



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

1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- FANG 기업 중에서 가입자수가 예상보다 부진했던 페이스북과 넷플릭스의 주가가 부진함을 보이는 가운데 FANG 기업 대신에 MAGA (마이크로소프트, 애플, 구글, 아마존)의 성장세가 부각
- 인터넷 업종은 글로벌 경쟁이 심화되고 있고 현금이 풍부하여 기술 및 콘텐츠에 투자를 지속적으로 이어갈 수 있고 탈포털 전략으로 수익원을 다각화시킬 수 있는 업체 위주로 쏠림현상 보일 전망
- 중국 정부가 새 판호 체계를 구축하는 데 다소 시간이 걸릴 것으로 예상되어 한국 게임 또한 중국 판호 발급이 어려워진 가운데 중국 정부는 청소년 게임 이용 시간 규제 및 게임에 특별 세금 부과를 검토 중인 것으로 파악됨
- 한국 게임 업체는 중국 수출이 막힌 상황에서 북미, 유럽, 일본 등 중국을 제외한 해외 지역을 공략할 수 있는 역량을 갖춘 업체의 경쟁력이 부각될 것으로 이에 부합하는 업체는 넷마블, 펠어비스, 컴투스로 판단
- 넷마블은 다음주에 개최되는 '도쿄 게임쇼'에서 유명 IP 활용 게임인 '요괴워치 메달워즈'를 공개할 예정이며, 펠어비스는 내년 상반기에 '검은사막 모바일'을 북미, 유럽, 일본 지역에 출시할 예정
- 8/27~9/2일 한주간 주요 게임별 글로벌 평균 일매출액은 '리니지M' 27억원 (+1% WoW), 'L2R' 16억원 (+2% WoW), '검은사막 모바일' 10억원 (-0.1% WoW), '뮤오리진2' 4억원 (-32% WoW), '서머너즈워' 11억원 (+13% WoW) 기록

미디어/광고

- 넷플릭스가 자체 제작하고 오는 12월 넷플릭스를 통해 공개되는 '로마'가 베니스 국제영화제에서 최고상인 황금사자상을 수상하여 넷플릭스의 경쟁력 향상될 전망
- 일본은 지상파 방송사 TBS, 도쿄 TV, 케이블 방송사인 WOWOW가 유니버스 형식의 3부작 드라마 '투어리스트'를 합작하여 제작하는 등 방송사간의 경계가 허물어지고 다양한 방식의 협업이 시도되고 있음
- 글로벌 미디어 업체는 OTT 진출 및 다양한 협업을 시도하고 있는 가운데 국내 지상파의 협업 시도는 상대적으로 미약하여 당분간 케이블TV와 종편 채널 위주의 콘텐츠 경쟁력 부각될 전망

2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/게임	카카오 (035720)	<ul style="list-style-type: none"> - 자회사 카카오모빌리티는 올해 4분기부터 '카카오'와 일본 최대 모바일 택시 호출 서비스인 '재팬택시' 앱을 연동한 택시 로밍 서비스 출시할 계획 - 올해 하반기 중에 카카오택시는 즉시배차 등 다양한 프리미엄 서비스를 도입할 것으로 예상되어 카카오모빌리티의 수익 실현 기대감 형성될 전망 - 현재 카카오 기업가치에 카카오게임즈는 상장 전 기업가치로 반영되어 있어 카카오 게임즈의 상장 지연이 주가에 미치는 영향은 제한적
	미디어/광고	CJ ENM (035760)	<ul style="list-style-type: none"> - 최근 애니메이션 기획 개발 과정을 지원하는 '에이랩' 파트너십 프로그램 구축 및 자체 제작 애니메이션의 캐릭터 완구 출시 - 애니메이션 장르는 IP 확장성이 높아 애니메이션 사업이 확대되면 신규 수익원 창출 및 향후 테마파크, K-컬처밸리 사업에도 긍정적 영향 끼칠 것으로 판단 - 지난 8월 초 개봉한 영화 '공작'의 관객수는 495만명으로 국내에서 흑자 달성, 해외 111개국에 판매되어 3분기 영화 사업 흑자 가능할 전망

