



1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- 구글, 페이스북, 아마존웹서비스, 에어비앤비 등 개별서비스를 구체적으로 명시해 세금을 부과하는 '부가가치세법 일부개정법률안'이 전일 발의. 부가가치세를 부과해 해외 인터넷기업의 매출 규모 파악되면 향후 '디지털세' 제정도 추진할 것으로 보임. '디지털세' 도입은 국내 인터넷 기업의 역차별 해소보다 오히려 국내 기업이 해외 진출을 하는데 걸림돌이 될 수 있는 가능성 높음
- 오는 15일 개막하는 '지스타 2018'을 기점으로 3N사(엔씨소프트, 넷마블, 넥슨)의 게임 신작 출시 이어질 전망
넷마블은 12월 6일 모바일 MMORPG '블레이드앤소울'을 출시할 예정, 넥슨은 전일 모바일 MMORPG '트라하'를 최초 공개했으며, 엔씨소프트는 오는 8일 신작 발표회를 통해 신작 영상 및 출시 일정을 공개할 것으로 예상
- 금주 게임 업체는 3분기 실적 발표를 할 예정, 게임업체의 3분기 부진한 실적은 대부분 주가에 선반영되어 실적발표를 기점으로 신작 기대감에 의한 추가 반등 기대
- 10월 한달간 주요 게임별 글로벌 평균 일매출액은 '리니지M' 28억원 (+5% MoM), 'L2R' 15억원 (-1% MoM), '검은사막 모바일' 13억원 (-13% MoM), '뮤오리진2' 5억원 (+33% MoM), '서머너즈워' 12억원 (+1% MoM) 기록

미디어/광고

- 지난해는 10월에 추석연휴가 있었던 이유로 한국과 중국 박스오피스는 높은 기저부담 존재. 이로 인해 10월 한국과 중국 박스오피스 매출액은 전년대비 각각 -31.6%, -29.3% 기록
- 애플은 비디오 스트리밍 사업 관련 오리지널 콘텐츠 제작에 10억달러를 투자, 24개의 새로운 프로젝트와 파트너십 발표, 더불어 음악, 동영상, 뉴스를 결합한 구독 서비스 제공도 예상되어 글로벌 OTT 경쟁은 더욱 치열해질 전망
- 통신3사의 케이블TV 인수전이 조만간 본격화될 것으로 예상, 유료방송 시장의 지각변동이 예상되며 통신3사가 케이블TV를 합병할 경우 미디어 사업 확대할 것으로 미디어 업종의 시장 파이 확대될 것으로 기대

2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/게임	카카오 (035720)	- 모바일게임 신작 2종 '창세기전'과 '프렌즈레이싱'은 10월 29일 iOS 매출 기준 각각 22위, 16위 구글 매출 기준 각각 43위, 16위 기록 - 11월 4일 기준 '창세기전'과 '프렌즈레이싱'의 일매출액은 대략 각각 1억원과 4천만원 수준으로 4분기 콘텐츠 사업 매출액 증가에 기여할 전망 - 카카오페이지 인기 웹툰 '죽어도 좋아' IP를 활용한 드라마가 금일부터 KBS2에서 방영할 예정으로 영상 콘텐츠 사업 점진적 확대
	미디어/광고	CJ ENM (035760)	- 11월 28일 드라마 '남자친구' 첫 방영, 12월 1일에는 '알함브라궁전의 추억'을 방영할 예정으로 콘텐츠 경쟁력 우위 견고하게 유지될 전망 - 지난달 29일 발매된 '프로듀스48' 출신 '아이즈원'의 데뷔앨범 '컬러라이즈'는 일주일만에 8.8만장이 판매되며 안정적으로 흥행 안착 - Mnet 채널에서 데뷔한 아티스트는 음악 사업의 매출 성장과 더불어 자체 IP로서 수익성 개선에도 긍정적

3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
넥슨 이정현 대표 “지스타서 우리가 준비한 모든 것 쏟아낸다”	- 지난해 '지스타'에서 6종의 시연작, 9종의 신작을 선보였던 것과 달리 올해는 총 출품작 14종, 현장 시연작 11종으로 라인업을 대폭 늘림 - 올해 '지스타'에서 넥슨의 유명 IP를 활용한 '바람의 나라: 연' 등과 퍼블리싱 게임으로는 내년 최고 기대작으로 꼽는 '트라자'를 필두로 '런닝맨 히어로즈' 등 다양한 게임 공개	https://bit.ly/2RDnUAt
