



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

1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- 지난 31일부터 개최된 'IFA 2018'의 키워드는 AI와 스마트홈으로 AI 스피커 제품은 더욱 다양해졌으며, 아마존과 구글을 중심으로 AI 플랫폼 파트너 확보가 적극적으로 전개되어 AI 생태계 확장 가속화될 전망
- 유튜브는 9월부터 건너뛰기를 못하는 15~20초 광고 도입, 넷플릭스는 에피소드 사이에 중간광고 도입을 테스트하고 있어 동영상 시장의 수익화 강화될 전망
- 중국 판호 발급이 중단된 것에 이어 지난 30일 중국 정부는 게임 이용시간을 제한하는 '게임 총량 규제' 정책을 발표하여 한국 게임 업체의 중국 진출 기대감은 낮아지고 있는 상황
- 주 52시간 근로제가 시행되면서 게임 업계 최초로 넥슨에서 노조가 출범, 게임 출시 전 고강도 근무체제인 크런치모드 또한 운영이 어려워질 것으로 이에 따른 신작 출시 지연 우려 존재
- 9월 중 넷마블의 신작 '팬텀게이트' 출시를 시작으로 게임 업종의 신작 출시 모멘텀 점진적으로 재개될 전망
- 8월 한달간 주요 게임별 글로벌 평균 일매출액은 '리니지M' 26억원 (+0.3% MoM), 'L2R' 14억원 (-6% MoM), '검은사막 모바일' 11억원 (-2% MoM, 국내 기준), '뮤오리진2' 6억원 (+7% MoM), '서머너즈워' 9억원 (-17% MoM) 기록

미디어/광고

- 지난 8월 국내 박스오피스 매출액은 '신과함께', '공작', '미션임파서블: 폴아웃' 등의 흥행에 힘입어 YoY +7.9% 기록
- 통합방송법이 통과되면 IPTV와 케이블TV가 하나의 사업자로 분류되고 케이블TV는 지역 사업권이 아닌 전국 사업권으로 전환되어 IPTV의 케이블TV 인수 가능성 높아질 것으로 예상
- 한국방송광고진흥공사에 따르면 9월은 통상 추석연휴 특수로 광고 매출이 증가하는 시기로 올해 9월 또한 문화오락용품, 서비스 업종 위주로 광고시장은 전월 대비 강세를 보일 것으로 전망

2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/게임	카카오 (035720)	<ul style="list-style-type: none"> - 9월 1일자로 출범한 카카오와 카카오M 합병법인은 멜론과 카카오툰과의 결합을 기반으로 올해 하반기부터 시너지 창출 극대화할 것으로 기대 - 자동차(드라이빙IUX)와 집(스마트홈) 개발 환경을 외부에 공개, 오픈 개발자 생태계를 활성화시켜 AI플랫폼 영향력 확대해 나갈 전망
	미디어/광고	CJ ENM (035760)	<ul style="list-style-type: none"> - 지난 8월 기준 Top 10 CPI(Contents Power Index)에 CJ ENM의 프로그램이 4개 진입하며 콘텐츠 경쟁력 입증 - 지난 09년 개국한 'tvN 아시아'의 동남아 지역 시청가구 수는 900만을 돌파, 동남아 지역 내 주요 한류 콘텐츠 유통 채널로 자리매김하고 있음 - '워너원'의 동남아 공연 일정에 맞춰 해외 TV홈쇼핑 채널을 통해 패션PB를 판매하는 등 미디어와 커머스 결합 기반의 해외 커머스 매출 상승 견인