3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
페이스북, 인도서 광고매출 구글 추월 눈앞	- 인도 광고시장에서 후발주자인 페이스북은 구글과의 격차를 크게 좁혀 올해 일부 지역에서는 구글의 광고 매출액을 넘어설 전망 - 페이스북 광고는 비주얼 요소를 더 쉽게 구현할 수 있고 인도 광고주들의 소셜 업체에 대한 선호로 업계는 페이스북이 곧 인도시장에서 구글 광고매출을 추월할 것으로 예상	https://bitly/2NwvOR
넷마블 일본 공략 야심작 '요괴워치 메달워즈', 도쿄게임쇼에서 첫 선	- 넷마블은 신작 모바일 RPG '요괴워치 메달워즈'를 이달 20일 일본 도쿄 마쿠하리멧세에서 개최되는 도쿄게임쇼를 통해 공개할 계획 - '요괴워치 메달워즈'는 유명 IP '요괴워치'를 오리지널 스토리로 재해석해 개발 중인 모바일 수집형 RPG로 원작 캐릭터를 활용한 독창적인 콘텐츠를 제공할 예정	https://bitly/2x4AVA
펄버비스, '이브온라인' 개발사 2524억에 인수 ...IP 확보·개발력 강화	- CCP게임즈는 SF MMORPG '이브온라인'을 개발한 회사로 '이브온라인' IP를 활용한 모바일 게임 '프로젝트 갤럭시'를 중국 업체 넷이즈와 공동 개발 중 - 펄버비스는 CCP게임즈 지분 100%를 2,525억원에 인수했으며 향후 제시한 조건에 맞는 이익 달성할 경우 최대 2억달러까지 추가 지급할 예정	https://bitly/2M4hWFF
"자택 배달 서비스 강화" 아마존, 벤츠 2만대 주문	- 아마존이 급증한 물량을 수송하기 위해 승합차 2만대를 추가로 보강할 계획 - 이는 미국 우정국 등 택배 업체에 대한 의존을 점차 줄이기 위한 것으로 내년말까지 2만대를 모두 투입할 계획	https://bitly/2oTqB7
"일본서 카카오택시 부른다" ...카카오모빌리티-재팬택시 제휴	- 카카오모빌리티는 일본 최대 모바일 택시 호출 서비스를 운영하는 재팬택시와 자본, 업무 제휴를 체결, 두 회사는 올 4분기를 목표로 '택시 로밍' 서비스를 출시할 계획 - 카카오모빌리티는 재팬택시에 15억엔을 출자했으며, 2020년까지 앱 다운로드 1,600만건을 달성하고 배차 가능 택시 대수를 전국 택시의 약 40%로 확대할 예정	https://bitly/2wPCMY
EU, 구글 등 대상 '디지털세' 도입 초읽기 ...회원국간 협상 가속도	- 하트비히 뢰거 오스트리아 재무장관은 EU 재무장관 회의 이후 IT 기업 매출에 추가 세금을 부과하는 방안을 집중 검토하고, 올해 안에 협상을 마무리할 것을 밝힘 - 이 세제안이 시행되면 글로벌 IT 대기업들은 온라인 광고, 이용자 데이터 판매 등으로 얻은 매출의 3%를 세금으로 내야하며, 글로벌 매출 7.5억 유로, EU 내 매출 5,000만유로 이상인 IT 기업 150여개가 부과 대상이 될 전망	https://bitly/2Mkdaq
"中 새 게임 허가 적어도 4개월은 걸릴 것"	- 홍콩 사우스차이나모닝포스트(SCMP)는 익명의 정부 소식통을 인용해 새 판호 체계를 준비하려면 4개월에서 6개월은 걸릴 것으로 보도 - 광전총국이 해체되고, 판호 업무가 선전부로 4월에 이전됐으나 업무 체계는 아직도 정립되지 않아 4개월 후에 판호 체계가 완비되더라도 새 판호가 언제 발급될지 미지수	https://bitly/2wZnTPs
미디어/광고		
EU, 넷플릭스 규제법안 만든다	- EU 집행위는 EU에서 서비스 제공할 경우 EU에서 제작한 지역 콘텐츠 비중이 30% 이상이어야 하며, 영화, TV제작자들에게 적절한 콘텐츠 이용 비용을 지불해야 함을 명시 - 업계는 EU의 이번 규제 법안도 그간 펼쳐온 '자국 기업 보호' 전략의 일환으로 해석	https://bitly/2NrxoR
KT스카이라이프 "내달부터 '텔레비'서 tvN 못 본다"	- CJENM과의 계약 종료로 다음달 1일부터 '텔레비'에서 tvN, OCN 등 CJ ENM 계열 채널이 제외됨 - 이번 채널 수 축소에 따라 스카이라이프는 이달까지 선택채널 36개를 무료로 제공할 예정	https://bitly/2oTQqS8
베네치아영화제 대상에 넷플릭스 제작 쿠아론 감독의 '로마'	- 넷플릭스가 제작하고, 멕시코 영화감독 알폰소 쿠아론이 감독한 영화 '로마'가 제75회 베네치아 영화제 황금사자상을 수상 - 넷플릭스 오리지널 콘텐츠가 세계 주요 영화제에서 작품상을 탄 것은 처음이며, 콘텐츠 영향력 확대	https://bitly/2CAxCh
스튜디오드래곤, 드라마 촬영·휴식 일정 공개한다	- 스튜디오드래곤이 주 68시간 근로 준수를 위한 제작가이드를 마련, 일선 협력 제작사들에 전달 - 향후 방송을 시작하는 드라마부터 촬영 스케줄과 휴식 일정이 포함된 '프로덕션 노트'를 작성해 필요할 경우 외부에 공개할 계획	https://bitly/2x2C3PI
CJ CGV, 中 타이허시네마와 4DX·스크린X 도입 MOU 체결	- CJ CGV는 자회사인 CJ 4DPLEX와 협력해 7일 중국 베이징에서 타이허시네마와 4DX 및 스크린X 도입을 위한 MOU 체결 - 이번 계약으로 타이허시네마는 향후 3년 내 중국 전역에 각각 50개 이상의 4DX와 스크린X를 오픈할 계획	https://bitly/2MznXZD
MBC에 부는 바람, 넷플릭스 공급 협상 중	- MBC가 방송된 지 1년 이상된 프로그램에 넷플릭스에 프로그램을 공급하는 안을 협상 중이며 넷플릭스의 동향을 파악하는 담당자를 배치하는 등 미디어환경 변화에 대비하는 계획 수립 중 - 지상파 3사는 자체 OTT서비스인 '폭(pooq)'에 주력하며 유료회원 확대를 위한 노력을 지속하는 한편 넷플릭스와의 관계에 대한 대비책을 미리 세우기 위한 행보	https://bitly/2CGgppQ

