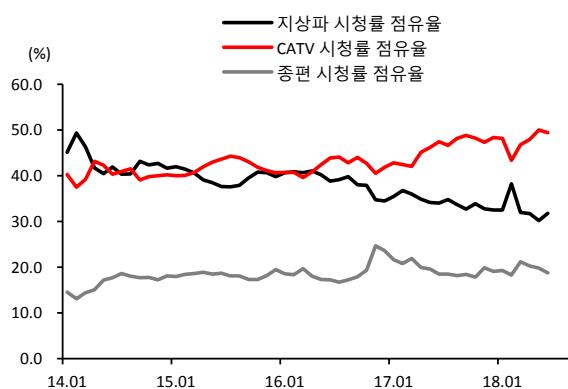
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



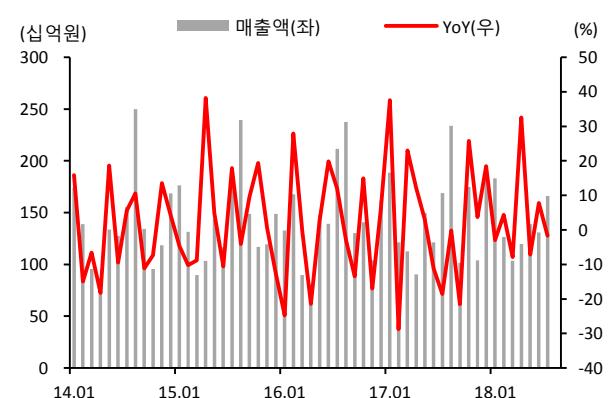
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



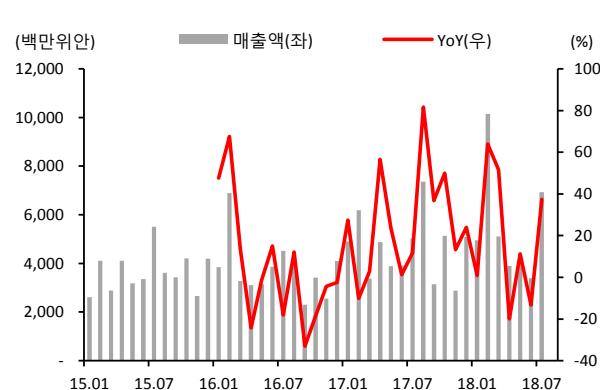
자료: CI E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



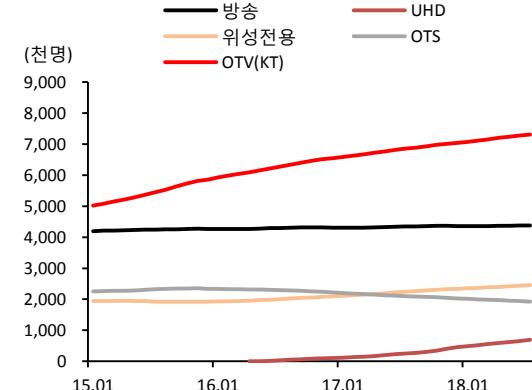
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 13> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



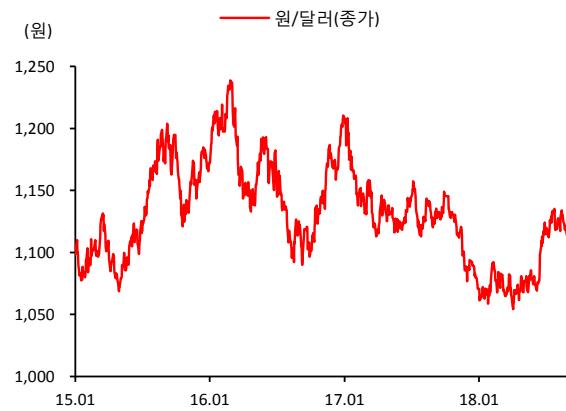
자료: CBO, 하이투자증권

<그림 14> 월간 스카이라이프 가입자 추이



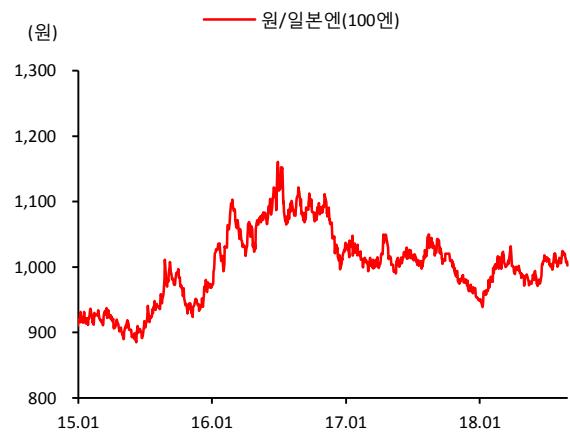
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 15> 원/달러 환율 추이



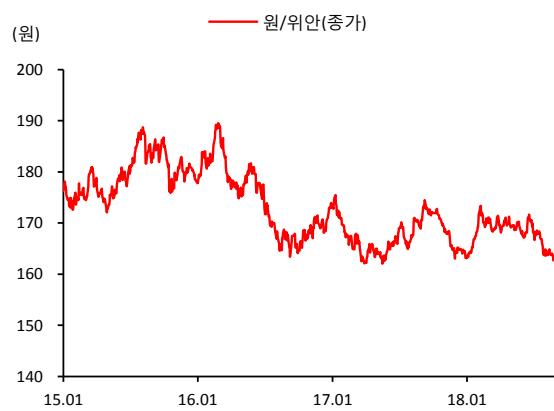
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 16> 원/100 엔 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 17> 원/위안 환율 추이



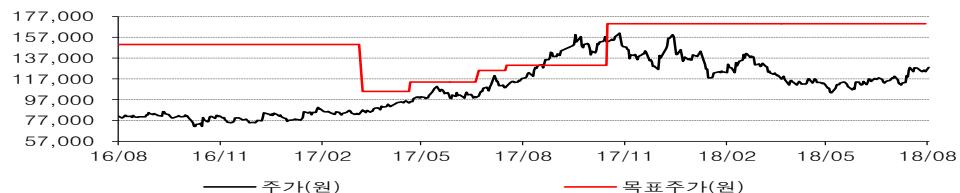
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 18> 원/터키리라 환율 추이



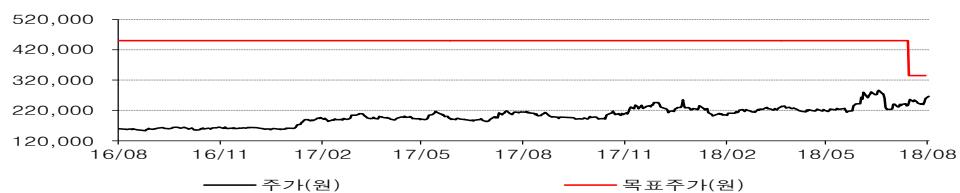
자료: Qunatwise, 하이투자증권

최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이(카카오)



일자	투자의견	목표주가(원)	목표주가대상 시점	과리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
2017-04-03(당당자변경)	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	-163%	-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-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 간섭 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 2018-06-30 기준

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