3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
중국도 청소년 게임시간 제한 ...게임산업 메가톤급 규제	- 중국 국가신문출판사의 주도로 미성년자 게임 이용시간 제한 및 신규 온라인 게임 운영수량 규제, 연령등급 표시 적합성을 심의하는 '온라인 게임 총량제' 도입 - 온라인게임에 대한 총량이 규제되면 판호 발급도 한층 까다로워질 것으로 예상되며 해외 게임 개발업체의 실적에도 큰 영향을 줄 것으로 예상	https://bitly/2Ceyefv
라인, 암호화폐 '링크'와 블록체인 '링크체인' 공개	- 디앱 서비스에 가입해 활동하면 이용자는 보상정책에 따라 암호화폐 '링크'를 획득할 수 있으며 소셜, 게임 등 다양한 서비스에서 지불 및 보상수단으로 '링크' 사용 가능 - '링크'는 라인의 암호화폐 거래소 '비트박스'를 통해 9월중 독점으로 공개되며, 비트박스 이용자에게 무료로 분배할 계획	https://bitly/2NKgsCe
中 알리바바 러와 합작 ...현지시장 공략 가속	- 파인애플타임스(FT)는 알리바바와 러시아 협력사들 간의 합작회사 설립 협상이 마무리 단계에 접어들었다고 보도 - 러시아는 인터넷 사용자 수 대비 전자상거래 보급도가 낮고, 유럽 전자상거래 업체의 점유율이 낮아 사업 확장 여지가 많은 블루오션으로 알리바바의 저변 확대 기대	https://bitly/2PzU3Y
화웨이와 아마존 연합, 구글 홈에 필적하는 스마트 스피커 출시	- 화웨이는 'IFA 2018'에서 아마존과 공동 개발한 AI 큐브를 발표했으며 스마트 스피커와 4G 라우터 기능을 동시에 탑재한 제품으로 경쟁력 보유 - AI 큐브는 홀리데이 시즌 유럽에서 선출시 예정이며 구글 홈의 강력한 라이벌 제품이 될 것으로 예상	https://bitly/2oDuHxE
카카오 "AI 전략, 자동차와 집에 우선 집중"	- 카카오는 '이프 카카오 2018'에서 AI 기술에 회사의 사활을 건 투자를 진행 중이며, 과감한 개방을 통해 생태계를 구축하겠다는 목표를 밝힘 - 카카오는 자동차와 집에 관련된 AI기술 개발에 집중할 계획이며, 누구나 '카카오아이'를 통해 개발할 수 있는 개발자 사이트를 연말에 열 계획	https://bitly/2NLIwoR
무섭게 성장하는 아마존 광고사업 ...구글·페이스북 위협	- 시장 조사업체인 카탈리스트에 따르면 250개 브랜드 마케터 가운데 63%가 내년에 아마존 광고 예산을 늘릴 계획이라고 밝혔으며, 이동통신사, 보험회사 등 아마존에서 물건을 팔지 않는 대형 회사들의 광고도 급증하는 등 고성장세 지속 - 아마존은 소비자 소핑 습관에 대한 풍부한 데이터를 통해 정확한 타겟팅 광고를 할 수 있어 디지털 광고 시장에서 구글과 페이스북의 주요 경쟁자로 급부상	https://bitly/2LX6j3o
韓 리니지·검은사막, 中 대진 대만서 선전 ...모바일매출 1, 2위 기록	- 지난달 29일 대만에서 정식 출시된 펄어비스의 '검은사막' 모바일은 인기·무료 순위 1위에 이어 구글플레이 매출 순위 2위 기록 - '검은사막M'은 대만 게임 순위 1위를 유지하고 있는 '리니지M'의 사전 예약자 수를 뛰어 넘는 279만명을 기록해 향후 흥행이 이어질 것으로 기대	https://bitly/2Q20lKY
미디어/광고		
CJ ENM, e스포츠 사업 확장 움직임	- 업계에 따르면 CJ ENM은 게임방송 채널 OGN을 통해 e스포츠 사업에 대한 온라인 게임 생중계 등 전문 지식을 판매하려는 움직임을 보이는 중 - 이외에도 CJ ENM은 e스포츠 리그 운영 방법과 관련 사업 이익 창출 구조 등에 대한 전문 지식을 판매할 것으로 전망	https://bitly/2oCWz51
페이스북 '워치' 가세 ...불 붙는 동영상 플랫폼 시장	- 페이스북이 '워치'의 글로벌 출시를 발표하며 동영상 플랫폼 시장 판도가 바뀔 지 주목 - 미국의 경우 매월 50만명 이상의 이용자들이 동영상 시청을 위해 페이스북 '워치'를 이용하는 등 좋은 반응을 보이고 있어 글로벌 시장에서의 성과도 기대	https://bitly/2MUH9dY
"YG→JTBC·엔플리" 네이버 브이라이브, 하반기 라인업 공개	- YG엔터테인먼트 등 국내 대형 기획사, JTBC-KBS 등 방송사, 스튜디오 등과 다양한 협업을 통해 브이라이브만의 색깔을 담은 'V오리지널' 콘텐츠 라인업 확정 - 10월 중 재생수 1.2억을 돌파한 '빅피처'의 새로운 시즌 공개, '아이돌룸', '에이틴' 등 웹 예능, 웹드라마 등 탄탄한 오리지널 콘텐츠를 통해 공격적인 행보를 이어나갈 계획	https://bitly/2CdoSAU
이노션, 해외 대형 광고주 잇달아 확보 ..."글로벌 성장 본격화"	- 올해 1월 인수한 미국 광고 전문업체 '데이비드&굴리앗(D&G)'이 미국 3대 해산물 가공업체인 '치킨오브더시'를 신규 광고주로 영입 - 이노션의 멕시코법인도 최근 '테팔'의 마케팅 파트너사로 선정되면서, 설립 4년 만에 처음으로 비계열 광고주를 확보하는 등 글로벌 입지를 강화하는 중	https://bitly/2NLnNBk
네이버웹툰, 해외 자회사 3곳에 214억원 출자	- 네이버웹툰은 지난달 28일 해외 웹툰서비스 자회사 와통엔터테인먼트, 웹툰엔터테인먼트, 리코 3곳에 총 214억원을 출자하기로 결정했다고 3일 밝힘 - 와통엔터테인먼트에는 100억 2,900만원, 웹툰엔터테인먼트에는 89억 1,400만원, 일본 사업을 담당하는 리코에 25억을 출자하며 글로벌 웹툰 서비스 강화를 위한 노력 지속	https://bitly/2MM1CyM
'카카오게임 TV' 4일 오후6시 ON AIR ...'검은사막', '카카오 배그' 방송	- '카카오게임TV'는 카카오게임즈의 PC 온라인 게임 '검은사막'과 '카카오 배틀그라운드'를 비롯해 다양한 게임을 소개하고, 게이머와 함께 소통하는 공식 인터넷 방송 채널 - 4일 오후 6시 '검은사막' 리얼 아웃도어 버라이어티 검사외전' 생방송을 시작으로 본격적인 방송 돌입	https://bitly/2LTxLji