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		2,283	1,310,521	(1.4)	0.0	(7.3)	(7.1)	9.0	8.5	-	-
	KOSDAQ		820	238,902	(0.9)	4.5	(6.4)	2.7	-	-	-	-
	소프트웨어와 서비스	KRW	354	103,089	(1.5)	(0.5)	(1.2)	(6.9)	25.3	19.8	(30.8)	32.2
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,151	35,831	(4.0)	(6.5)	1.0	(14.0)	36.4	30.4	(33.7)	21.9
	게임 소프트웨어와 서비스		4,039	31,936	0.8	4.8	(4.0)	(15.3)	19.7	13.8	10.9	2.9
인터넷/소프트웨어	NAVER		726,000	21,255	(3.8)	(5.8)	1.3	(16.6)	27.9	25.6	(50.4)	31.0
	카카오		116,500	7,894	(4.5)	(9.0)	2.2	(15.0)	84.6	53.6	(34.1)	4.8
	인터파크		6,070	179	(1.8)	(7.8)	(16.3)	(34.8)	97.0	22.8	(0.1)	(0.4)
	포스코 ICT		7,210	974	(2.0)	7.3	0.3	(13.7)	40.3	16.5	3.2	1.8
	더존비즈온		59,000	1,555	(1.8)	6.7	9.5	77.2	38.8	30.0	2.8	(0.1)
	한글과컴퓨터	KRW	16,300	334	(4.4)	2.2	10.9	(9.2)	-	-	(1.5)	1.3
	KG 이니시스		19,100	473	(0.5)	3.8	(20.9)	1.6	9.1	6.7	(0.1)	0.9
	NHN 한국사이버결제		14,300	274	(4.7)	(3.4)	3.2	(14.9)	16.8	13.8	0.5	(0.5)
	KG 모빌리언스		7,870	209	(1.0)	1.5	(20.2)	(2.7)	-	-	0.0	0.2
	카페 24		152,000	1,273	(3.1)	(4.5)	(14.6)	n/a	1547.4	43.3	10.6	10.6
	다날		4,565	220	(0.4)	(1.3)	(1.4)	(13.7)	-	-	0.0	0.3
게임	넷마블		112,500	8,515	(5.5)	(11.4)	(25.5)	(40.3)	35.2	19.5	(6.5)	(37.6)
	엔씨소프트		425,000	8,281	4.7	17.7	15.8	(5.0)	20.4	15.2	0.0	0.0
	펄어비스		246,800	2,823	4.4	3.9	21.9	(0.3)	16.9	11.4	(10.2)	28.6
	NHN 엔터테인먼트		60,400	1,050	0.2	(7.4)	(12.7)	(11.7)	9.9	11.6	(3.8)	1.0
	컴투스		153,300	1,752	(3.6)	8.0	(18.1)	12.6	13.1	10.3	0.9	(8.4)
	게임빌		54,000	316	1.1	2.7	(15.4)	(41.5)	19.4	10.4	0.1	0.4
	더블유게임즈	KRW	66,300	1,069	(1.3)	2.5	18.6	28.2	11.7	9.6	(4.0)	6.7
	웹젠		19,450	610	(3.7)	(5.1)	(28.8)	(50.2)	10.0	9.1	(1.3)	(5.5)
	위메이드		29,000	433	(3.8)	(22.6)	(42.6)	(42.5)	21.8	16.6	(2.8)	0.5
	네오위즈		16,650	324	7.8	(3.8)	(18.2)	35.9	12.3	10.0	2.1	(0.4)
	파티게임즈		-	-	(0.9)	n/a	n/a	n/a	-	-	0.0	0.0
	조이시티		13,150	138	(5.4)	(2.6)	(7.7)	(4.0)	-	-	(0.0)	0.0
	룽투코리아		4,625	99	(10.2)	(11.7)	(25.5)	(41.3)	-	-	0.0	(0.1)
해외	인터넷/소프트웨어											
	Alphabet	US	1,190.0	823,135	(4.6)	(5.0)	4.3	13.0	23.1	20.7	-	-
	Facebook	US	165.9	479,105	(6.6)	(7.9)	(13.4)	(6.0)	20.6	17.6	-	-
	Amazon	US	1,987.2	969,215	(3.7)	5.3	17.6	69.9	74.5	54.1	-	-
	Alibaba	CH	157.5	408,165	(10.7)	(12.5)	(23.5)	(8.7)	28.7	21.3	-	-
	Tencent	CH	308.0	373,653	(9.0)	(16.8)	(26.2)	(24.1)	31.4	24.3	-	-
	Baidu	CH	216.1	75,658	(5.7)	(1.8)	(19.9)	(7.7)	21.2	18.5	-	-
	Gree	JN	550.0	1,193	(2.5)	(2.3)	(13.9)	(21.0)	17.2	14.6	-	-
	IQIYI	US	26.7	19,146	(6.8)	(9.2)	(22.7)	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY	US	147.8	15,684	(2.4)	(1.0)	(7.8)	46.3	781.8	254.3	-	-
	LINE	JP	4,650.0	10,005	(8.5)	(2.8)	5.0	1.2	234.5	87.0	-	-
	PayPal	US	91.4	108,223	(2.7)	5.1	9.0	24.2	38.9	32.3	-	-
	SQUARE	US	92.3	37,874	0.8	30.7	50.6	166.2	203.7	118.0	-	-
게임	Activision Blizzard	US	79.5	60,611	3.0	12.6	6.0	25.6	30.4	26.5	-	-
	Electronic Arts	US	112.3	34,228	(0.2)	(14.5)	(19.3)	6.9	24.1	20.8	-	-
	Netease	CH	188.8	24,794	(4.7)	(16.0)	(25.4)	(45.3)	18.1	14.4	-	-
	Take Two Interactive Software	US	133.9	15,244	(3.3)	4.0	18.2	22.0	30.0	27.0	-	-
	Nexon	JN	1,322.0	10,564	(6.9)	(9.7)	(22.7)	(19.4)	12.3	11.9	-	-
	Zynga	US	4.0	3,449	(3.8)	5.0	(8.4)	0.3	25.9	21.3	-	-
	Sega	JN	1,759.0	4,195	(0.4)	(11.3)	(6.9)	25.8	27.9	18.0	-	-
	Nintendo	JN	39,150.0	49,689	(1.5)	7.3	(6.1)	(5.0)	22.8	18.0	-	-