중 텐센트, 내년 모든 게임에 실명제 도입	- 외신에 따르면 텐센트는 올해까지 인기 게임 9개에 실명제를 추가 도입하고, 내년에 모든 게임으로 도입을 확대할 예정 - 게임이 청소년들의 건강을 해친다는 중국 정부의 걱정을 누그러뜨리기 위해 실명제를 확대했으나 이에 따른 게임 수익 하락에 대한 우려로 추가 부진 지속	https://bit.ly/2SQvqLU
미·중 무역전쟁에 힘 못쓰는 중국 'BAT'	- 알리바바가 3분기 기대를 하회하는 실적을 기록했을 뿐만 아니라 '광군제'를 앞두고 있음에도 불구하고 올해 매출 전망치를 기존의 3,830억 위안에서 3,750억 위안으로 제시 - 미중 무역전쟁의 여파가 'BAT'에 미치는 영향이 커지고 있으며 바이두와 텐센트 역시 시장의 기대를 하회하는 실적을 이어나갈 것으로 전망	https://bit.ly/2qsbYD
페이스북의 넘치는 광고 사랑 ... 전세계 15억명 쓰는 왓츠앱에도 광고 도입	- 페이스북은 무광고 시스템을 유지해왔던 '왓츠앱'에 사용자의 상태 메시지를 띄우는 공간인 'Status' 내 광고를 2019년부터 도입할 예정 - 특히 '왓츠앱' 전세계 사용자의 22.7%를 차지하고 있는 인도에서 한국의 '카카오'와 같은 위치를 선점하고 있는 만큼 인도 광고 시장에 지각 변동을 불러일으킬 것으로 전망	https://bit.ly/2P7ZG4I
모바일게임 청소년 결제해도 신설 추진	- PC 게임의 경우 결제 한도가 성인의 경우 50만원, 청소년은 7만원으로 제한돼 있지만 모바일 게임은 제한이 없어 모바일게임 청소년 결제해도 필요성 제기 - 게임물관리위원회는 확률형 아이템에 대한 연구 용역을 진행 중이며 11월 말에서 12월 초면 결과가 나올 것으로 예상	https://bit.ly/2JGXH1o
네이버 'V'와 '네이버페이' 사내독립기업 출범	- 네이버는 조직개편을 통해 동영상서비스 'V라이브'와 '네이버TV' 등을 통합한 'V' CIC를 출범시켰으며 간편결제를 담당하는 조직도 '네이버페이' CIC로 개편 - 동영상 서비스를 독립시킨 이유는 분산된 동영상 역량을 한데 집중하기 위한 전략으로 해석되며 네이버페이 독립은 새로운 금융서비스를 준비하기 위한 포석으로 해석	https://bit.ly/2zo6zUC
디지털세 첫발 ...구글·페북 韓매출 잡는다	- 구글, 페이스북, 아마존 등 글로벌 IT기업에 '디지털세'를 부과하는 부가가치세법 일부 개정 법률안이 발의됨 - 개정안은 인터넷광고, 클라우드컴퓨팅 등 B2B거래가 많은 사업에 부가가치세를 부과하고 과세대상이 되는 국외사업자가 공급하는 전자적 용역 범위를 확대한 것이 특징, 개정안이 통과된다면 외국기업, 국내사업자 간 거래 규모, 유형 파악이 가능해질 전망	https://bit.ly/2RCuBCZ
미디어/광고		
“택시비 10% 할인” ... 티맵, 카카오 추격전	- SK텔레콤은 연말까지 티맵 택시를 이용하는 SK텔레콤 고객에게 택시비를 10% 할인해 주는 등 다양한 마케팅 정책을 펼 계획으로 카카오택시와의 경쟁 심화될 전망 - SK텔레콤이 택시 사업을 강화하는 표면적인 이유는 차량 분야가 빅데이터 수집, AI개발 등 미래 먹거리와 연관돼 있기 때문이며 향후 글로벌 모빌리티 사업 강화할 전망	https://bit.ly/2qsb0d0
LG유플러스와 손잡은 넷플릭스 ...유료방송업계 긴장	- LG유플러스는 이달 중 넷플릭스 제휴 서비스를 시작할 예정이며 국내 최초로 기존 IPTV 셋톱박스를 활용해 직접 넷플릭스 콘텐츠를 공급할 계획 - 넷플릭스와 제휴에 따른 LG유플러스의 가입자 증가가 기대되지만 국내 유선방송시장의 유·무선 결합 상품 비중이 높아 넷플릭스가 국내 시장에서 기대 만큼의 성과를 거두기 어려울 것이라는 우려도 존재	https://bit.ly/2yOzTo0