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		2,316	1,338,357	0.5	1.2	(5.2)	(5.8)	9.2	8.6	-	-
	KOSDAQ		827	242,427	3.6	4.9	(5.7)	3.6	-	-	-	-
	소프트웨어와 서비스	KRW	359	104,731	0.8	4.0	2.6	(5.5)	26.8	20.8	(8.4)	17.4
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,199	37,307	(0.8)	3.9	10.3	(10.5)	37.9	31.7	(19.3)	6.5
	게임 소프트웨어와 서비스		4,008	32,127	1.1	0.0	(6.1)	(16.0)	19.8	13.9	(0.2)	8.4
인터넷/소프트웨어	NAVER		755,000	22,256	(0.1)	3.3	12.0	(13.2)	29.1	26.9	(33.0)	17.5
	카카오		122,000	8,323	(2.8)	8.0	9.4	(10.9)	87.4	55.9	(34.1)	13.5
	인터파크		6,180	183	0.2	(5.6)	(14.6)	(33.6)	83.4	25.2	(0.0)	(0.1)
	포스코 ICT		7,360	1,001	10.2	7.1	3.5	(11.9)	41.1	16.9	2.3	3.0
	더존비즈온		60,100	1,595	4.7	7.9	16.9	80.5	39.4	30.6	7.5	(1.1)
	한글과컴퓨터	KRW	17,050	352	(1.4)	2.7	22.2	(5.0)	-	-	(0.1)	(0.5)
	KG 이니시스		19,200	479	3.8	7.6	(17.2)	2.1	9.1	6.8	(1.4)	3.0
	NHN 한국사이버결제		15,000	290	2.7	2.0	0.7	(10.7)	17.6	14.5	1.5	0.5
	KG 모빌리언스		7,950	213	1.8	3.0	(18.0)	(1.7)	-	-	(0.3)	0.1
	카페 24		156,900	1,323	(1.3)	(3.9)	(3.7)	n/a	273.2	44.4	6.6	6.6
	다날		4,585	223	1.7	(0.1)	(3.5)	(13.3)	-	-	(0.0)	0.4
게임	넷마블		119,000	9,069	0.4	(16.8)	(21.7)	(36.9)	37.0	20.4	(43.8)	1.3
	엔씨소프트		406,000	7,966	3.2	9.6	13.9	(9.3)	19.4	14.6	0.0	(0.0)
	펄어비스		236,400	2,722	(6.6)	1.5	15.3	(4.5)	16.2	11.2	(11.1)	9.3
	NHN 엔터테인먼트		60,300	1,055	(2.3)	(5.5)	(10.8)	(11.8)	9.9	11.6	(6.8)	0.9
	컴투스		159,000	1,830	6.6	0.7	(15.0)	16.8	13.6	10.6	1.9	(3.0)
	게임빌		53,400	315	1.7	(0.7)	(17.6)	(42.1)	18.9	10.5	0.5	0.4
	더블유게임즈	KRW	67,200	1,091	(1.6)	20.4	25.1	30.0	11.9	9.7	(1.1)	7.9
	웹젠		20,200	638	0.2	(5.8)	(21.4)	(48.3)	10.4	9.4	(0.6)	(0.4)
	위메이드		30,150	453	(7.5)	(21.8)	(43.1)	(40.2)	22.6	17.3	(2.6)	(2.0)
	네오위즈		15,450	303	(3.7)	(14.4)	(27.8)	26.1	11.9	10.1	(0.6)	0.6
	파티게임즈		-	-	(0.9)	n/a	n/a	n/a	-	-	0.0	0.0
	조이시티		13,900	146	2.2	0.7	(8.3)	1.5	-	-	0.0	0.0
	통투코리아		5,150	111	0.6	(1.3)	(16.9)	(34.6)	-	-	(0.0)	0.0
해외	인터넷/소프트웨어											
	Alphabet	US	1,211.3	837,339	(0.4)	(2.2)	5.1	15.0	23.4	21.0	-	-
	Facebook	US	171.2	494,176	0.6	(3.7)	(11.4)	(3.0)	21.3	18.1	-	-
	Amazon	US	2,039.5	994,753	5.6	11.9	22.5	74.4	76.4	56.5	-	-
	Alibaba	CH	170.4	441,812	0.4	(5.8)	(18.4)	(1.2)	30.2	22.4	-	-
	Tencent	CH	338.6	410,761	(7.3)	(3.2)	(19.4)	(16.6)	34.3	26.7	-	-
	Baidu	CH	222.2	77,787	0.9	(5.7)	(14.8)	(5.1)	21.6	19.0	-	-
	Gree	JN	564.0	1,226	9.9	(0.7)	(9.7)	(19.0)	17.6	15.0	-	-
	IQIYI	US	28.5	20,459	0.9	0.1	(2.3)	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY	US	146.3	15,552	3.6	3.2	(6.7)	44.9	774.3	251.9	-	-
	LINE	JP	5,080.0	10,951	3.5	4.5	27.0	10.6	268.8	95.2	-	-
게임	Activision Blizzard	US	73.0	55,641	(2.7)	2.3	0.3	15.3	27.9	24.3	-	-
	Electronic Arts	US	113.5	34,603	(12.1)	(13.3)	(15.7)	8.1	24.3	21.0	-	-
	Netease	CH	197.3	25,907	(4.7)	(23.6)	(16.9)	(42.8)	19.0	15.1	-	-
	Take Two Interactive Software	US	134.5	15,313	(0.3)	9.0	18.3	22.5	30.1	27.1	-	-
	Nexon	JN	1,420.0	11,370	4.6	(7.4)	(20.0)	(13.4)	13.1	12.7	-	-
	Zynga	US	4.2	3,578	5.6	4.3	(5.7)	4.0	26.8	22.1	-	-
	Sega	JN	1,766.0	4,220	(0.7)	(6.4)	(6.0)	26.3	28.0	18.1	-	-
	Nintendo	JN	39,750.0	50,551	2.8	3.9	(2.7)	(3.5)	23.2	18.2	-	-