2) 주요 미디어/광고 업체 Valuation

업종	업체명	통화	종가	시가총액 (백만 USD)	절대수익률(%)				PER(배)		수급 (순매수, 십억원)	
					1W	1M	3M	YTD	FY18	FY19	기관	외국인
국내												
	KOSPI	KRW	2,283	1,310,521	(1.4)	0.0	(7.3)	(7.1)	9.0	8.5	-	-
	KOSDAQ		820	238,902	(0.9)	4.5	(6.4)	2.7	-	-	-	-
	미디어		468	22,259	(0.2)	3.4	(0.8)	3.3	24.8	19.3	(7.1)	6.6
	광고		3,274	4,488	2.5	(0.6)	(8.3)	(12.3)	15.9	14.4	0.5	2.2
	방송과엔터테인먼트		240	20,914	(0.9)	4.6	1.2	7.6	31.4	22.0	(7.5)	4.4
방송 콘텐츠	CJ ENM	KRW	237,800	4,631	(4.3)	(7.1)	5.0	2.9	17.0	16.3	(2.4)	(16.7)
	스튜디오드래곤		106,000	2,640	(1.8)	1.4	(3.5)	63.1	56.2	36.9	(8.6)	(0.5)
	SBS		18,100	293	(0.5)	(5.0)	(27.2)	(30.0)	31.5	9.9	(0.6)	(0.0)
	SBS 미디어홀딩스		2,480	308	1.4	8.8	(15.1)	(18.8)	-	-	0.1	(0.0)
	SBS 콘텐츠허브		6,110	116	7.2	20.8	(22.0)	(33.7)	-	-	0.3	(0.2)
	제이콘텐트리		6,280	681	(3.7)	(6.0)	(5.0)	21.0	32.8	24.3	(6.2)	(1.0)
	IHQ		2,045	266	(4.7)	2.5	0.5	(19.5)	31.1	21.7	(0.1)	0.8
영화	CJ CGV	KRW	51,000	959	(3.6)	(14.0)	(25.0)	(31.3)	49.4	19.7	(2.2)	(4.7)
	쇼박스		4,320	240	(1.4)	4.9	(8.2)	(20.0)	36.0	23.9	0.0	(0.4)
	NEW		7,490	182	(0.5)	5.6	(12.6)	(18.1)	112.3	24.5	(0.2)	(0.1)
광고	제일기획	KRW	19,850	2,028	3.1	(1.5)	(4.3)	(6.4)	16.7	15.4	0.6	3.5
	이노션		59,900	1,064	4.4	1.9	(10.9)	(18.2)	14.9	13.6	(0.0)	1.2
유료방송	CJ헬로	KRW	9,950	684	8.6	7.7	(0.5)	40.1	-	-	5.2	(0.4)
	스카이라이프		13,250	563	0.4	3.5	(0.4)	(1.5)	10.4	9.8	0.0	1.0
	현대 HCN		4,105	412	1.1	(1.0)	(12.3)	3.9	10.5	10.1	0.1	0.1
	SK 텔레콤		271,500	19,471	3.6	5.8	10.1	1.7	6.8	7.0	39.8	22.7
	KT		28,650	6,644	(0.2)	(1.0)	1.1	(5.3)	10.4	10.2	4.8	(0.0)
	LG 유플러스		15,800	6,127	2.6	1.3	13.7	12.9	12.4	11.6	(21.3)	24.9
해외												
방송 콘텐츠	Disney	US	109.6	163,002	(1.2)	(2.7)	5.0	1.9	15.6	14.7	-	-
	Time Warner	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Netflix	US	355.9	154,992	(5.2)	2.9	(1.5)	85.4	113.2	70.8	-	-
	CBS	US	55.4	20,828	4.4	5.5	6.6	(6.1)	10.5	9.4	-	-
	Discovery	US	28.5	19,335	1.7	9.7	19.3	27.4	12.6	8.7	-	-