KT, 딜라이브 인수위한 단독실사 마쳐	- KT가 케이블TV 기업 딜라이브 인수를 위한 단독 실사 작업을 마쳤으며 인수를 최종 결정하면 유료방송 업계 지형이 크게 바뀔 전망 - 딜라이브 매각가는 유료방송 기업 M&A 가치 산정 기준 중 보수적 수준인 가입자당 45만원으로 잡았을 때 9,200억원 규모가 될 전망	https://bit.ly/2P5tv5S
CGV 4DX, 연 관람객 2천만명 첫 돌파	- CJ 4DPLEX는 올 한해 누적 관객 2천만명, 박스오피스 2억5천만 달러를 기록해 역대 최다 관객 수를 경신 - 지난해 연간 1,900만 관객과 박스오피스 2.3억 달러를 기록한 것과 비교했을 때 두 달 이상 빠른 속도로 전년 실적을 뛰어넘었으며 특히, 55개 4DX관을 보유한 일본에서 가장 많은 이익을 거둠	https://bit.ly/2D5sFPp
‘완벽한 타인’ 6일째 박스오피스 1위...손익분기점 180만 돌파	- 영화 '완벽한 타인'이 6일 연속 박스오피스 1위 자리를 기록했으며 개봉 6일 만에 손익분기점인 180만 관객 돌파 - '보헤미안 랩소디'는 8만명을 동원해 박스오피스 2위를 차지했으며 '창궐', '벽 속에 숨은 마법세계'가 그 뒤를 이음	https://bit.ly/2AOAw2h
다음웹툰-카카오페이지 웹툰 '죽어도 좋아' 드라마로 재탄생	- '죽어도 좋아'는 2015년 다음웹툰에서 연재, 누적 열람 1억뷰를 기록한 히트작으로 드라마로 제작되어 7일부터 KBS에서 첫방송 예정 - 다음웹툰과 카카오페이지는 향후에도 '죽어도 좋아'처럼 우수한 웹툰을 기반으로 오리지널 콘텐츠의 2차 창작과 융합을 꾸준히 지원할 계획	https://bit.ly/2Dp8yN8

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	KOSPI		2,090	1,204,630	3.7	(7.8)	(8.5)	(14.8)	8.6	8.3	-	-	
	KOSDAQ		692	199,695	7.4	(10.6)	(11.5)	(13.4)	-	-	-	-	
	소프트웨어와 서비스	KRW	301	88,524	6.1	(10.5)	(12.8)	(20.8)	23.5	18.3	(70.1)	4.7	
	인터넷 소프트웨어와 서비스		934	29,820	6.4	(14.7)	(19.4)	(30.3)	36.1	29.9	(31.9)	11.2	
	게임 소프트웨어와 서비스		3,918	30,604	6.9	(0.5)	(2.1)	(17.8)	20.5	14.6	(29.6)	4.7	
인터넷/소프트웨어	NAVER		117,000	17,173	5.9	(16.9)	(21.4)	(32.8)	27.8	24.9	(9.9)	4.0	
	카카오		96,600	7,174	6.7	(11.4)	(19.5)	(29.5)	77.1	48.4	(0.8)	15.0	
	인터파크		4,905	145	(1.5)	(18.5)	(23.7)	(47.3)	-	16.9	(0.1)	(0.4)	
	포스코 ICT		5,570	754	3.9	(21.5)	(19.0)	(33.3)	-	14.1	(1.1)	(1.2)	
	더존비즈온		49,100	1,298	13.4	(16.5)	(7.4)	47.4	33.5	26.2	0.0	0.3	
	한글과컴퓨터	KRW	13,350	274	3.9	(13.9)	(18.6)	(25.6)	9.1	8.6	0.3	(0.3)	
	KG 이나시스		15,100	375	6.0	(13.0)	(15.4)	(19.7)	-	-	(0.0)	(1.0)	
	NHN 한국사이버결제		10,900	210	12.8	(14.2)	(27.6)	(35.1)	14.4	11.0	0.1	0.2	
	KG 모빌리언스		7,150	190	5.0	(5.0)	(6.5)	(11.6)	-	-	(0.3)	0.1	
카페 24		108,200	909	3.0	(4.0)	(29.5)	n/a	-	31.4	(6.3)	(6.3)		
다날		3,485	169	12.2	(15.1)	(27.6)	(34.1)	-	-	(0.2)	0.5		
게임	넷마블		116,000	8,808	8.9	(1.3)	(19.2)	(38.5)	38.3	20.7	4.3	16.0	