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	2,316	1,338,357	0.5	1.2	(5.2)	(5.8)	9.2	8.6	-	-
	KOSDAQ		827	242,427	3.6	4.9	(5.7)	3.6	-	-	-	-
	미디어		470	22,271	1.0	5.7	(1.1)	3.5	24.8	19.3	(13.6)	(7.8)
	광고		3,196	4,393	0.2	(0.5)	(10.1)	(14.4)	15.6	14.1	(2.8)	1.1
	방송과엔터테인먼트		243	20,851	1.2	7.6	1.4	8.7	31.7	22.1	(10.8)	(8.8)
방송 콘텐츠	CJ ENM	KRW	248,500	4,873	(2.6)	3.6	9.8	7.6	19.8	17.0	(7.8)	(14.1)
	스튜디오드래곤		107,900	2,705	(1.5)	9.3	(1.2)	66.0	57.2	37.6	(12.2)	(6.7)
	SBS		18,200	297	0.6	(4.2)	(25.7)	(29.6)	31.7	9.9	(0.7)	(0.0)
	SBS 미디어홀딩스		2,445	306	4.5	6.3	(13.1)	(20.0)	-	-	0.1	(0.0)
	SBS 콘텐츠허브		5,700	109	6.7	12.2	(26.9)	(38.2)	-	-	0.3	(0.2)
	제이콘텐트리		6,520	711	(6.6)	2.0	(6.7)	25.6	34.0	25.3	(3.5)	(6.0)
	IHQ		2,145	281	0.7	4.9	0.5	(15.6)	32.6	22.7	0.2	1.1
영화	CJ CGV	KRW	52,900	1,001	(3.1)	(13.3)	(20.5)	(28.7)	47.5	19.8	(2.3)	(4.8)
	쇼박스		4,380	245	5.4	5.9	(12.4)	(18.9)	36.5	24.2	(0.0)	(0.1)
	NEW		7,530	185	4.6	7.6	(12.7)	(17.7)	185.9	22.4	0.5	0.4
광고	제일기획	KRW	19,250	1,980	(0.8)	(1.5)	(6.6)	(9.2)	16.2	14.9	(5.0)	3.0
	이노션		57,400	1,027	0.2	7.1	(12.4)	(21.6)	14.4	13.1	(3.3)	3.5
유료방송	CJ헬로	KRW	9,160	634	17.4	4.1	0.2	29.0	-	-	(3.0)	1.2
	스카이라이프		13,200	565	0.0	2.7	3.1	(1.9)	10.4	9.8	(0.0)	0.3
	현대 HCN		4,060	410	(1.3)	0.1	(9.0)	2.8	10.4	10.0	0.0	(0.1)
	SK 텔레콤		262,000	18,919	0.0	1.9	17.8	(1.9)	6.5	6.7	12.8	5.2
	KT		28,700	6,702	(0.9)	(1.9)	4.9	(5.1)	10.5	10.2	11.1	(0.0)
	LG 유플러스		15,400	6,013	(5.5)	(4.0)	23.2	10.0	12.1	11.3	(164.1)	142.5
해외												
방송 콘텐츠	Disney	US	110.9	164,861	0.1	(2.8)	10.6	3.1	15.8	14.8	-	-
	Time Warner	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Netflix	US	363.6	158,332	2.5	6.0	0.5	89.4	115.7	72.3	-	-
	CBS	US	52.6	19,790	(0.2)	(1.1)	4.9	(10.9)	10.0	8.9	-	-
	Discovery	US	27.5	18,626	(2.5)	1.5	30.3	22.7	12.2	8.4	-	-
	Huace Film and TV	CH	9.7	2,507	2.4	4.1	(8.0)	(10.7)	22.0	17.1	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	5.6	2,276	(2.8)	(1.6)	(24.7)	(36.1)	18.2	15.3	-	-
영화	Wanda Flim	CH	34.6	8,884	0.0	(0.4)	(0.4)	(0.4)	26.2	21.2	-	-
	Cindemark	US	37.9	4,430	0.3	6.9	12.4	8.9	18.7	16.7	-	-
	IMAX	CA	24.0	1,501	(4.1)	6.9	16.5	3.7	25.5	22.0	-	-
	China Flim	CH	13.3	3,624	(0.4)	(0.2)	(21.8)	(13.6)	21.1	19.1	-	-
	Shnaghai Flim	CH	14.0	765	(4.9)	(7.3)	(22.6)	(31.1)	24.2	17.8	-	-
광고	WPP	GB	1196.5	19,406	(1.3)	1.7	(4.3)	(10.8)	10.0	9.7	-	-
	Omnicom	US	68.0	15,255	0.5	0.8	(6.7)	(6.6)	12.1	11.7	-	-
	Publicis	FR	53.2	14,504	(1.2)	(1.5)	(11.3)	(6.0)	11.6	11.0	-	-
	Dentsu	JN	5100.0	13,204	(1.0)	7.1	(2.3)	6.8	18.1	16.5	-	-
유료방송	Comcast	US	36.4	166,691	1.3	2.7	16.3	(9.2)	14.3	13.0	-	-
	Time Warner Cable	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Dish Network	US	35.1	16,386	(0.3)	2.5	20.7	(26.6)	12.6	15.1	-	-
	Directv	US	0.0	1	(5.5)	(18.5)	(57.6)	(59.5)	-	-	-	-
	AT&T	US	31.9	231,367	(2.1)	(1.3)	(1.7)	(18.1)	9.0	8.7	-	-
	Verizon	US	53.2	219,778	(0.7)	1.8	11.2	0.5	11.4	11.2	-	-
	Sprint	US	6.1	24,817	0.5	8.5	16.6	3.6	-	-	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