	Huace Film and TV	CH	9.6	2,469	(1.0)	2.7	(10.0)	(11.6)	21.7	16.9	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	5.2	2,111	(6.8)	(11.0)	(25.3)	(40.4)	17.1	14.3	-	-
	Huya	US	25.4	5,178	(8.0)	(21.1)	(30.2)	n/a	112.7	46.3	-	-
영화	Cindemark	US	37.9	4,427	2.1	3.0	8.7	8.8	18.8	16.7	-	-
	IMAX	CA	24.5	1,532	3.0	7.7	13.2	5.8	26.0	22.3	-	-
	China Flim	CH	12.7	3,439	(4.7)	(8.4)	(27.6)	(17.7)	20.1	18.2	-	-
	Shnaghai Flim	CH	13.6	738	(3.1)	(18.3)	(23.8)	(33.3)	23.4	17.2	-	-
광고	WPP	GB	1164.0	19,103	(7.6)	(5.7)	(6.0)	(13.2)	10.1	9.7	-	-
	Omnicom	US	68.8	15,439	0.4	1.4	(8.4)	(5.5)	12.3	11.9	-	-
	Publicis	FR	51.8	14,116	(5.6)	(5.9)	(9.9)	(8.6)	11.3	10.7	-	-
	Dentsu	JN	5180.0	13,384	1.6	6.4	(2.8)	8.5	18.5	16.8	-	-
유료방송	Comcast	US	36.3	166,324	(1.7)	3.5	13.4	(9.4)	14.2	13.0	-	-
	Time Warner Cable	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Dish Network	US	34.9	16,335	(1.4)	(0.7)	8.8	(26.8)	12.5	15.0	-	-
	AT&T	US	32.7	237,250	1.4	1.3	(4.4)	(16.0)	9.3	8.9	-	-
	Verizon	US	54.7	226,100	(0.5)	4.3	11.0	3.4	11.8	11.5	-	-
	Sprint	US	6.1	24,736	(1.0)	0.8	15.6	3.2	760.0	506.7	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

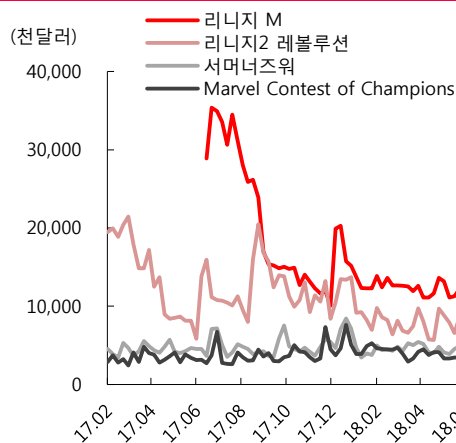
5. 주요 Charts

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

순위	8월 3주차	8월 4주차	8월 5주차	9월 1주차	9월 2주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)
3	뮤오리진2(▲1)	뮤오리진2(-)	뮤오리진2(-)	리니지2 레볼루션(▲1)	리니지2 레볼루션(-)
4	리니지2 레볼루션(▽1)	리니지2 레볼루션(-)	리니지2 레볼루션(-)	뮤오리진2(▽1)	뮤오리진2(-)
5	페이트/그랜드 오더(▲5)	모두의마블 for kakao(▲5)	소녀전선(▲32)	에픽세븐(8월 30일 출시)	에픽세븐(-)
6	왕이되는자(▲6)	라그나로크M: 영원한 사랑(▲3)	모두의마블 for kakao(▽1)	모두의마블 for kakao(-)	클래시 로얄(▲25)
7	마블 퓨처파이트(▲30)	삼국지M(▲9)	페이트/그랜드 오더(▲2)	리니지M(12)(▲30)	모두의 마블 for kakao(▽1)
8	FIFA ONLINE 4 M(▲5)	왕이되는자(▽2)	왕이되는자(-)	피망 포커: 카지노 로얄(▲15)	왕이되는자(▲3)
9	라그나로크M: 영원한 사랑(-)	페이트/그랜드 오더(▽4)	세븐나이츠 for kakao(▲1)	페이트/그랜드 오더(▽2)	피망 포커: 카지노 로얄(▽1)
10	모두의마블 for kakao(▽4)	세븐나이츠 for kakao(▲1)	FIFA ONLINE 4 M(▲2)	소녀전선(▽5)	페이트/그랜드 오더(▽1)

