



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

## 1. 주간 Issue & Comment

### 인터넷/게임

- 지난 16일 정부는 전체 그룹 내 ICT 기업 자산이 비금융회사 자산 합계액의 50%를 넘는 대기업 집단의 경우 인터넷 전문은행 지분을 10%를 초과해 보유할 수 있도록 허용하는 인터넷 전문은행 특별법 시행령 제정안을 입법 예고  
내년 1월부터 시행령이 본격적으로 적용될 예정, 제3의 인터넷 전문은행 등장 여부에 이목이 집중되고 있으며 기술력과 자본력을 갖춘 네이버가 진입 할 경우 인터넷은행의 지각변동 예상
- 카카오모빌리티는 지난 16일 '카카오 T 카풀' 운전자 사전 모집을 시작하여 카풀서비스 출시에 시동을 거는 것으로 보임. 향후 국토교통부의 하루에 운영할 수 있는 카풀의 횟수와 시간대 등을 규정한 가이드라인 내용에 주목
- 넷마블이 지난 11일 사전등록을 시작한 신작 '블레이드앤소울 레볼루션'은 4일만에 서버 50개가 마감되어 서버 20개를 추가하여 흥행 기대감 확대
- 컴투스 는 지난 16일부터 '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'의 글로벌 사전예약을 시작하여 11월 내에는 출시가 가능할 것으로 게임 업종의 신작 모멘텀 재개될 전망
- 10/8~14일 한주간 주요 게임별 글로벌 평균 일매출액은 '리니지M' 28억원 (+0.5% WoW), 'L2R' 15억원 (-3% WoW), '검은사막 모바일' 14억원 (+1% WoW), '뮤오리진2' 3억원 (-1% WoW), '서머너즈워' 10억원 (-30% WoW) 기록

### 미디어/광고

- 넷플릭스의 3분기 영업이익과 가입자수는 시장 예상치를 상회하며 호실적 기록. 장중 주가가 4% 상승한 넷플릭스는 3분기 호실적 발표 직후 시간 외 거래에서 13% 이상 추가 급등  
넷플릭스의 호실적은 스튜디오드래곤, 제이콘텐트리 등 넷플릭스와 관련된 국내 미디어 업체의 주가에 긍정적 영향 끼칠 것으로 예상
- 최근 중국의 대표적인 보수지 '환추스바오'에서 '방탄소년단'을 집중 조명하며 긍정적인 기사를 작성했으며, 중국의 최대 검색 포털 사이트인 바이두에서는 '방탄소년단' 관련 기사가 18만건 게재되어 한한령 기대감 유호

## 2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/게임	카카오 (035720)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 카카오모빌리티는 '즉시 배차' 서비스를 연말에 개시할 것으로 예상, 카풀 운전자 사전 모집도 시작하여 2019년에 수익 실현 가능할 전망</li> <li>- 프렌즈 IP를 활용한 게임 '프렌즈레이싱'은 사전예약자수 120만명을 넘어서며 흥행 기대감 상승, 모바일 전략 RPG 신작 '창세기전'은 10월 25일 출시 예정</li> <li>- 블루홀 개발 MMORPG '에어'의 북미/유럽 판권 확보에 이어 국내 판권도 확보하여 카카오게임즈의 실적 개선 기대</li> </ul>
	미디어/광고	CJ ENM (035760)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '미스터션샤인'의 텐트폴 작품뿐만 아니라 '백일의 낭군님' 등의 흥행으로 3분기 TV 광고 매출과 판권 판매 매출 모두 양호한 성장세 이어나갈 전망</li> <li>- '프로듀스 48'을 통해 탄생한 여성 아이돌 그룹 '아이즈원'은 오는 29일 데뷔 무대를 개최할 것으로 '워너원'에 이어 음악사업 실적에 기여할 전망</li> </ul>

