

인터넷/게임/미디어 Weekly:

중국 게임 업체의 한국 직접 진출 확대는 국내 업체에 부정적



2018.10.31

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

1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- 지난 주 아마존과 알파벳이 3분기 호실적을 발표했음에도 불구하고 아마존은 시장 예상치보다 낮은 4분기 매출 증가율 가이던스를 제시, 구글은 광고 사업의 성장을 둔화로 투자자들이 불안감 느끼면서 FANG 주가 부진
- 국내 인터넷 기업은 광고 사업의 성장 및 실적 모멘텀 둔화와 더불어 글로벌 peer의 주가 하락으로 인해 투자심리 더욱 위축될 전망
- 중국 정부는 게임 업체들이 각각 서비스할 수 있는 게임 총량을 제한하는 규제안을 내놓으며 한국 게임의 중국 출시 가능성을 더욱 축소시키고 있는 반면, 중국 게임 업체는 오히려 한국 시장 직접 진출 확대하고 있는 추세
 중국 게임 업체는 자국의 규제 강화로 한국 시장에서 성장 기회를 찾고자 유통망을 거치지 않고 직접 진출 방식을 선택하고 있어 한국 게임 시장의 경쟁은 더욱 치열해질 전망
- 지난 30일 넷마블은 '블레이드앤소울 레볼루션'의 신규 서버 10개를 추가하여 총 90개 서버로 증가, 향후 TV매체를 통한 대규모 마케팅 진행할 경우 사전예약자 수는 더욱 증가할 것으로 흥행 기대감 상승
- 10/22~28일 한주간 주요 게임별 글로벌 평균 일매출액은 '리니지M' 29억원 (-1% WoW), 'L2R' 15억원 (+12% WoW), '검은사막 모바일' 11억원 (-14% WoW), '뮤오리진2' 9억원 (+46% WoW), '서머너즈워' 10억원 (-10% WoW) 기록

미디어/광고

- 방통위는 지상파 방송사 광고 매출 감소를 이유로 중간광고를 허용하는 시행령을 11월 중 입법 예고할 예정, 지상파 중간광고 허용은 단기적으로 SBS 주가에 긍정적일 듯
- CJ CGV 베트남 홀딩스는 11/1~2일 수요예측을 거쳐 11월 16일 상장 예정. 공모 회망가 밴드 기준 2019년 기준 예상 EV/EBITDA는 6~7.5배 수준으로 글로벌 경쟁사 대비 매력적인 구간
- 유튜브는 국내에서 아이돌과 음악을 소재로 한 최초 오리지널 드라마 '탑매니지먼트'를 공개, 글로벌 OTT 업체가 한국 오리지널 드라마 제작 투자를 강화하고 있어 드라마 제작 업체의 사업 확대 기회로 작용할 전망

2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/ 게임	카카오 (035720)	<ul style="list-style-type: none"> - 모바일게임 신작 2종 '창세기전'과 '프렌즈레이싱'의 10월 29일 iOS 매출 기준 각각 14위, 19위 구글 매출 기준 각각 12위, 57위로 안정적인 흥행에 안착 - '서울페이'가 가맹점 모집을 시작하여 서울페이 사용 확대를 통한 간편결제 서비스의 범용성 확대될 전망 - 카카오뱅크는 내년부터 중금리 대출 규모를 크게 늘릴 예정으로 수익성 개선될 것으로 판단
	미디어/ 광고	CJ ENM (035760)	<ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션 '신비아파트' IP를 활용한 웹드라마 제작에 이어 모바일 AR게임 '신비아파트 고스트헌터'를 출시하여 IP 가치 향상 - '프로듀스48' 출신 '아이즈원'이 지난 29일 발매한 첫 번째 미니앨범의 음원은 각종 음원 사이트에서 상위권을 기록, '워너원'은 11월 컴백 예정으로 4분기 음악 사업 매출 성장에 기여할 전망