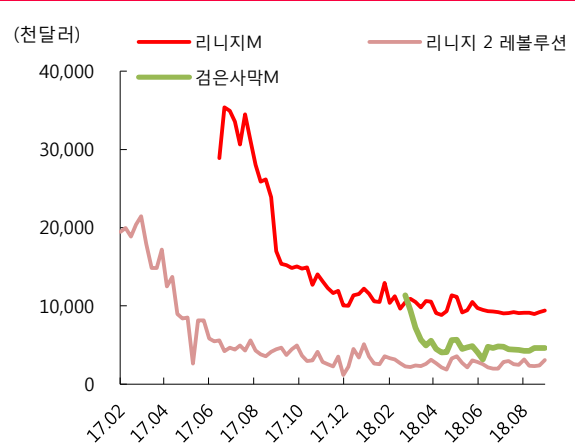
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



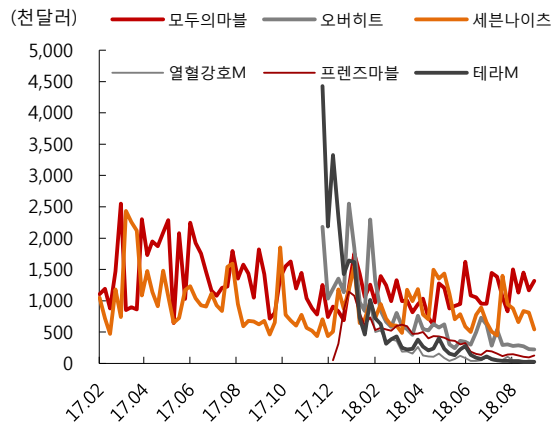
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

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



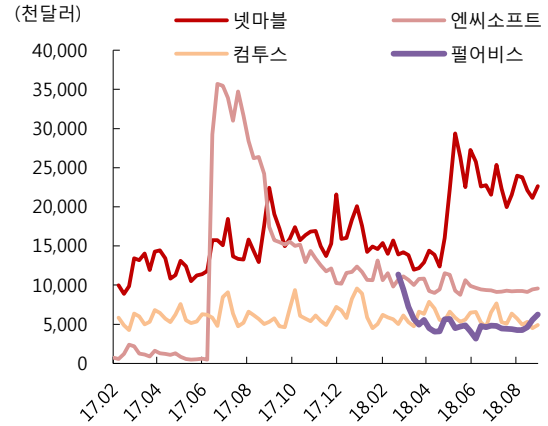
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



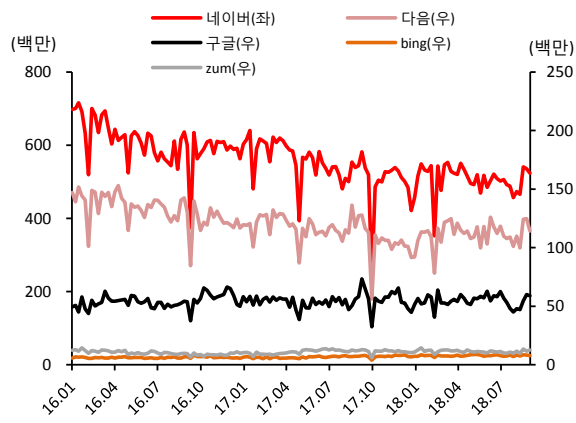
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



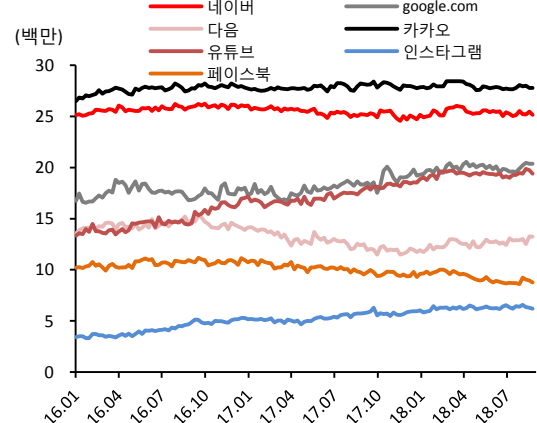
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



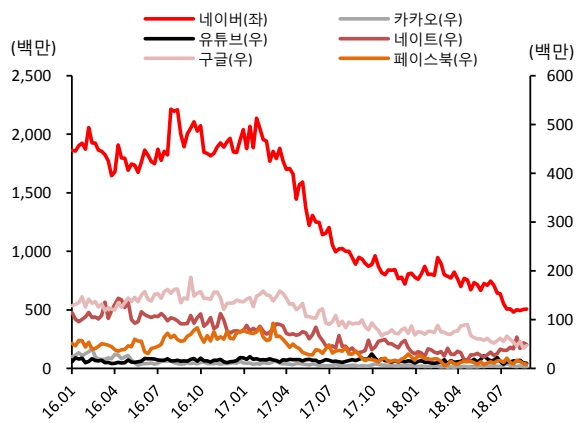
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