### 3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
베일벗은 '블소 레볼루션' ... "리니지2 레볼루션" 뛰어넘겠다"	- 넷마블의 하반기 대작 '블레이드앤소울 레볼루션'이 12월 6일 정식 출시될 예정 - 화려한 경공과 30종 이상의 무공 기술을 표현하였으며 최대 500명이 실시간으로 이용자 간 대규모 전투를 즐길 수 있어 흥행 기대	<a href="https://bitly/2J4nNv3">https://bitly/2J4nNv3</a>
첫 화면 바꾸는 네이버 ... AI시대 모바일 혁신	- 네이버가 첫화면에서 '뉴스'와 '실시간 급상승 검색어'를 모두 빼고 '그린 윈도우(검색창)'와 '그린닷'만 남길 예정 - 개편안은 시험 서비스를 거쳐 연내 정식 가동할 계획이며 AI기술 중심으로 콘텐츠를 배치하면서 소비자의 콘텐츠 소비 형태 변화할 것으로 기대	<a href="https://bitly/2yRQyV">https://bitly/2yRQyV</a>
구글, '5조6천억원' EU 역사상 반독점 최고 벌금에 항소	- 구글이 스마트폰 OS에서 안드로이드의 시장 지배력을 남용했다는 이유로 EU에서 부과 받은 43.4억 유로 벌금에 대해 항소 - 구글은 애플이 아이폰에 iOS와 앱을 사전 제공하는 점을 토대로 항소했으며 AFP는 이번 항소의 결론이 나오는 데 수년이 걸릴 수 있다고 전망	<a href="https://bitly/2OT8z12">https://bitly/2OT8z12</a>
게임빌 기대작 '탈리온' 내주 日 출격... '통'할까?	- 게임빌의 기대작 '탈리온'이 내주 일보를 시작으로 본격적인 글로벌 행보에 박차 - 게임빌은 RPG 장르에서는 '탈리온'을 필두로 '엘룬', 스포츠 장르에서는 'NBA NOW'와 '게임빌 프로야구', 퍼즐 장르에서는 '코스모 듀얼' 등이 글로벌 진출을 대기 중	<a href="https://bitly/2yfgNU3">https://bitly/2yfgNU3</a>
게임중독은 질병' 공식화에 다급해진 문체부	- 게임중독을 질병으로 분류하는 WHO의 방침을 보건복지부가 수용했으며 게임을 사행 산업으로 지정하고 게임업체에 중독예방치유부담금을 부과할 필요가 있음을 주장 - 문체부는 게임업계와 관련산업에 미칠 부작용을 줄이기 위해 '게임과물임'은 질병이 아니라는 주장을 뒷받침할만한 근거를 조만간 내놓을 방침	<a href="https://bitly/2CJocme">https://bitly/2CJocme</a>
'바람의나라', 23년만에 모바일 MMORPG로 나온다	- 15일 넥슨은 모바일게임 개발사 슈퍼캣과 공동개발한 신규 모바일 MMORPG '바람의나라: 연' 타이틀을 최초 공개 - '바람의나라: 연'은 넥슨의 장수 온라인 게임인 '바람의나라' IP를 기반으로 원작 특유의 조작감과 전투의 묘미를 구현하여 2019년 출시를 목표로 개발 중	<a href="https://bitly/2IXOt0p">https://bitly/2IXOt0p</a>
방통위 "페이스북 한국인 개인정보 보유율 3만5천여건"	- 방통위는 지난달 29일 페이스북이 '타임라인 미리보기' 버그를 이용한 해킹으로 한국 유저의 개인정보가 3만 5천여건 유출 됐음을 밝힘 - 향후 방통위는 한국 유저 개인정보의 정확한 유출규모, 유출경위 및 기술적, 관리적 보호조치 준수 여부 등 조사를 진행하고 법 위반 시 엄정하게 조치할 계획	<a href="https://bitly/2OZa0uN">https://bitly/2OZa0uN</a>
미디어/광고		
마켓위치 "텐센트 뮤직, 증시 소요 때문에 美 IPO 연기"	- 텐센트 뮤직은 미국 상장을 통해 최대 20억 달러를 차입하면서 기업 가치를 250억 ~300억 달러로 평가받을 것으로 관측됐음 - 그러나 최근 증시소요 때문에 밸류에이션에 영향을 미칠 위험이 커 상장을 빨라도 11월으로 늦추기로 결정	<a href="https://bitly/2IVg3vb">https://bitly/2IVg3vb</a>
AT&T "내년말 워너무비 스트리밍 서비스 착수"	- AT&T가 내년말까지 워너미디어의 영화와 TV쇼를 스트리밍 서비스할 계획으로 워너 무비의 블록버스터 '해리포터', '왕자의 게임' 등을 스트리밍할 예정 - 디즈니도 내년부터 스트리밍 서비스를 시작할 예정으로 넷플릭스, 아마존, AT&T, 디즈니의 경쟁이 본격화될 전망	<a href="https://bitly/2pTYK3">https://bitly/2pTYK3</a>
콰이, 쏫 클립 플랫폼업체 최초 지니뮤직과 협업 체결	- 양사의 음원콘텐츠 계약 체결로 콰이 이용자는 지니뮤직이 보유한 음원 2만여 곡과 추후 1년 간 발매될 신곡을 콰이 애플리케이션 내에서 자유롭게 사용할 예정 - 한정적인 음원을 제공하던 일반적인 쏫클립 애플리케이션의 한계를 뛰어 넘어 앱 활성 유저가 증대될 것으로 기대	<a href="https://bitly/2CMzcy">https://bitly/2CMzcy</a>
CJ ENM, 미 LA에 1천평 e스포츠경기장 설립	- 콘텐츠진흥원에 따르면 프로 게이머들의 경기를 관람하는 복미 시청자들이 빠르게 늘고 있으며 포보스는 전세계 e스포츠 시장 매출이 2021년까지 16.5억 달러에 달할 것으로 전망 - 이 같은 추세에 따라 CJ ENM은 급성장 중인 복미 e스포츠 시장을 거점으로 세계 최대 종합 e스포츠 사업자가 되기 위해 LA에 천평 규모의 e스포츠 경기장 설립	<a href="https://bitly/2CLtY6J">https://bitly/2CLtY6J</a>
애플의 비디오 포털 '아망', 넷플릭스 최악 상황?	- 내년 초 아이폰이나 아이패드 이용자들에게 오리지널 콘텐츠를 비롯해 다양한 온라인 스트리밍 사업자의 콘텐츠까지 무료로 제공하는 방안 고민 중 - 애플은 올해에만 10억달러를 투자해 24개의 오리지널 콘텐츠를 제작하고 있으며 아이폰과 아이패드 등 주요 하드웨어 단말기를 통해 콘텐츠를 유통하면서 애플 생태계를 강화할 예정	<a href="https://bitly/2IO3bXl">https://bitly/2IO3bXl</a>
CJ CGV 베트남, IPO 일정 연기 ... BVI 첫 사례 부담	- 해외법인을 지배하는 해외 특수목적회사(SPC)로 국내 첫 영국령 버진아일랜드(BVI) 상장 사례라는 점에서 기관투자자들의 이해를 돕기 위해 공모 일정을 당초 예정보다 2주 뒤로 연기 - CJ CGV 베트남홀딩스는 공모가를 1만8900원~2만3100원으로 제시했으며, 이에 따른 공모 규모는 1,080억~1,320억원 안팎이 될 예정	<a href="https://bitly/2OZUHCd">https://bitly/2OZUHCd</a>