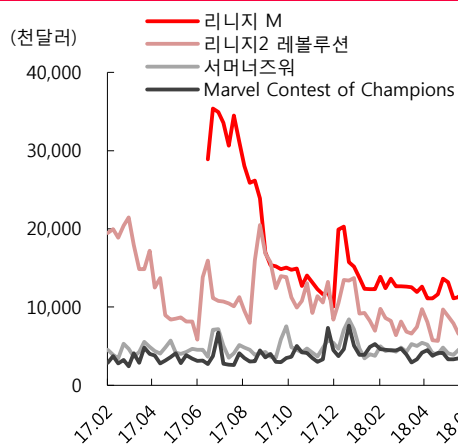
5. 주요 Charts

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

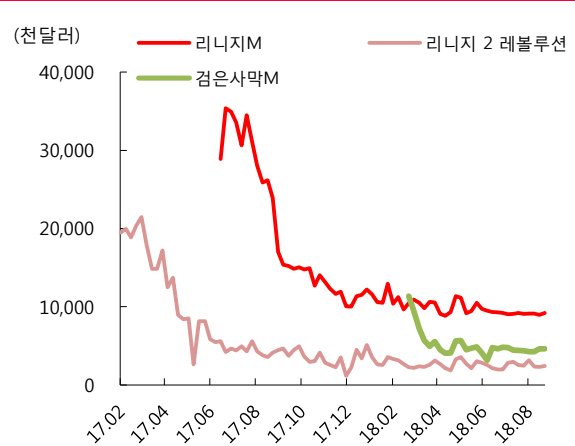
순위	8월 2주차	8월 3주차	8월 4주차	8월 5주차	9월 1주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)
3	리니지2 레볼루션 (▲2)	뮤오리진2(▲1)	뮤오리진2(-)	뮤오리진2(-)	리니지2 레볼루션 (▲1)
4	뮤오리진2(▽1)	리니지2 레볼루션 (▽1)	리니지2 레볼루션(-)	리니지2 레볼루션(-)	뮤오리진2(▽1)
5	이카루스M(▽1)	페이트/그랜드 오더 (▲5)	모두의마블 for kakao(▲5)	소녀전선(▲32)	에픽세븐(8월 30일 출시)
6	모두의마블 for kakao(▲3)	왕이되는자(▲6)	라그나로크M: 영원한 사랑(▲3)	모두의마블 for kakao(▽1)	모두의마블 for kakao(-)
7	세븐나이트 for kakao(▲1)	마블 퓨처파이트 (▲30)	삼국지M(▲9)	페이트/그랜드 오더 (▲2)	리니지M(12)(▲30)
8	피망 포커: 카지노 로얄(▲17)	FIFA ONLINE 4 M (▲5)	왕이되는자(▽2)	왕이되는자(-)	피망 포커: 카지노 로얄(▲15)
9	라그나로크M: 영원한 사랑(▲3)	라그나로크M: 영원한 사랑(-)	페이트/그랜드 오더 (▽4)	세븐나이트 for kakao(▲1)	페이트/그랜드 오더 (▽2)
10	페이트/그랜드 오더 (▲26)	모두의마블 for kakao(▽4)	세븐나이트 for kakao(▲1)	FIFA ONLINE 4 M (▲2)	소녀전선(▽5)