3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
넷마블 신작 '블소 레볼루션' 흥행 조짐 ...또 신규 서버 증설	<ul style="list-style-type: none"> - 넷마블은 '블레이드 & 소울 레볼루션' 1~2차에 걸쳐 추가한 서버도 마감되면서 3차로 신규 서버 10개를 증설 - 현재 사전등록 모객 지표는 TV 광고와 별도 마케팅 없이도 '리니지2 레볼루션' 보다 2 배 빠른 상황으로 흥행 기대 증폭 	https://bit.ly/2Rl3H2g
라인, KEB하나은행 인니 법인과 합자회사 ..인터넷은행 본격화	<ul style="list-style-type: none"> - 양사는 이르면 내년부터 인도네시아에서 디지털뱅크 사업을 할 예정 - 합자회사는 라인파이낸셜과 함께 P2P금융 등 소액 대출로 펀테크 사업을 시작할 예정으로 네이버의 인터넷전문은행 진출의 전초기지 역할을 할 수 있을지 주목 	https://bit.ly/2ERtkhK
카카오 이어 페이코도 대출서비스 ..인터넷은행 판커진다	<ul style="list-style-type: none"> - 페이코는 오는 11월 중 국내 주요 은행과 제휴를 체결하고 기존 은행들의 대출 상품을 더 저렴하게 이용할 수 있는 소액대출 서비스를 출시할 예정 - 페이코는 이를 통해 금융데이터를 확보해 광고 등 사업에 활용할 수 있을 것으로 기대 	https://bit.ly/20Wh0tc
PC MMORPG '검은사막', '트위치콘 2018' 출전	<ul style="list-style-type: none"> - '검은사막'은 '트위치콘'을 통해 북미 게임 이용자들에게 신규 클래스 '아차'를 공개하고, 신규 확장 지역 '드리간'(Drieghan)을 시연할 수 있는 대규모 부스 마련 - '검은사막'은 지난 8월 진행된 그래픽 및 오디오 리마스터 이후 국내외에서 재주목 받고 있으며, 신규 지역 '드리간' 업데이트를 연내 마무리하며 여세를 몰아 나갈 계획 	https://bit.ly/2Sd8hY
카카오, 쇼핑 서비스 정식 출시... 네이버·구글에 '맞짱'	<ul style="list-style-type: none"> - 카카오톡에서 시범 서비스 중인 '쇼핑하기'를 정식으로 출시, 사업자등록증이 있다면 누구나 입점 가능해 카카오의 커머스 사업 규모는 더욱 커질 것으로 예상 - 네이버의 모바일 서비스 개편을 통한 커머스 사업 강화와 구글도 '구글 쇼핑'의 한국 진출을 위한 베타 테스트 중으로 포털간 커머스 경쟁이 치열해질 전망 	https://bit.ly/2O3kW64
英재무 "IT 공룡들에 디지털세 부과"...페이스북·구글·아마존 대상	<ul style="list-style-type: none"> - 영국의 디지털 세제는 IT기업들이 영국 내에서 거둬들이는 수익에 2%를 세금으로 걷는 것을 골자로 하며 대상은 전 세계에서 연간 5억 파운드 이상 수익을 거두는 기업 - 2020년 4월부터 발표될 이 세제를 통해 영국은 연간 4억 파운드 상당의 수익을 거둘 것으로 예측되며 IT 기업의 조세 부담이 커질 예정 	https://bit.ly/2OgRYA9
NHN엔터, 게임사업 재가동..'RWBY: 아미티 아레나' 글로벌 출시	<ul style="list-style-type: none"> - 'RWBY: 아미티 아레나'는 바오밥넷이 개발한 실시간 액션 전략대전게임으로, 'RWBY'의 세계인 램넌트의 역사적인 전투들을 재현한다는 콘셉트로 게임 진행 - 'RWBY' 애니메이션은 시즌 6을 앞두고 있으나 게임은 현재 시즌3까지의 콘텐츠만 공개하여 추후 추가될 콘텐츠를 통해 이용자들의 만족도를 높일 계획 	https://bit.ly/2qhsF2r
미디어/광고		
애플, 내년 상반기 스트리밍TV 서비스 출시 ...하반기 100개국으로 확대	<ul style="list-style-type: none"> - 애플은 직접 제작한 오리지널 콘텐츠가 있는 TV앱 출시를 준비 중이며 내년 상반기 미국에서 스트리밍TV 서비스 출시를 시작으로 하반기에 100개가 넘는 국가로 확대할 계획 - 애플 자체 제작 콘텐츠는 애플TV, 아이폰, 아이패드 등 애플 제품에서 무료로 시청 가능하며 HBO 등 외부 콘텐츠 서비스도 제공하여 스트리밍 시장 경쟁 확대될 전망 	https://bit.ly/2yxxTjI
AT&T, 3분기 실적 기대 이하... 타임워너 합병효과 '시들'	<ul style="list-style-type: none"> - AT&T가 시청자에게 직접 스트리밍 서비스하는 주력 사업인 '디렉TV' 가입자 수가 3분기에 35.9만명 감소 - 3분기 실적은 타임워너 실적이 처음 반영된 분기였으나 합병효과가 기대를 하회했을 뿐만 아니라 위성방송, 태블릿 TV 가입자 등 모든 면에서 악세를 보임 	https://bit.ly/2Q3vEvi
LG유플러스-CJ헬로, M&A 협상 끝났다...(주)LG 승인 절차 남아	<ul style="list-style-type: none"> - LG유플러스가 CJ헬로 인수를 추진하고 있는 가운데, 양사는 M&A 협상에 대한 조건에 합의한 것으로 전해짐 - 업계는 (주)LG가 CJ헬로 인수가격을 낮출 것을 주문하고 있기 때문에 이로 인해 승인 절차에 시일에 걸려 두 회사의 M&A 발표가 있을 경우 내년에 이뤄질 가능성이 높을 것으로 전망 	https://bit.ly/2yf9Kaj
유료방송 큰손되나'...유튜브 오리지널 벌써 네번째	<ul style="list-style-type: none"> - 유튜브는 '유튜브 프리미엄' 서비스를 통해 오리지널 콘텐츠를 제공하고 있으며 지난해 한류를 소재로 한 예능 콘텐츠 '달려라 빅뱅단!'에 이어 4번째 오리지널 콘텐츠 '탑매니저먼트' 공개 - 유튜브를 비롯해 넷플릭스와 옥수수, 카카오TV 등 국내외 OTT 서비스들이 경쟁적으로 오리지널 콘텐츠를 제작하고 있어 OTT 시장 경쟁이 치열해지는 중 	https://bit.ly/2Df4HSG
5G 장비 '화웨이' 결정한 LG유플러스...넷플릭스 제휴도 임박	<ul style="list-style-type: none"> - LG 유플러스는 5G 서비스에 중국 화웨이 장비 도입을 기정 사실화 했으며 국정감사가 끝나면 넷플릭스와의 제휴 발표도 있을 전망 - LG유플러스 IPTV 가입자들은 기존의 셋톱박스로 넷플릭스의 오리지널 콘텐츠를 즐길 수 있으며 부가서비스로 '넷플릭스 요금제'에 별도 가입하는 방식이 될 것으로 전망 	https://bit.ly/2PvHvoX
창궐', 5일 연속 박스오피스 1위 ...4일만에 100만 돌파	<ul style="list-style-type: none"> - '창궐'은 개봉 4일 만인 29일 100만 관객을 돌파하며 비수기 극장가에도 꼬딱없는 흥행 열기를 입증 - 100만을 돌파한 '창궐'은 평일에도 10만 명이 넘는 관객을 동원하며 흥행 돌풍을 이어가고 있는 상황으로 향후 흥행 추이에 주목 	https://bit.ly/2zd5nn4