	엔씨소프트		449,000	8,773	6.8	7.7	23.4	0.3	21.4	15.8	(0.0)	0.0	
	펄어비스		201,600	2,324	(2.3)	(5.3)	(10.5)	(18.6)	14.0	9.5	(11.5)	4.0	
	NHN 엔터테인먼트		48,300	842	8.1	(18.3)	(23.3)	(29.4)	8.4	10.5	(3.6)	0.9	
	컴투스		138,700	1,589	6.5	(6.6)	(9.5)	1.9	12.4	9.6	(1.7)	(0.2)	
	게임빌		50,100	294	0.2	3.2	(6.9)	(45.7)	20.8	10.1	5.3	(2.6)	
	더블유게임즈	KRW	69,000	1,121	7.8	(3.1)	26.4	33.5	12.3	9.9	(0.3)	0.1	
	웹젠		15,350	483	6.2	(14.7)	(28.3)	(60.7)	8.5	7.8	(1.4)	1.4	
	위메이드		24,200	362	13.3	(16.4)	(36.4)	(52.0)	75.5	23.7	(0.2)	(0.2)	
	네오위즈		12,150	237	7.5	(11.0)	(32.1)	(0.8)	9.1	7.6	0.0	(1.0)	
	파티게임즈		-	12	(33.8)	0.0	(94.9)	(94.6)	-	-	0.0	0.0	
조이시티		10,850	114	4.8	(17.5)	(20.8)	(20.8)	-	-	(0.1)	0.0		
룽투코리아		3,590	77	21.1	(8.7)	(31.2)	(54.4)	-	-	(0.0)	0.1		
해외	인터넷/소프트웨어	Alphabet	US	1,069.6	738,716	2.0	(8.4)	(13.6)	1.5	20.8	19.6	-	-
		Facebook	US	149.9	431,528	4.6	(4.7)	(19.3)	(15.0)	17.9	17.0	-	-
		Amazon	US	1,642.8	803,283	5.8	(13.1)	(11.1)	40.5	59.5	45.0	-	-
		Alibaba	CH	147.4	382,192	8.4	(4.6)	(17.5)	(14.5)	28.5	21.8	-	-
		Tencent	CH	292.0	354,977	15.8	(4.3)	(18.2)	(28.1)	30.7	24.0	-	-
		Baidu	CH	192.4	67,077	4.9	(6.4)	(17.4)	(17.8)	19.4	17.9	-	-
		Gree	JN	473.0	1,010	2.6	(11.3)	(17.9)	(32.1)	16.1	14.8	-	-
		IQIYI	US	21.5	15,409	(1.0)	(15.7)	(26.2)	n/a	-	-	-	-
		SHOPIFY	US	140.9	15,071	9.8	(3.2)	(0.8)	39.5	468.2	199.9	-	-
		LINE	JP	3,510.0	7,433	3.2	(18.0)	(27.6)	(23.6)	152608.7	109.1	-	-
		PayPal	US	84.7	99,765	3.6	1.8	(1.3)	15.0	35.4	29.4	-	-
		SQUARE	US	77.3	31,730	11.5	(17.9)	9.0	123.0	171.0	100.3	-	-
게임		Activision Blizzard	US	64.3	48,985	(1.3)	(19.3)	(9.0)	1.5	24.6	22.1	-	-
		Electronic Arts	US	92.2	27,865	1.6	(18.9)	(28.5)	(12.2)	20.2	17.8	-	-
		Netease	CH	228.6	30,027	14.8	6.1	(11.3)	(33.7)	22.5	18.1	-	-
		Take Two Interactive Software	US	123.7	14,078	13.4	(5.3)	1.9	12.7	26.1	24.1	-	-
		Nexon	JN	1,315.0	10,360	3.7	(9.2)	(13.7)	(19.8)	11.3	11.7	-	-
		Zynga	US	3.7	3,198	2.5	(7.7)	(6.3)	(7.3)	22.5	22.5	-	-