#### 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		2,145	1,235,805	(4.8)	(7.5)	(6.8)	(12.7)	8.7	8.1	-	-
	KOSDAQ		732	213,069	(4.6)	(12.4)	(11.4)	(8.4)	-	-	-	-
	소프트웨어와 서비스	KRW	318	93,013	(5.4)	(10.7)	(12.4)	(16.3)	24.2	18.9	12.9	34.3
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,046	33,189	(4.3)	(10.2)	(14.4)	(21.9)	35.1	29.7	(16.5)	34.9
	게임 소프트웨어와 서비스		3,781	29,852	(5.0)	(6.4)	(12.8)	(20.7)	19.7	13.8	33.9	(27.4)
인터넷/소프트웨어	NAVER		133,500	19,584	(5.2)	(8.3)	(12.1)	(23.3)	26.9	24.8	(66.6)	59.8
	카카오		100,500	7,459	(6.5)	(17.3)	(11.8)	(26.6)	78.1	49.4	(2.3)	3.4
	인터파크		5,350	158	(9.9)	(15.6)	(22.6)	(42.5)	-	18.1	0.3	(0.0)
	포스코 ICT		6,570	889	(6.4)	(9.5)	(8.9)	(21.3)	36.7	15.1	0.5	0.9
	더존비즈온	KRW	52,700	1,392	(10.5)	(7.4)	(15.7)	58.3	34.7	27.0	(1.4)	(1.7)
	한글과컴퓨터		14,450	297	(8.8)	(11.1)	(19.5)	(19.5)	9.8	9.3	(0.0)	0.3
	KG 이니시스		15,750	391	(7.6)	(18.4)	(28.4)	(16.2)	-	-	(1.2)	0.3
	NHN 한국사이버결제		11,800	227	(5.6)	(14.2)	(16.0)	(29.8)	13.8	11.4	(0.4)	0.7
	KG 모빌리언스		7,200	192	(1.8)	(11.2)	(22.7)	(11.0)	-	-	0.4	0.1
	카페 24		118,900	998	2.2	(23.2)	(37.4)	n/a	1210.4	33.9	0.2	0.2
	다날		3,800	184	(7.3)	(14.2)	(20.1)	(28.2)	-	-	(0.1)	1.0
게임	넷마블		114,500	8,689	(6.5)	0.9	(23.4)	(39.3)	36.9	20.4	(8.4)	(14.6)
	엔씨소프트		421,500	8,231	0.2	(2.0)	8.5	(5.8)	20.2	14.7	(0.0)	0.0
	펄어비스		206,900	2,371	(5.7)	(6.8)	(9.5)	(16.4)	14.4	9.6	7.2	(3.6)
	NHN 엔터테인먼트		52,600	916	(11.0)	(14.6)	(23.0)	(23.1)	9.2	11.7	(2.2)	0.5
	컴투스		139,000	1,592	(6.3)	(4.7)	(21.5)	2.1	12.2	9.4	9.3	(18.0)
	게임빌		42,300	248	(11.2)	(23.8)	(20.2)	(54.2)	17.1	8.8	(0.0)	(0.7)
	더블유게임즈	KRW	70,500	1,140	1.4	8.0	16.0	36.4	12.6	10.1	6.1	1.6
	웹젠		17,000	534	(5.6)	(11.9)	(27.7)	(56.5)	8.9	7.9	2.3	(0.5)
	위메이드		25,650	384	(8.6)	(12.6)	(36.0)	(49.1)	19.5	15.4	(0.4)	3.2
	네오위즈		13,050	255	(4.0)	(21.1)	(28.5)	6.5	9.8	8.2	0.1	2.1
	파티게임즈		-	12	(33.8)	(94.9)	(94.9)	(94.6)	-	-	0.0	0.0
	조이시티		11,650	122	(11.1)	(9.3)	(19.1)	(15.0)	-	-	0.0	0.0
	룽투코리아		3,725	80	(4.5)	(19.0)	(34.4)	(52.7)	-	-	0.0	0.2
해외												
인터넷/소프트웨어	Alphabet	US	1,133.1	783,853	(4.6)	(3.8)	(5.3)	7.6	22.4	20.1	-	-
	Facebook	US	158.8	458,433	(2.4)	(2.2)	(23.4)	(10.0)	19.0	17.2	-	-
	Amazon	US	1,820.0	887,669	(5.5)	(7.6)	(0.1)	55.6	68.3	49.7	-	-
	Alibaba	CH	149.6	387,791	(4.6)	(9.2)	(21.4)	(13.2)	27.4	20.5	-	-
	Tencent	CH	281.4	341,894	(4.2)	(11.8)	(25.1)	(30.7)	29.4	23.0	-	-
	Baidu	CH	203.2	71,145	(1.9)	(7.6)	(23.9)	(13.2)	20.3	17.8	-	-
	Gree	JN	506.0	1,093	(1.4)	(6.6)	(16.2)	(27.3)	16.0	14.3	-	-
	IQIYI	US	25.9	18,601	(1.3)	(9.2)	(29.8)	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY	US	145.8	15,619	(3.4)	(5.8)	(11.8)	44.4	718.4	239.9	-	-
	LINE	JP	3,945.0	8,449	(3.5)	(14.0)	(21.3)	(14.1)	222.8	82.0	-	-
	PayPal	US	80.6	95,416	(4.1)	(11.2)	(8.2)	9.5	34.4	28.5	-	-
	SQUARE	US	78.7	32,309	(14.3)	(13.3)	17.6	127.1	173.8	101.4	-	-
게임	Activision Blizzard	US	78.7	60,024	(2.5)	(3.1)	(1.9)	24.3	30.0	26.1	-	-
	Electronic Arts	US	107.4	32,744	(4.3)	(6.0)	(26.8)	2.2	23.1	19.9	-	-
	Netease	CH	225.3	29,582	0.5	11.5	(16.0)	(34.7)	21.9	17.4	-	-
	Take Two Interactive Software	US	132.0	15,028	0.8	(1.6)	4.9	20.3	29.3	26.1	-	-
	Nexon	JN	1,367.0	10,892	(1.9)	4.7	(23.0)	(16.6)	12.1	12.5	-	-
	Zynga	US	4.3	3,682	9.8	6.5	0.7	7.0	28.9	23.1	-	-
	Sega	JN	1,472.0	3,494	(5.3)	(16.5)	(23.3)	5.3	23.9	15.2	-	-
	Nintendo	JN	39,530.0	49,926	(1.5)	3.7	5.7	(4.0)	22.9	17.9	-	-