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	2,015	1,143,747	(4.3)	(14.0)	(12.2)	(18.0)	8.3	7.8	-	-
	KOSDAQ		644	185,409	(10.4)	(21.7)	(16.3)	(19.3)	-	-	-	-
	소프트웨어와 서비스		284	83,518	(9.6)	(19.1)	(18.1)	(25.3)	22.3	17.4	68.4	24.2
	인터넷 소프트웨어와 서비스		878	28,007	(11.5)	(23.2)	(24.6)	(34.4)	33.9	28.1	23.2	4.6
	게임 소프트웨어와 서비스		3,666	28,586	(5.7)	(10.1)	(9.0)	(23.1)	19.3	13.6	29.5	7.8
인터넷/소프트웨어	NAVER	KRW	110,500	15,975	(12.0)	(22.8)	(22.8)	(36.5)	24.9	23.0	(11.7)	(2.0)
	카카오		90,500	6,620	(10.0)	(23.9)	(19.6)	(33.9)	71.6	45.0	(11.9)	22.5
	인터넷파크		4,980	145	(9.8)	(21.2)	(24.7)	(46.5)	-	17.2	0.7	(0.4)
	포스코 ICT		5,360	715	(13.4)	(28.9)	(21.9)	(35.8)	-	12.8	(0.6)	1.7
	더존비즈온		43,300	1,127	(12.7)	(29.1)	(20.3)	30.0	29.4	23.0	1.5	(3.5)
	한글과컴퓨터		12,850	260	(10.1)	(19.2)	(23.7)	(28.4)	8.7	8.2	1.3	0.1
	KG 이니시스		14,250	349	(5.9)	(22.3)	(24.0)	(24.2)	-	-	2.3	0.6
	NHN 한국사이버결제		9,660	183	(18.5)	(26.8)	(32.2)	(42.5)	12.8	9.8	1.1	0.1
	KG 모빌리언스		6,810	179	(7.0)	(12.1)	(14.9)	(15.8)	-	-	(0.1)	(0.2)
	카페 24		105,000	869	(12.5)	(29.8)	(34.4)	n/a	-	30.5	2.5	2.5
게임	다날		3,105	148	(17.9)	(29.0)	(32.0)	(41.3)	-	-	(0.1)	1.9
	넷마블	KRW	106,500	7,965	(5.3)	(7.4)	(26.3)	(43.5)	35.0	18.9	10.0	26.3
	엔씨소프트		420,500	8,092	(1.1)	(5.0)	9.1	(6.0)	20.2	15.0	(0.0)	(0.0)
	펄어비스		206,300	2,337	(5.2)	(3.5)	(5.8)	(16.7)	14.3	9.7	9.6	8.9
	NHN 엔터테인먼트		44,700	767	(9.7)	(27.0)	(28.8)	(34.6)	7.2	9.5	(5.2)	8.0
	컴투스		130,200	1,469	(11.7)	(11.2)	(14.3)	(4.3)	11.5	9.0	6.1	(4.3)
	게임빌		50,000	289	(17.8)	(2.9)	(3.8)	(45.8)	19.9	10.2	5.1	3.1
	더블유게임즈		64,000	1,024	(11.7)	(7.2)	16.6	23.8	11.4	9.2	5.6	(2.1)
	웹젠		14,450	448	(13.5)	(27.4)	(30.9)	(63.0)	8.0	7.3	3.6	0.2
	위메이드		21,350	315	(13.0)	(31.1)	(44.6)	(57.6)	20.1	19.2	0.6	0.8
	네오위즈		11,300	217	(10.3)	(27.3)	(35.4)	(7.8)	8.5	7.1	(0.0)	0.6
	파티게임즈		-	12	(33.8)	(33.8)	(94.9)	(94.6)	-	-	0.0	0.0
해외	조이시티		10,350	107	(23.6)	(22.8)	(27.9)	(24.5)	-	-	(0.1)	0.5
	룰투코리아		2,965	63	(19.6)	(31.8)	(43.1)	(62.4)	-	-	(0.0)	(0.0)
	Alphabet	US	1,049.5	724,937	(6.9)	(13.1)	(14.7)	(0.4)	20.7	19.3	-	-
	Facebook		146.2	422,169	(8.2)	(11.1)	(14.5)	(17.1)	17.5	15.7	-	-
	Amazon		1,530.4	748,327	(14.0)	(23.6)	(14.0)	30.9	56.0	42.2	-	-
	Alibaba		136.3	353,392	(10.4)	(17.3)	(26.2)	(20.9)	25.7	19.0	-	-
	Tencent		252.2	306,112	(9.2)	(22.0)	(29.0)	(37.9)	26.7	20.9	-	-
	Baidu		183.4	64,199	(7.4)	(19.8)	(27.1)	(21.7)	18.3	16.1	-	-
	Gree		461.0	989	(4.0)	(14.0)	(25.5)	(33.8)	14.6	13.1	-	-
	IQIYI		22.2	15,925	(10.5)	(18.0)	(27.8)	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY		129.1	13,812	(4.4)	(21.5)	(12.8)	27.9	445.3	187.2	-	-
	LINE		3,400.0	7,238	(16.2)	(29.2)	(30.3)	(26.0)	739.3	95.3	-	-
게임	PayPal		80.9	95,300	(5.0)	(7.9)	(1.8)	9.9	33.8	28.1	-	-
	SQUARE		68.8	28,221	(11.1)	(30.6)	4.8	98.3	151.8	88.7	-	-
	Activision Blizzard	US	67.5	51,447	(6.5)	(18.9)	(7.2)	6.6	25.8	22.9	-	-
	Electronic Arts		94.8	28,906	(10.0)	(21.3)	(24.9)	(9.7)	20.6	17.7	-	-
	Netease		200.1	26,279	(8.0)	(12.3)	(22.9)	(42.0)	19.8	15.7	-	-
	Take Two Interactive Software		124.0	14,116	(7.3)	(10.1)	9.6	13.0	27.3	24.2	-	-
	Nexon		1,268.0	10,042	(6.8)	(14.6)	(21.0)	(22.7)	10.9	11.3	-	-
	Zynga		3.7	3,157	(10.8)	(8.5)	(4.4)	(8.3)	24.8	19.8	-	-
	Sega		1,463.0	3,451	(0.6)	(12.7)	(17.8)	4.6	24.1	15.4	-	-
	Nintendo		35,250.0	44,240	(6.1)	(15.0)	(4.1)	(14.4)	20.7	16.1	-	-