자료: App Annie, 하이투자증권

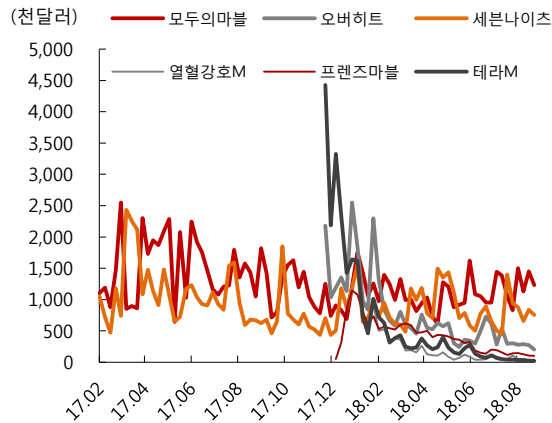
<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



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

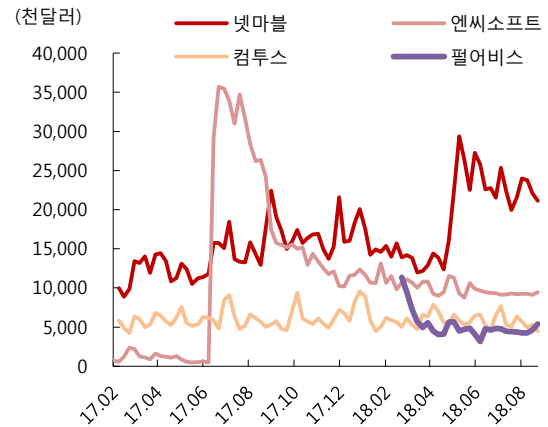


<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



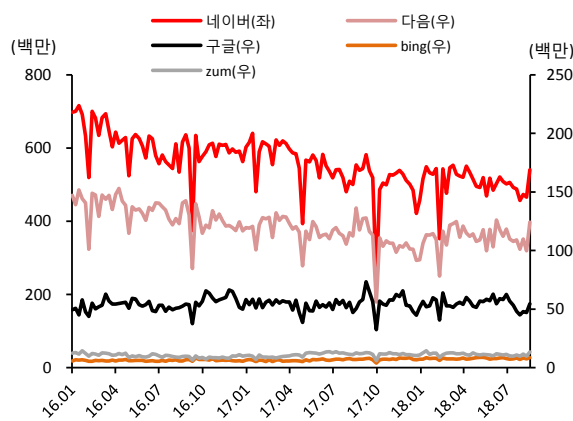
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



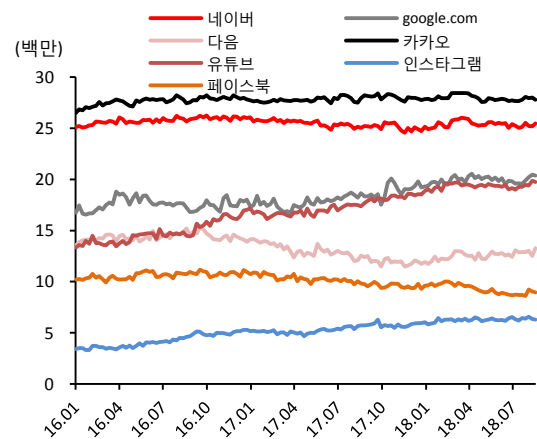
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



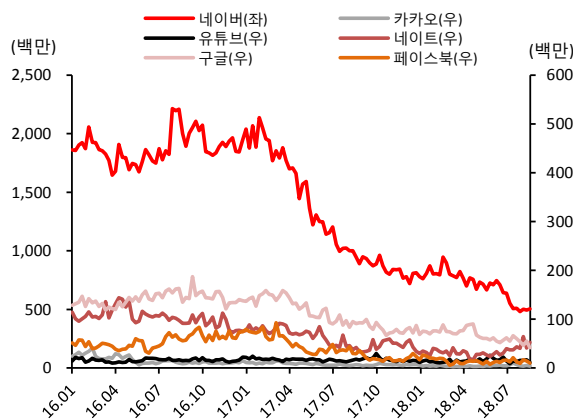
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



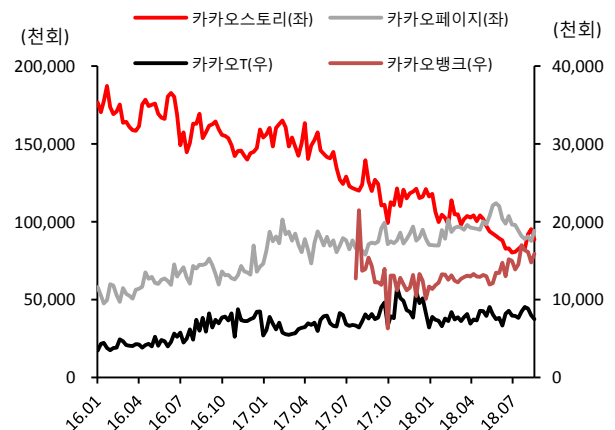
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