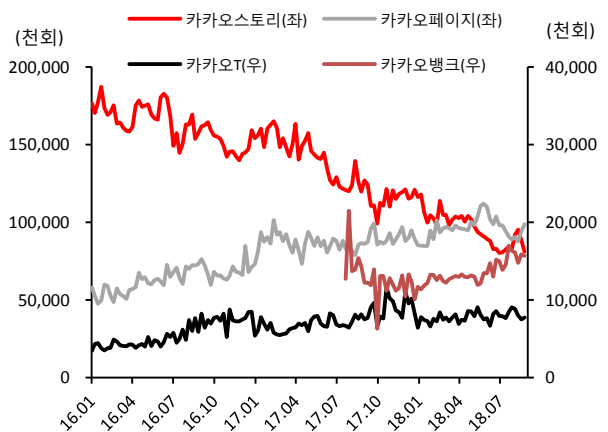
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



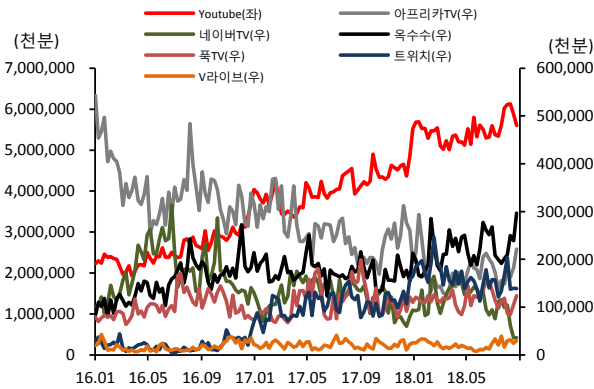
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오톡 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



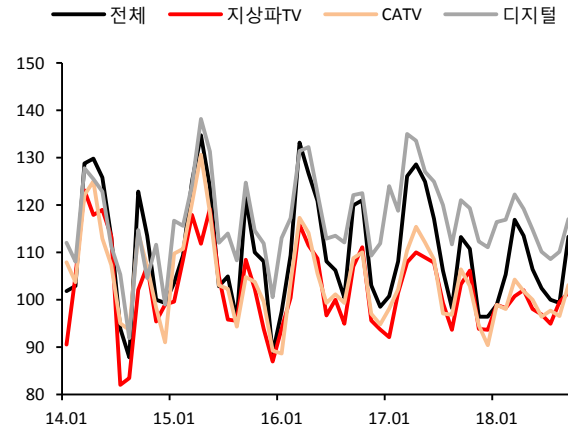
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



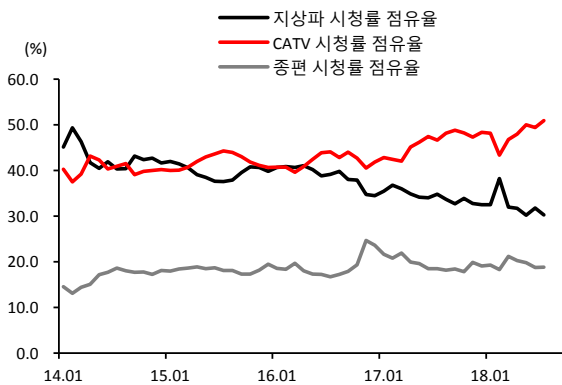
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



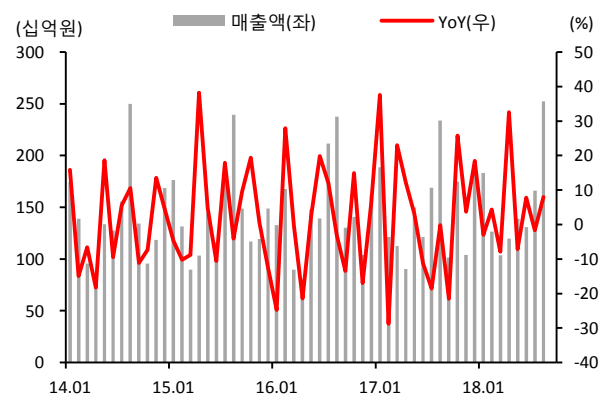
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



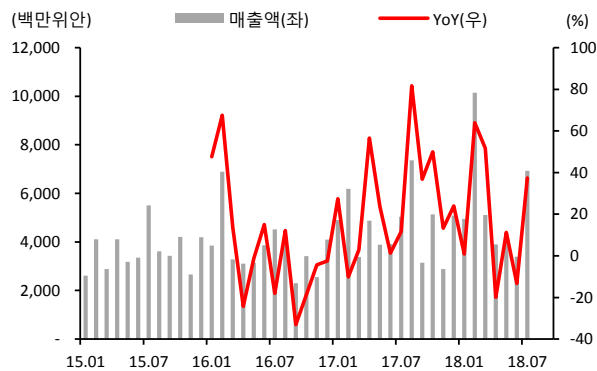
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