## 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	2,145	1,235,805	(4.8)	(7.5)	(6.8)	(12.7)	8.7	8.1	-	-
	KOSDAQ		732	213,069	(4.6)	(12.4)	(11.4)	(8.4)	-	-	-	-
	미디어		448	19,005	(3.5)	(6.3)	(5.6)	(1.3)	24.9	18.8	(13.8)	0.8
	광고		3,353	4,578	(1.3)	1.4	2.5	(10.2)	15.9	14.6	(5.9)	9.8
	방송과엔터테인먼트		224	21,486	(4.2)	(8.8)	(8.2)	0.3	31.7	21.0	(8.6)	(8.8)
방송 콘텐츠	CJ ENM	KRW	239,400	4,672	(0.5)	(1.2)	(12.9)	3.6	17.2	14.5	23.8	(12.4)
	스튜디오드래곤		100,600	2,511	(2.0)	(6.9)	(8.9)	54.8	53.3	34.2	(3.3)	(2.8)
	SBS		21,800	354	6.1	7.7	12.4	(15.7)	-	-	1.4	0.0
	SBS 미디어홀딩스		2,600	324	(1.7)	2.8	13.0	(14.9)	-	-	0.1	(0.0)
	SBS 콘텐츠허브		6,600	126	0.8	4.3	12.2	(28.4)	-	-	0.2	(0.0)
	제이콘텐트리		5,220	669	(9.5)	(17.9)	(23.0)	0.5	26.6	21.5	(3.6)	1.8
	IHQ		1,690	220	(10.3)	(14.9)	(23.4)	(33.5)	25.7	17.9	(0.4)	0.3
	영화											
	CJ CGV	KRW	43,700	823	(4.5)	(18.5)	(31.7)	(41.1)	42.8	16.9	(7.5)	6.3
	쇼박스		4,010	223	(6.0)	(10.9)	(7.3)	(25.7)	32.1	18.8	0.0	0.2
	NEW		6,870	168	(3.9)	(9.0)	(11.4)	(24.9)	103.0	22.5	0.0	(0.4)
광고	제일기획	KRW	22,150	2,268	0.7	11.9	13.3	4.5	18.4	17.0	(3.7)	6.9
	이노션		53,700	956	(4.8)	(10.8)	(1.6)	(26.6)	13.1	12.2	0.5	(1.5)
유료방송	CJ헬로	KRW	9,240	637	(4.9)	(6.7)	1.8	30.1	-	-	(0.8)	1.2
	스카이라이프		13,800	587	(3.8)	6.2	0.4	2.6	11.0	10.3	0.5	0.3
	현대 HCN		4,110	413	7.6	0.5	(3.1)	4.1	10.6	10.2	0.0	0.5
	SK 텔레콤		268,000	19,261	(3.8)	(3.8)	12.6	0.4	6.8	7.0	(12.5)	16.5
	KT		29,250	6,798	(2.2)	(1.5)	3.9	(3.3)	10.6	10.4	24.9	(0.0)
	LG 유플러스		16,700	6,490	(3.2)	(3.7)	14.0	19.3	13.0	12.0	(15.0)	11.3
해외												
방송 콘텐츠	Disney	US	116.2	172,803	(2.2)	6.3	5.4	8.1	16.7	15.8	-	-
	Time Warner	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Netflix	US	346.4	150,842	(4.6)	(5.0)	(13.5)	80.5	108.8	71.5	-	-
	CBS	US	55.1	20,708	(4.7)	(1.4)	(6.4)	(6.7)	10.5	9.4	-	-
	Discovery	US	33.1	22,336	(2.2)	2.7	20.9	47.7	14.0	9.6	-	-
	Huace Film and TV	CH	9.3	2,375	0.4	0.8	(4.8)	(14.7)	21.0	16.3	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	4.2	1,686	(16.3)	(20.9)	(35.3)	(52.2)	14.0	11.8	-	-
	Huya	US	23.0	4,691	2.1	(12.7)	(39.3)	n/a	109.6	46.0	-	-
영화	Cindemark	US	41.4	4,837	0.2	7.9	15.4	18.9	20.6	18.0	-	-
	IMAX	CA	23.6	1,472	(7.8)	(6.4)	0.0	1.7	25.4	21.7	-	-
	China Flim	CH	10.6	2,850	(13.0)	(14.4)	(31.4)	(31.5)	17.4	15.2	-	-
	Shnaghai Flim	CH	11.3	609	(14.6)	(16.0)	(29.0)	(44.7)	19.4	14.3	-	-
광고	WPP	GB	1063.0	17,688	(5.6)	(5.5)	(12.6)	(20.7)	9.2	8.9	-	-
	Omnicom	US	74.4	16,664	(3.9)	7.8	(4.8)	2.1	13.3	12.9	-	-
	Publicis	FR	53.3	14,517	(1.2)	4.1	(11.4)	(6.0)	11.6	11.0	-	-
	Dentsu	JN	5520.0	14,193	(0.9)	8.0	7.2	15.6	19.5	17.8	-	-
유료방송	Comcast	US	36.0	164,950	(0.3)	(2.6)	2.9	(10.1)	14.2	13.0	-	-
	Time Warner Cable	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Dish Network	US	34.2	15,966	(2.3)	(6.1)	4.2	(28.5)	12.2	14.3	-	-
	AT&T	US	32.4	235,216	(3.7)	(3.6)	1.5	(16.7)	9.2	8.9	-	-
	Verizon	US	53.7	221,885	(1.5)	(1.6)	4.1	1.5	11.6	11.4	-	-
	Sprint	US	6.4	26,038	(3.7)	0.8	13.3	8.7	-	914.3	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