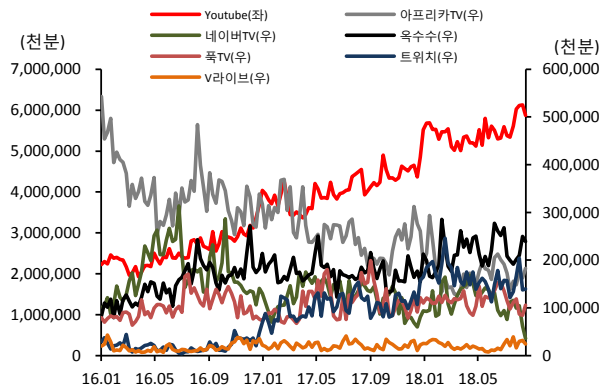
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



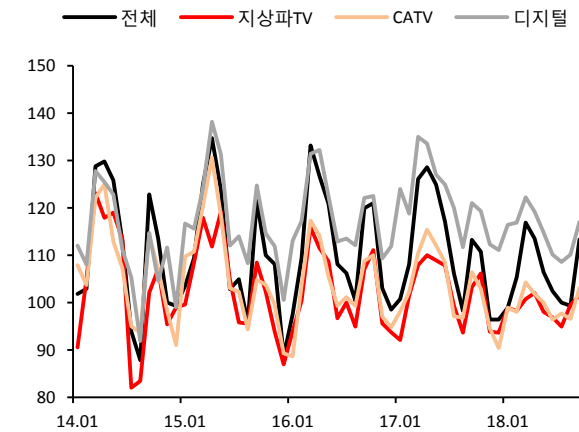
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



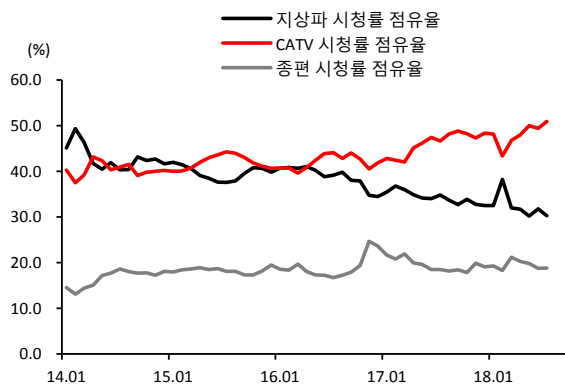
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



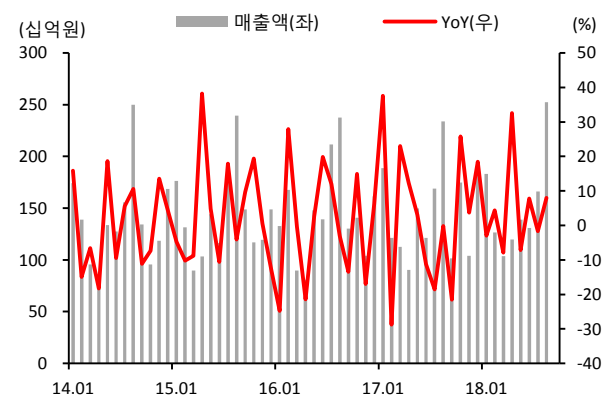
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



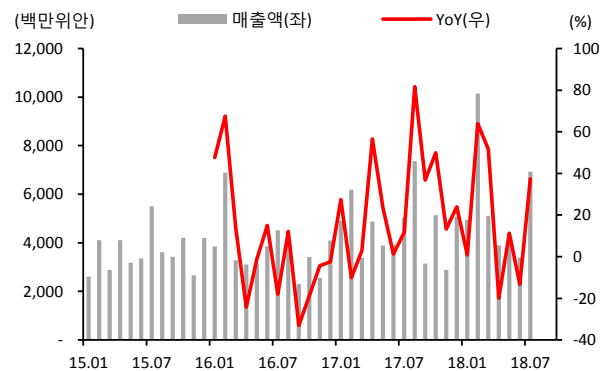
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



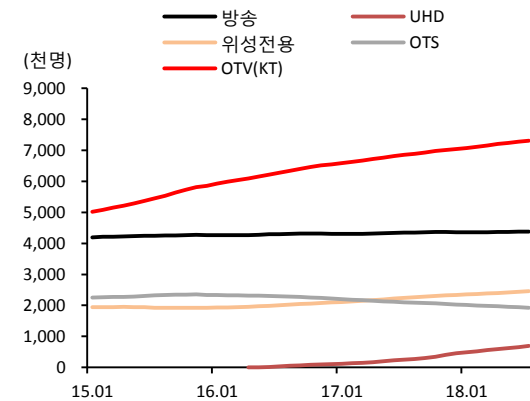
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 13> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