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	2,015	1,143,747	(4.3)	(14.0)	(12.2)	(18.0)	8.3	7.8	-	-
	KOSDAQ		644	185,409	(10.4)	(21.7)	(16.3)	(19.3)	-	-	-	-
	미디어		401	17,117	(12.8)	(17.3)	(9.4)	(11.7)	22.9	17.2	38.2	(3.9)
	광고		3,180	4,319	(4.6)	(6.6)	(2.9)	(14.8)	15.0	13.6	0.0	0.8
	방송과엔터테인먼트		197	15,897	(15.6)	(20.7)	(11.8)	(12.0)	29.0	19.3	38.1	(4.8)
방송 콘텐츠	CJ ENM	KRW	232,000	4,462	(5.1)	(6.5)	0.0	0.4	16.7	14.1	18.3	(11.4)
	스튜디오드래곤		91,900	2,260	(15.2)	(20.4)	(2.8)	41.4	48.7	30.9	(17.6)	7.9
	SBS		18,500	296	(14.5)	(9.1)	(2.4)	(28.4)	-	-	0.2	0.0
	SBS 미디어홀딩스		2,200	270	(13.2)	(13.7)	(3.5)	(28.0)	-	-	0.1	(0.0)
	SBS 콘텐츠허브		4,960	93	(19.7)	(19.0)	(3.9)	(46.2)	-	-	0.2	0.0
	제이콘텐트리		4,610	583	(12.5)	(29.2)	(21.9)	(11.2)	23.9	19.3	(1.8)	2.1
	IHQ		1,370	176	(17.7)	(31.0)	(33.2)	(46.1)	20.8	14.5	(0.5)	1.0
영화	CJ CGV	KRW	40,150	745	(7.3)	(22.6)	(33.2)	(45.9)	41.4	15.6	1.2	1.5
	쇼박스		3,150	173	(21.1)	(30.0)	(22.4)	(41.7)	25.2	14.8	0.1	0.2
	NEW		4,625	111	(27.3)	(37.7)	(32.2)	(49.5)	99.8	16.0	(0.3)	1.2
광고	제일기획	KRW	20,800	2,099	(6.1)	(3.9)	3.0	(1.9)	17.2	15.7	(4.1)	5.0
	이노션		55,900	981	6.1	(4.3)	1.3	(23.6)	13.9	12.8	5.0	(4.2)
유료방송	CJ헬로	KRW	9,130	620	(3.6)	(10.5)	0.0	28.6	-	-	0.6	(0.8)
	스카이라이프		11,950	501	(12.8)	(14.6)	(8.8)	(11.2)	9.7	9.3	0.1	(0.3)
	현대 HCN		4,295	425	(4.3)	2.9	3.5	8.7	11.1	10.7	(1.0)	1.5
	SK 텔레콤		269,000	19,053	(4.9)	(4.6)	7.4	0.7	6.5	6.7	30.9	(13.0)
	KT		28,550	6,539	(4.2)	(5.3)	0.2	(5.6)	10.3	10.2	20.5	(0.0)
	LG 유플러스		16,050	6,147	(10.3)	(12.3)	4.2	14.6	12.7	11.8	6.7	(6.3)
해외												
방송 콘텐츠	Disney	US	114.8	170,676	(4.4)	(1.9)	1.9	6.7	16.3	15.5	-	-
	Time Warner	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Netflix	US	285.8	124,637	(13.6)	(23.6)	(14.7)	48.9	95.1	64.1	-	-
	CBS	US	56.2	21,153	(4.7)	(2.1)	9.7	(4.7)	10.7	9.6	-	-
	Discovery	US	31.3	20,969	(9.0)	(2.3)	19.5	39.6	13.2	9.0	-	-
	Huace Film and TV	CH	10.4	2,639	0.6	8.1	7.5	(4.4)	23.5	18.3	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	4.5	1,801	0.0	(15.8)	(25.2)	(48.6)	15.4	12.6	-	-
	Huya	US	17.8	3,626	(22.9)	(24.6)	(45.0)	n/a	86.7	37.2	-	-
영화	Cinemark	US	41.2	4,811	(3.9)	2.4	18.1	18.3	20.8	18.3	-	-
	IMAX	CA	19.8	1,240	(11.2)	(23.2)	(6.8)	(14.4)	20.7	18.2	-	-
	China Flim	CH	11.9	3,178	5.5	(9.3)	(21.6)	(23.0)	19.7	17.0	-	-
	Shnaghai Flim	CH	13.2	708	12.7	(4.6)	(17.7)	(35.3)	22.8	16.7	-	-
광고	WPP	GB	879.8	14,111	(16.7)	(21.8)	(25.6)	(34.4)	8.0	8.0	-	-
	Omnicom	US	74.8	16,763	(6.6)	10.0	9.4	2.7	13.2	12.9	-	-
	Publicis	FR	51.0	13,616	(6.2)	(0.9)	(5.9)	(10.0)	11.1	10.6	-	-
	Dentsu	JN	5260.0	13,439	(6.2)	(0.2)	12.2	10.2	18.6	16.9	-	-
유료방송	Comcast	US	37.7	171,562	0.7	6.5	6.3	(5.8)	14.8	13.5	-	-
	Time Warner Cable	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Dish Network	US	29.5	13,768	(19.1)	(17.6)	(3.9)	(38.3)	10.5	12.5	-	-
	AT&T	US	30.5	221,517	(9.3)	(9.3)	(4.8)	(21.6)	8.7	8.5	-	-
	Verizon	US	58.2	240,401	2.7	9.0	10.8	9.9	12.4	12.3	-	-
	Sprint	US	5.7	23,109	(10.7)	(13.1)	3.5	(3.6)	-	355.0	-	-