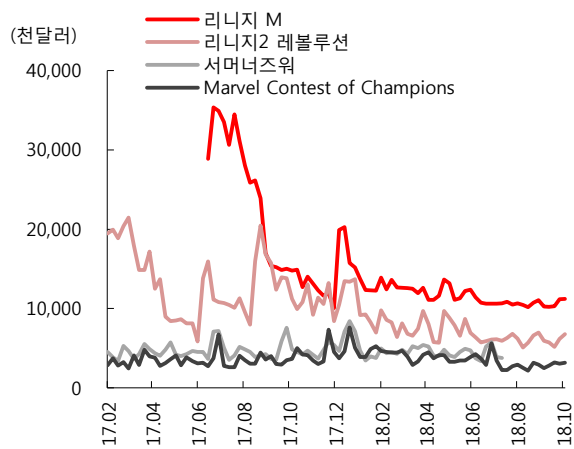
## 5. 주요 Charts

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

순위	9월 3주차	9월 4주차	10월 1주차	10월 2주차	10월 3주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)
3	에픽세븐(▲2)	에픽세븐(-)	리니지2 레볼루션(▲1)	리니지2 레볼루션(-)	뮤오리진2(▲3)
4	리니지2 레볼루션(▽1)	리니지2 레볼루션(-)	에픽세븐(▽1)	에픽세븐(-)	리니지2 레볼루션(▽1)
5	뮤오리진2(▽1)	뮤오리진2(-)	뮤오리진2(-)	모두의 마블 for kakao(▲1)	에픽세븐(▽1)
6	모두의 마블 for kakao(▲1)	세븐나이트 for kakao(▲2)	모두의 마블 for kakao(▲1)	뮤오리진2(▽1)	모두의 마블 for kakao(▽1)
7	FIFA ONLINE 4 M(▲14)	모두의 마블 for kakao(▽1)	라그나로크M: 영원한 사랑(▲7)	피망 포커: 카지노 로얄(▲6)	왕이되는자(▲1)
8	세븐나이트 for kakao(▲4)	붕괴3rd(▲51)	서머너즈 워(▲10)	왕이되는자(▲6)	마피아 시티(▲2)
9	라그나로크M: 영원한 사랑(▲16)	왕이되는자(▲2)	삼국지M(▲12)	세븐나이트 for kakao(▲1)	삼국지M(▲22)
10	삼국지M(▲8)	FIFA ONLINE 4 M(▽3)	세븐나이트 for kakao(▽4)	리니지M(12)(▲1)	피망 포커: 카지노 로얄(▽3)