		Sega	JN	1,606.0	3,768	9.8	3.2	(20.1)	14.9	26.1	16.7	-	-
Nintendo	JN	35,340.0	44,119	0.3	(14.2)	(5.1)	(14.2)	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	2,090	1,204,630	3.7	(7.8)	(8.5)	(14.8)	8.6	8.3	-	-	
	KOSDAQ		692	199,695	7.4	(10.6)	(11.5)	(13.4)	-	-	-	-	
	미디어		424	18,177	5.9	(10.4)	(3.8)	(6.4)	24.6	18.3	(24.2)	(4.8)	
	광고		3,319	4,523	4.4	(3.9)	3.2	(11.1)	15.8	14.3	(0.8)	0.8	
	방송과엔터테인먼트		209	16,178	6.4	(12.6)	(6.5)	(6.4)	31.4	20.5	(23.7)	(5.6)	
방송 콘텐츠	CJ ENM	KRW	221,900	4,333	(4.4)	(9.9)	(5.6)	(3.9)	15.9	13.3	(10.7)	(2.3)	
	스튜디오드래곤		100,600	2,512	9.5	(7.4)	9.1	54.8	54.0	34.0	6.8	(4.8)	
	SBS		19,100	310	3.2	(10.7)	0.5	(26.1)	-	-	(0.4)	(0.0)	
	SBS 미디어홀딩스		2,210	275	0.5	(17.5)	(3.3)	(27.7)	-	-	0.1	(0.0)	
	SBS 콘텐츠허브		5,380	103	8.5	(16.5)	6.3	(41.6)	-	-	0.1	(0.0)	
	제이콘텐트리		4,650	597	0.9	(21.2)	(26.0)	(10.4)	24.5	20.4	(3.6)	(2.1)	
영화	IHQ	KRW	1,610	210	17.5	(16.1)	(19.9)	(36.6)	24.5	17.1	(0.4)	(0.1)	
	CJ CGV		40,750	768	1.5	(12.6)	(32.8)	(45.1)	42.0	15.8	(11.2)	6.4	
	쇼박스		3,515	196	11.6	(17.0)	(14.8)	(34.9)	28.1	16.5	0.1	0.6	
광고	NEW	KRW	4,985	124	7.8	(28.3)	(28.5)	(45.5)	276.9	20.2	(0.2)	0.1	
	제일기획		21,350	2,187	2.6	(3.4)	8.1	0.7	17.6	16.1	(11.6)	13.2	
광고	이노션	KRW	58,800	1,047	5.2	(0.8)	6.1	(19.7)	14.5	13.5	4.3	(2.5)	
	CJ헬로		9,570	660	4.8	(1.7)	2.8	34.8	-	-	1.0	(0.8)	
유료방송	스카이라이프	KRW	11,250	479	(5.9)	(20.8)	(12.5)	(16.4)	9.5	8.8	(2.0)	(1.0)	
	현대 HCN		4,315	434	0.5	9.4	3.6	9.2	11.1	10.7	0.2	(0.1)	
	SK 텔레콤		262,500	18,877	(2.4)	(6.6)	4.8	(1.7)	6.2	6.6	(8.1)	(8.7)	
	KT		29,050	6,755	1.8	(3.2)	1.0	(4.0)	10.2	10.1	6.5	(0.4)	
	LG 유플러스		15,400	5,988	(4.0)	(10.2)	2.3	10.0	11.9	11.1	7.7	(23.1)	
해외	방송 콘텐츠	Disney	US	116.7	173,576	2.1	1.7	0.7	8.6	16.9	15.8	-	-
	Time Warner	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-	
	Netflix	US	310.8	135,553	10.7	(11.5)	(11.4)	61.9	103.5	68.7	-	-	
	CBS	US	57.8	21,638	5.9	4.5	9.3	(2.1)	11.0	10.0	-	-	
	Discovery	US	33.3	22,107	9.4	1.1	23.7	48.7	14.1	9.6	-	-	