자료: Quantivwise, Bloomberg, 하이투자증권

5. 주요 Charts

표1. 국내 모바일 게임 주간 매출액 순위 (구글 기준, 화요일 기준)

순위	10월 1주차	10월 2주차	10월 3주차	10월 4주차	10월 5주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	뮤오리진2(▲1)	리니지2 레볼루션 (▲3)
3	리니지2 레볼루션 (▲1)	리니지2 레볼루션(-)	뮤오리진2(▲3)	검은사막 모바일(▽1)	검은사막 모바일(-)
4	에픽세븐(▽1)	에픽세븐(-)	리니지2 레볼루션 (▽1)	에픽세븐(▲1)	뮤오리진2(▽2)
5	뮤오리진2(-)	모두의 마블 for kakao(▲1)	에픽세븐(▽1)	리니지2 레볼루션 (▽1)	에픽세븐(▽1)
6	모두의 마블 for kakao(▲1)	뮤오리진2(▽1)	모두의 마블 for kakao(▽1)	세븐나이즈 for kakao(▲7)	모두의 마블 for kakao(▲1)
7	라그나로크M: 영원한 사랑(▲7)	피망 포커: 카지노 로얄(▲6)	왕이되는자(▲1)	모두의 마블 for kakao(▽1)	세븐나이즈 for kakao(▽1)
8	서머너즈 워(▲10)	왕이되는자(▲6)	마피아 시티(▲2)	라그나로크M: 영원한 사랑(▲28)	FIFA ONLINE 4 M (▲6)
9	삼국지M(▲12)	세븐나이즈 for kakao(▲1)	삼국지M(▲22)	왕이되는자(▽2)	왕이되는자(-)
10	세븐나이즈 for kakao(▽4)	리니지M(12)(▲1)	피망 포커: 카지노 로얄(▽3)	마피아 시티(▽2)	마피아 시티(-)