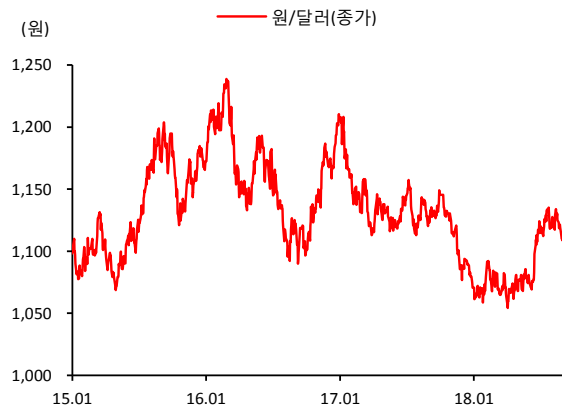
자료: CBO, 하이투자증권

<그림 14> 월간 스카이라이프 가입자 추이



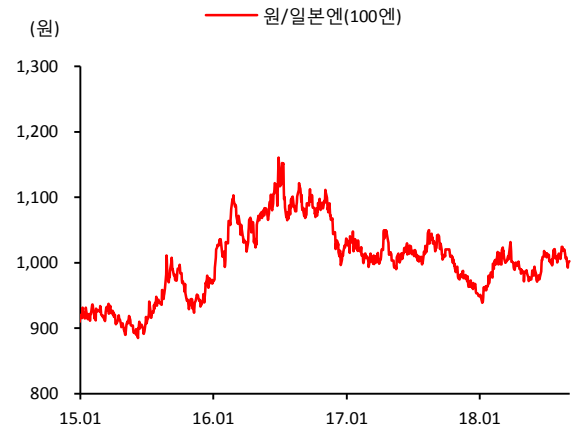
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 15> 원/달러 환율 추이



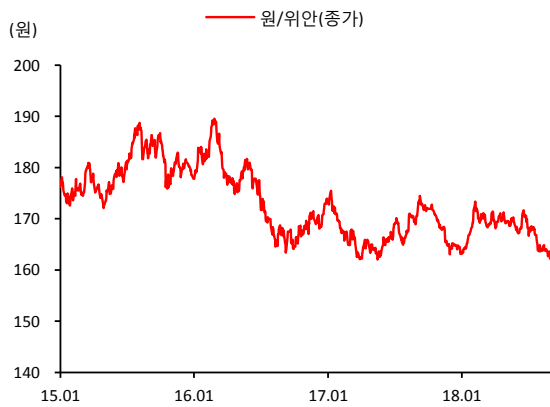
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 16> 원/100 엔 환율 추이



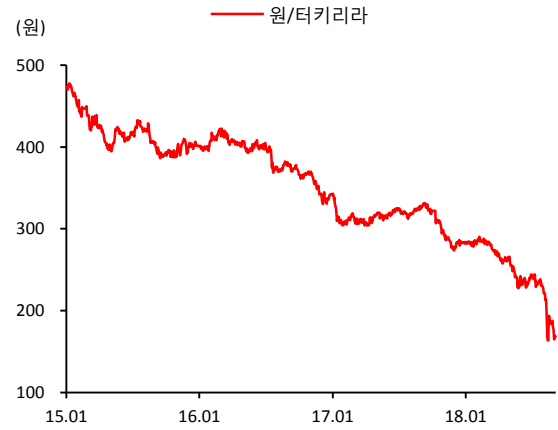
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 17> 원/위안 환율 추이



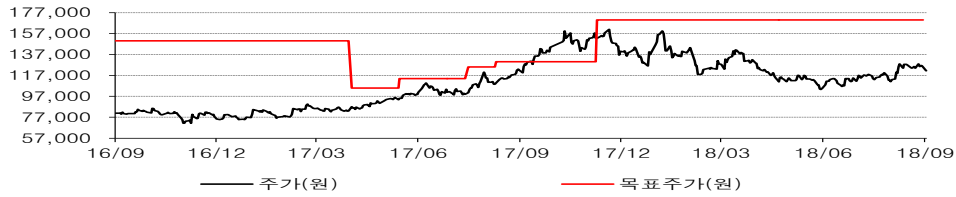
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 18> 원/터키리라 환율 추이



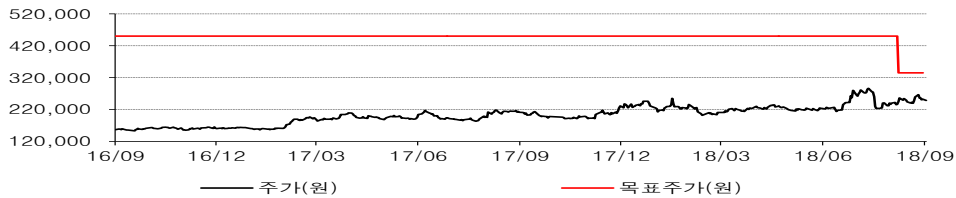
자료: Qunatwise, 하이투자증권

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(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
투자의견 비율(%)	93.9 %	6.1 %	-