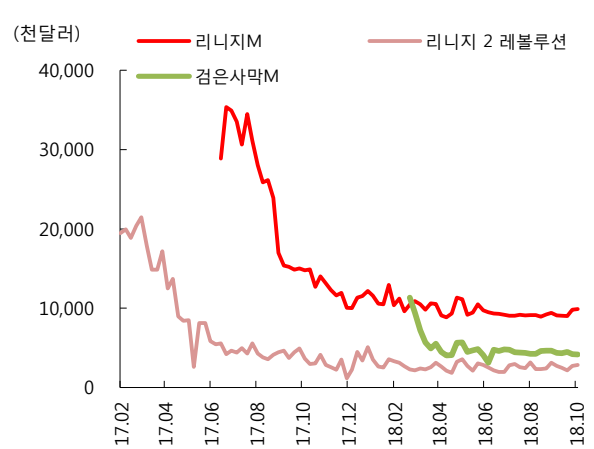
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



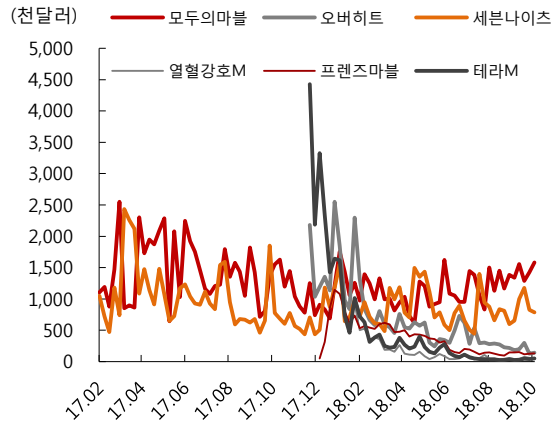
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

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



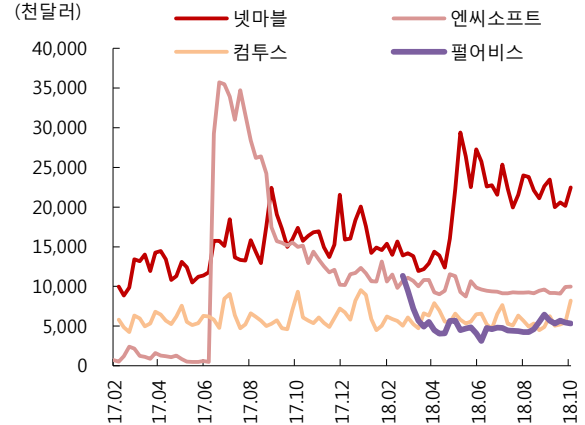
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



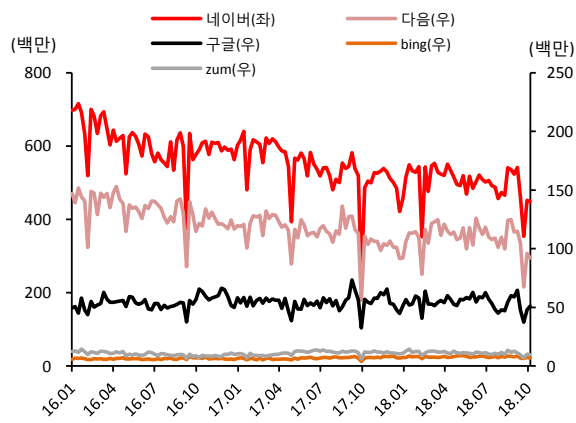
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



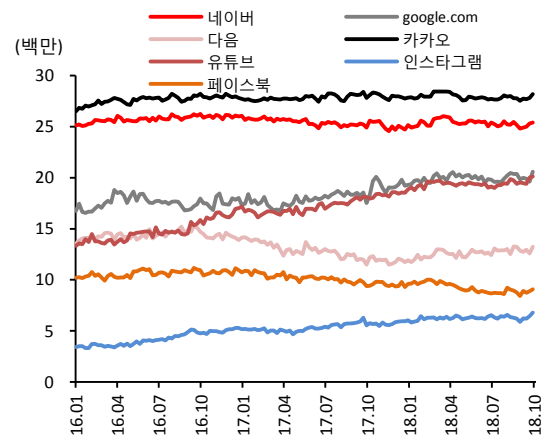
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