자료: App Annie, 하이투자증권 리서치센터

그림1. 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이

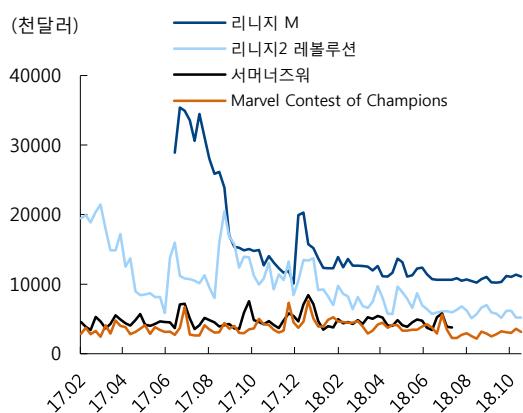
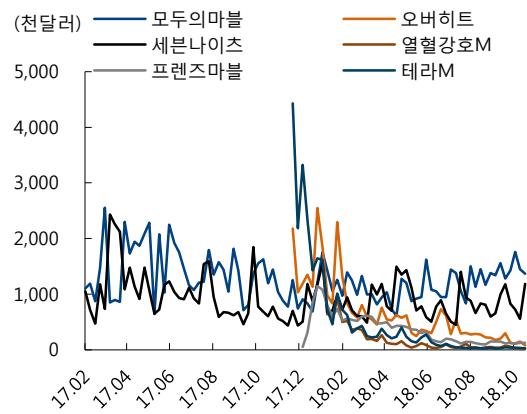


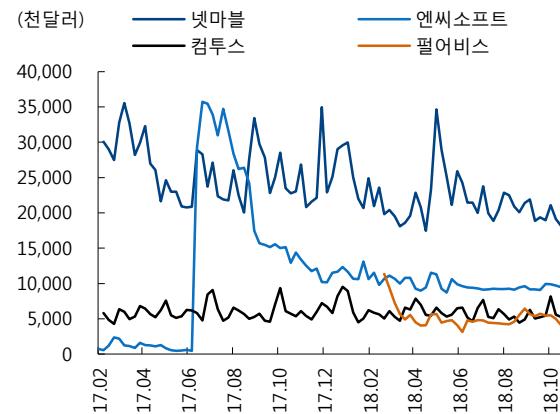
그림3. 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



자료: 하이투자증권 리서치센터

주: 매출액은 추정치

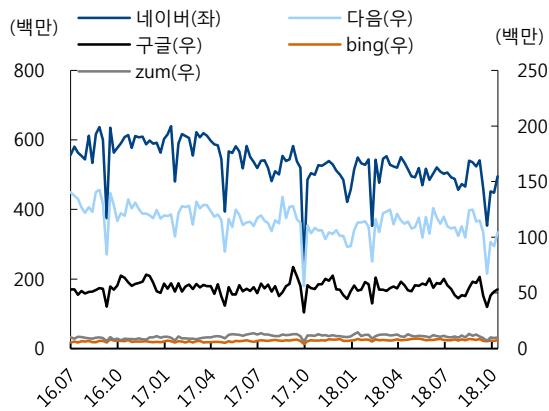
그림4. 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



자료: 하이투자증권 리서치센터

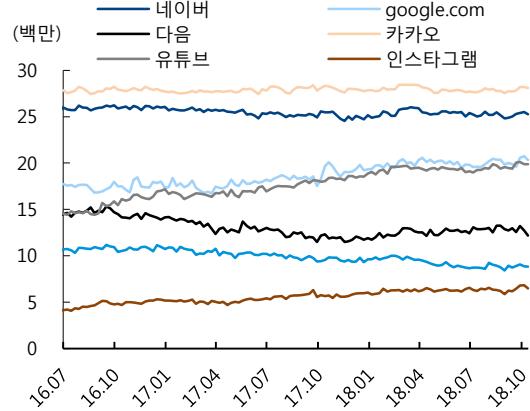
주: 매출액은 추정치

그림5. 주요 PC 웹사이트 쿼리수



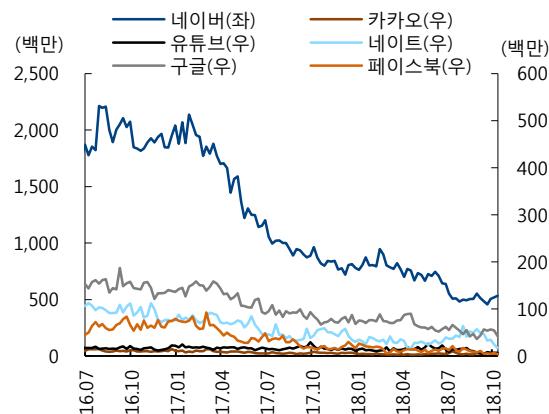
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림6. 주간 모바일(App+Web) UV 추이