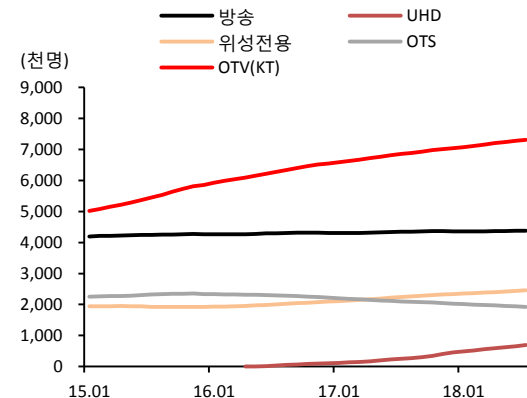
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 13> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



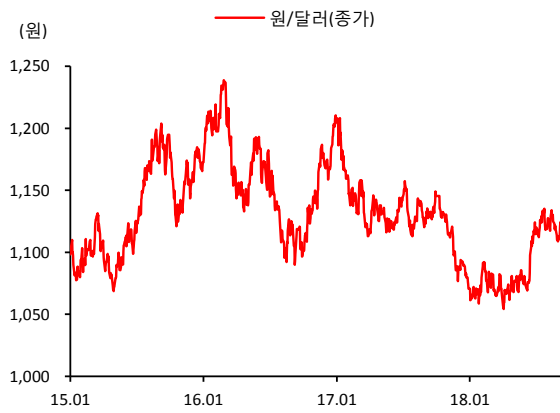
자료: CBO, 하이투자증권

<그림 14> 월간 스카이라이프 가입자 추이



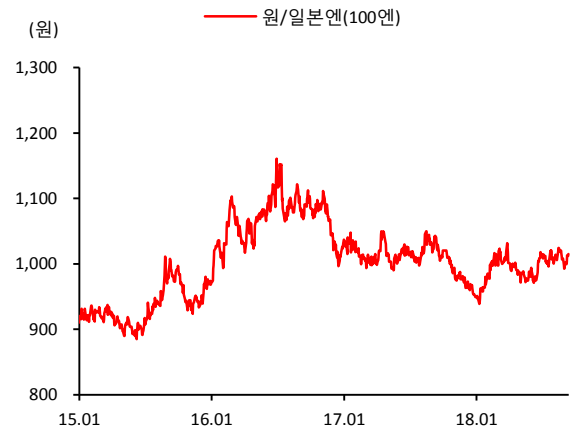
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 15> 원/달러 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 16> 원/100 엔 환율 추이



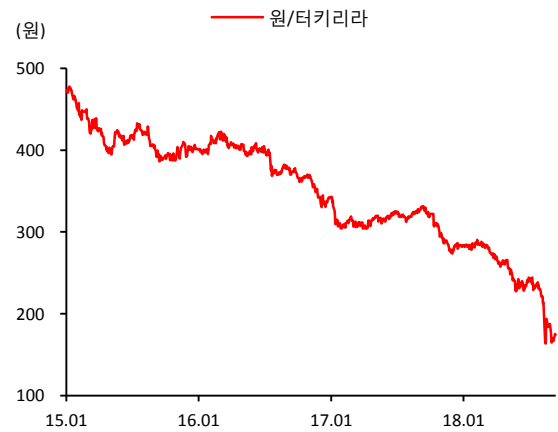
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 17> 원/위안 환율 추이



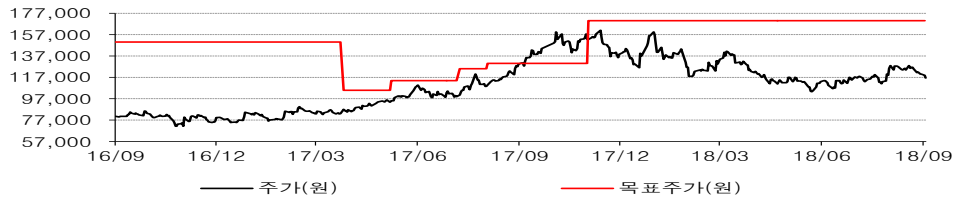
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 18> 원/터키리라 환율 추이



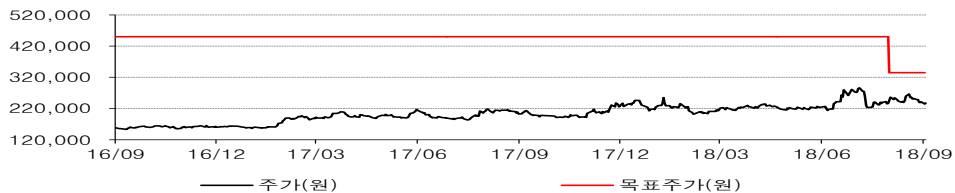
자료: Qunatwise, 하이투자증권

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 %	-