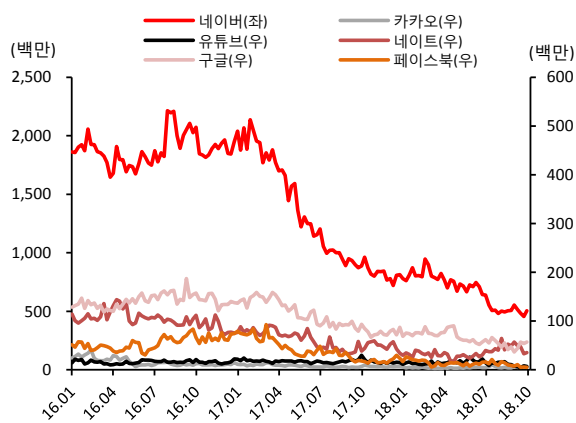
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



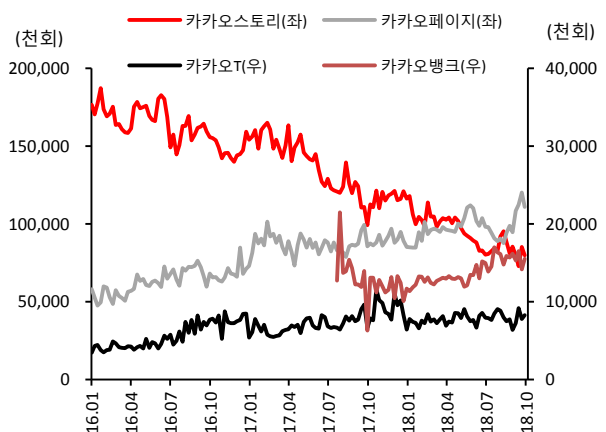
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



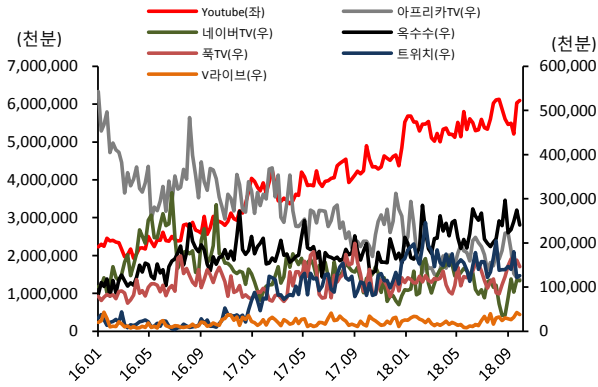
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



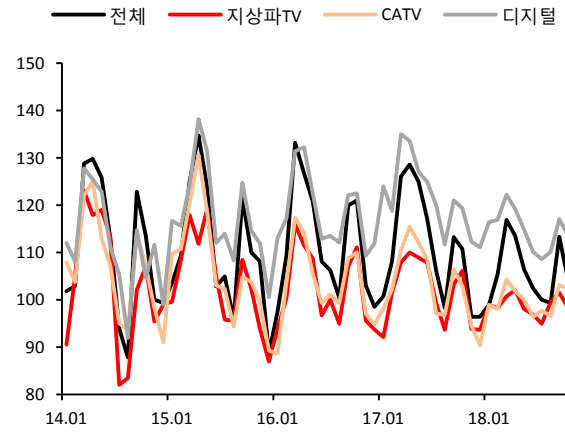
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



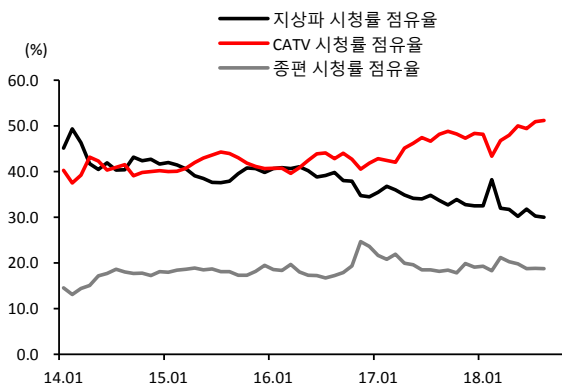
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



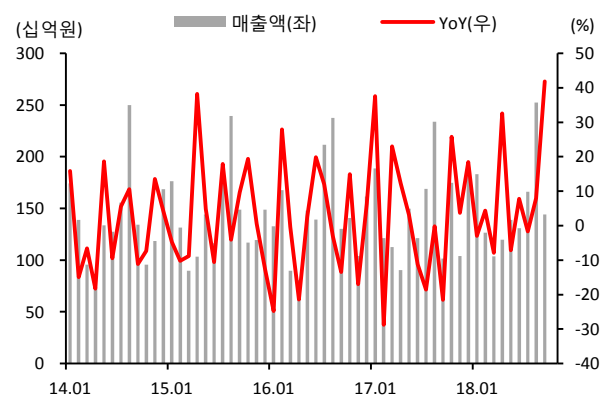
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



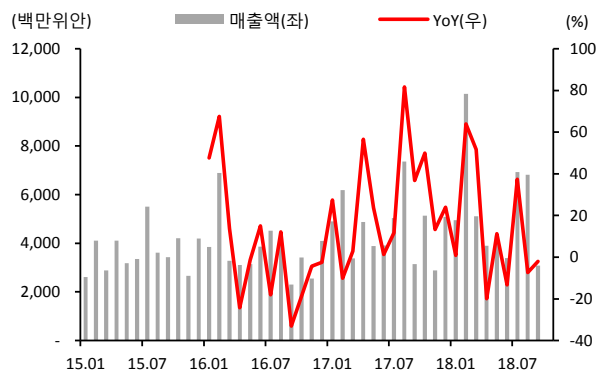
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