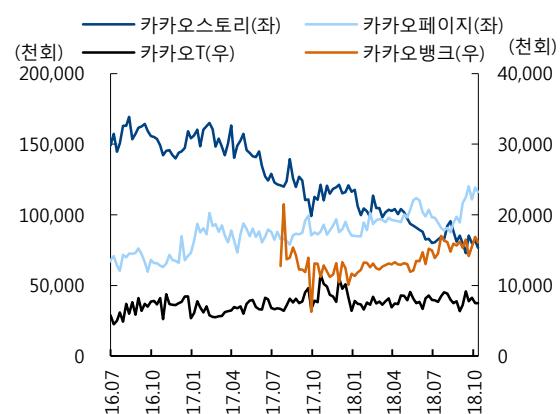
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림7. 주간 모바일(App+Web) PV 추이



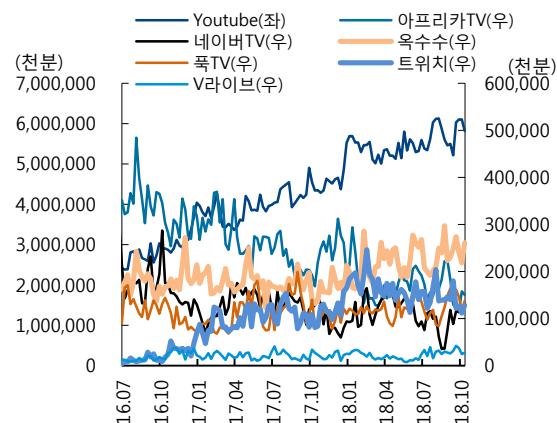
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림8. 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



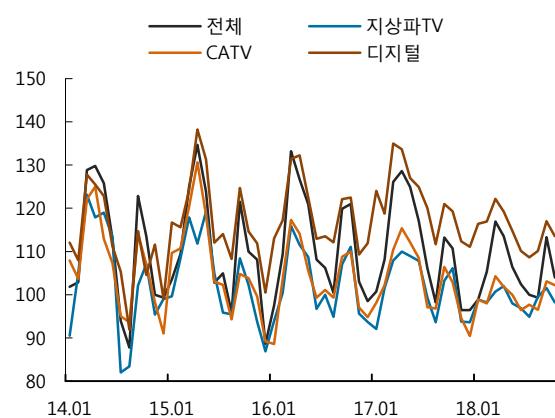
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림9. 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



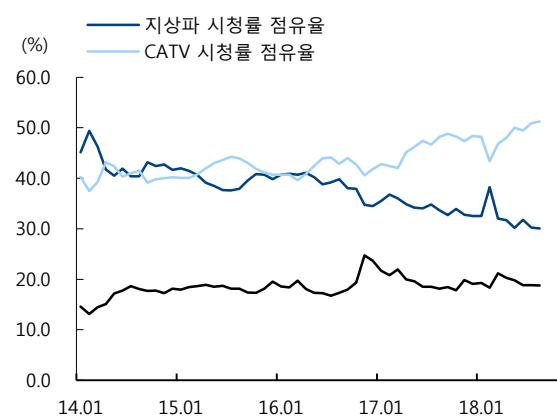
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림10. 월간 KAI 지수



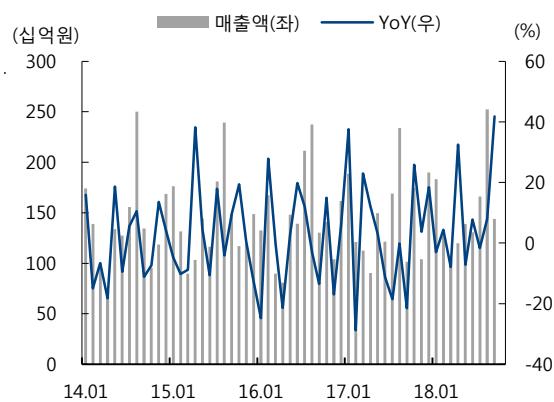
자료: KOBACO, 하이투자증권 리서치센터

그림11. 월간 시청률 점유율 추이



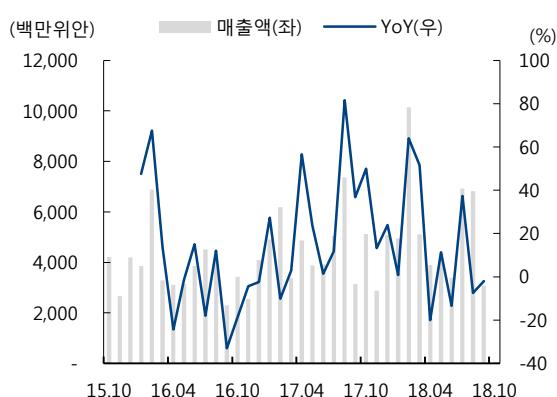
자료: CJ ENM, 하이투자증권 리서치센터

그림12. 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



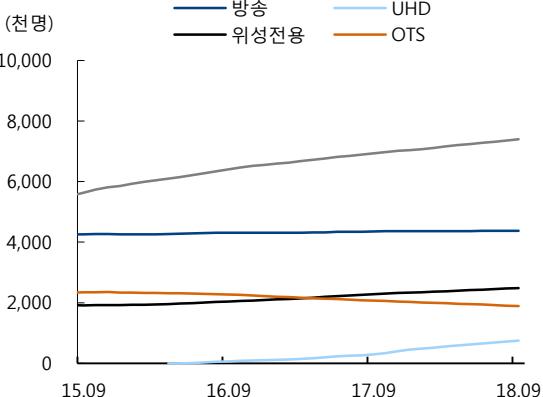
자료: 영진위, 하이투자증권 리서치센터

그림13. 월간 중국 박스오피스 추이(매출액 기준)



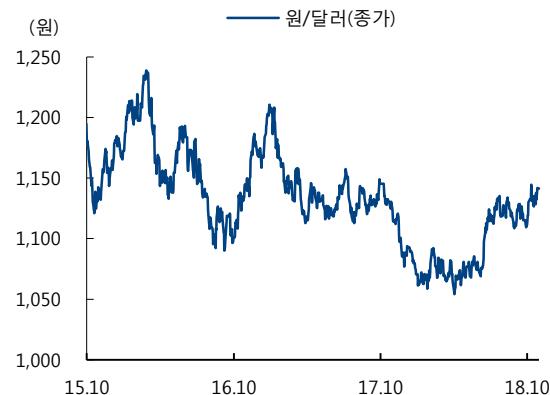
자료: CBO, 하이투자증권 리서치센터

그림14. 월간 스카이라이프 가입자 추이



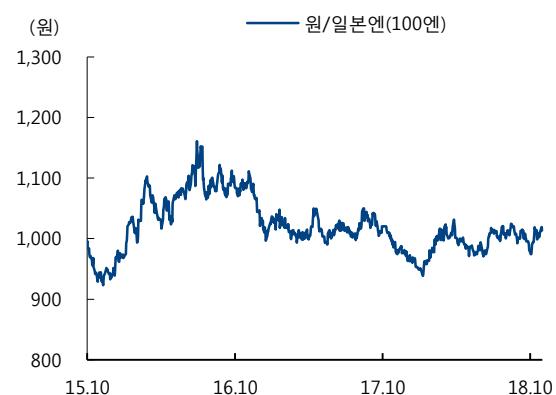
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권 리서치센터

그림15. 원/달러 환율 추이



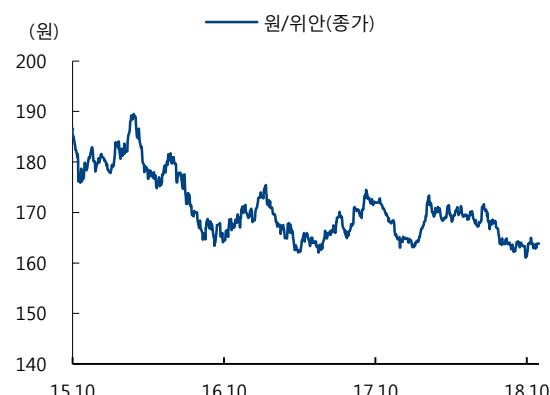
자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

그림16. 원/100 엔 환율 추이



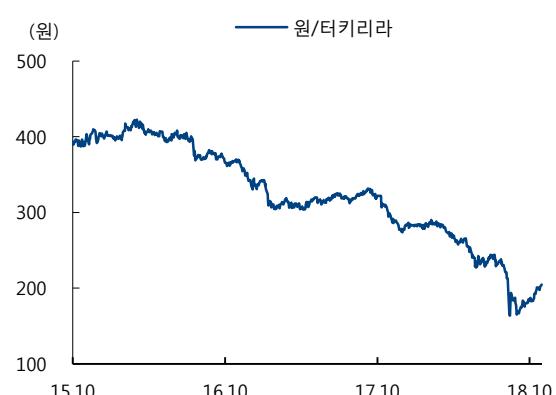
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권 리서치센터

그림17. 원/위안 환율 추이



자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

그림18. 원/터키리라 환율 추이

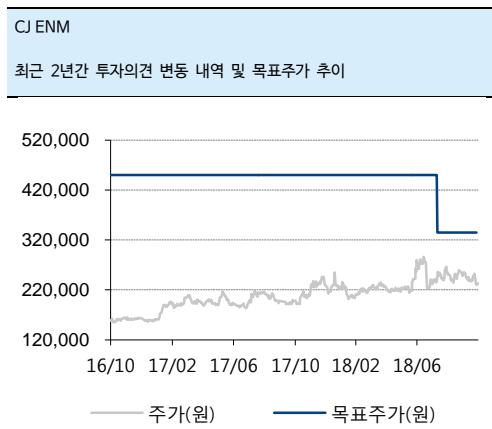


자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권 리서치센터

인터넷/게임/미디어 Weekly



일자	투자의견	목표주가 (원)	목표주가 대상시점	괴리율	
				평균 주가대비	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		



일자	투자의견	목표주가 (원)	목표주가 대상시점	괴리율	
				평균 주가대비	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 3 자에게 E-mail 등을 통하여 사전에 배포된 사실이 없습니다.
- ▶ 회사는 6 개월간 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 : 김민경)

본 분석자료는 투자자의 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 12 개월간 추천일 종가대비 해당종목의 예상 목표수익률을 의미함.

- 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

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