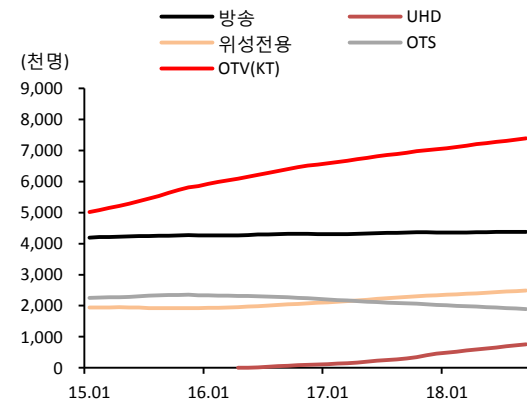
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 13> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



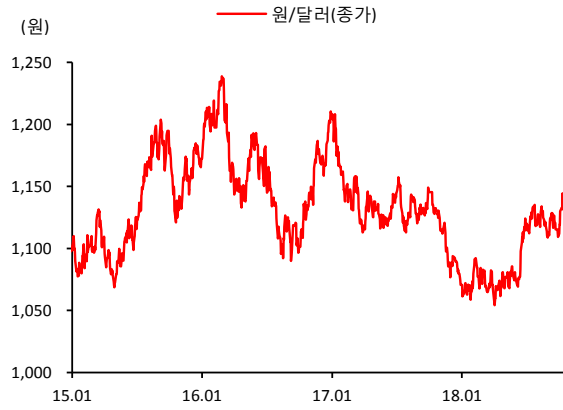
자료: CBO, 하이투자증권

<그림 14> 월간 스카이라이프 가입자 추이



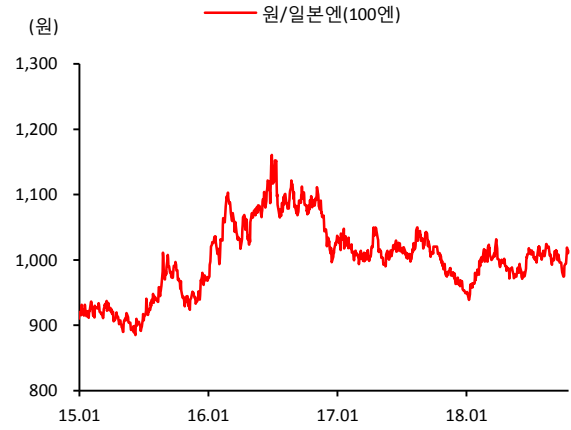
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 15> 원/달러 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 16> 원/100 엔 환율 추이



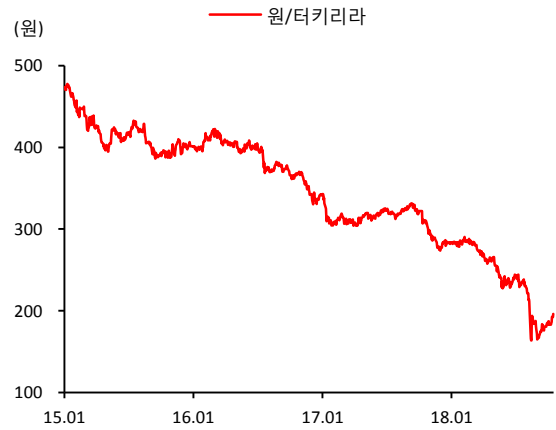
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 17> 원/위안 환율 추이



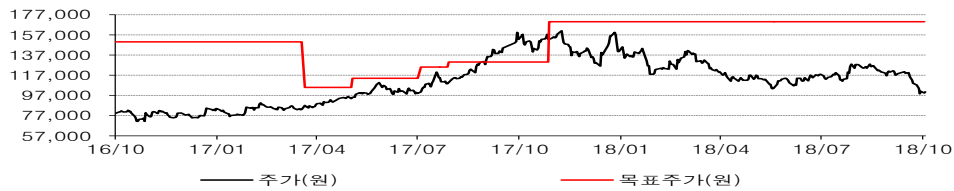
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 18> 원/터키리라 환율 추이



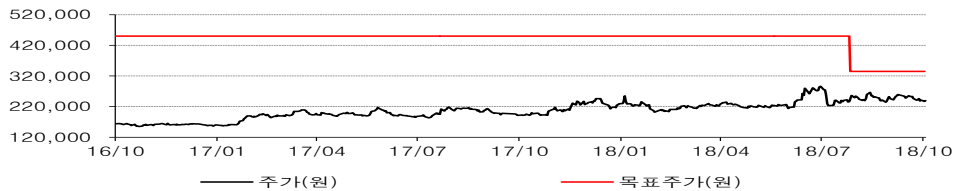
자료: Qunatwise, 하이투자증권

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 기관투자자 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 2018-09-30 기준

구분	매수	중립(보유)	매도
투자의견 비율(%)	90.1 %	9.9 %	-