	Huace Film and TV	CH	10.7	2,736	3.0	11.4	14.5	(1.6)	24.3	18.9	-	-	
	Huayi Brothers Media	CH	4.7	1,915	5.6	(11.1)	(17.3)	(45.7)	17.0	13.8	-	-	
영화	Huya	US	19.3	3,929	12.6	(11.4)	(37.9)	n/a	94.2	39.9	-	-	
	Cindemark	US	42.3	4,938	3.5	7.5	17.5	21.4	20.7	18.4	-	-	
	IMAX	CA	20.0	1,249	(1.1)	(18.5)	(11.7)	(13.8)	21.5	18.3	-	-	
	China Flim	CH	13.4	3,605	12.6	2.2	(1.0)	(13.2)	18.2	19.0	-	-	
광고	Shnanghai Flim	CH	12.6	682	(4.2)	(8.6)	(18.6)	(38.0)	21.8	16.0	-	-	
	WPP	GB	881.0	14,545	2.8	(22.2)	(25.6)	(34.3)	8.1	8.2	-	-	
	Omnicom	US	75.7	16,965	4.2	7.8	11.8	3.9	13.4	13.1	-	-	
	Publicis	FR	52.9	14,213	2.6	(0.4)	(2.0)	(6.5)	11.6	11.0	-	-	
유료방송	Dentsu	JN	5380.0	13,673	2.3	(3.6)	11.5	12.7	19.0	17.3	-	-	
	Comcast	US	37.7	171,653	5.6	9.2	6.8	(5.8)	14.8	13.5	-	-	
	Time Warner Cable	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-	
	Dish Network	US	31.5	14,722	10.5	(8.2)	(13.0)	(34.1)	11.2	13.4	-	-	
	AT&T	US	31.0	225,327	3.3	(8.9)	(3.6)	(20.4)	8.8	8.6	-	-	
	Verizon	US	57.2	236,393	1.3	4.1	9.0	8.1	12.2	12.2	-	-	
Sprint	US	6.2	25,279	9.0	(3.7)	0.3	5.3	117.0	117.0	-	-		

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

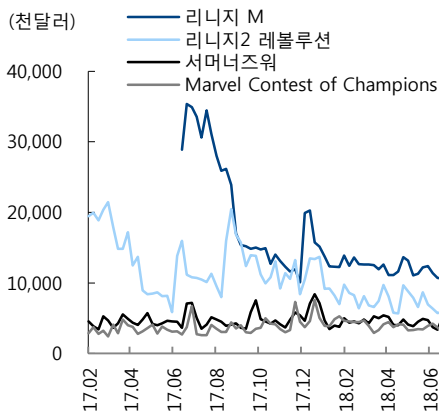
5. 주요 Charts

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

순위	10월 2주차	10월 3주차	10월 4주차	11월 1주차	11월 2주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	뮤오리진2(▲1)	리니지2 레볼루션 (▲3)	에픽세븐(▲3)
3	리니지2 레볼루션(-)	뮤오리진2(▲3)	검은사막 모바일(▽1)	검은사막 모바일(-)	리니지2 레볼루션 (▽1)
4	에픽세븐(-)	리니지2 레볼루션 (▽1)	에픽세븐(▲1)	뮤오리진2(▽2)	검은사막 모바일(▽1)
5	모두의 마블 for kakao(▲1)	에픽세븐(▽1)	리니지2 레볼루션(▽1)	에픽세븐(▽1)	붕괴3rd(▲34)
6	뮤오리진2(▽1)	모두의 마블 for kakao(▽1)	세븐나이츠 for kakao(▲7)	모두의 마블 for kakao(▲1)	뮤오리진2(▽2)
7	피망 포커: 카지노 로얄(▲6)	왕이되는자(▲1)	모두의 마블 for kakao(▽1)	세븐나이츠 for kakao(▽1)	FIFA ONLINE 4 M (▲1)
8	왕이되는자(▲6)	마피아 시티(▲2)	라그나로크M: 영원한 사랑(▲28)	FIFA ONLINE 4 M (▲6)	피망 포커: 카지노 로얄(▲18)
9	세븐나이츠 for kakao(▲1)	삼국지M(▲22)	왕이되는자(▽2)	왕이되는자(-)	모두의 마블 for kakao(▽3)
10	리니지M(12)(▲1)	피망 포커: 카지노 로얄(▽3)	마피아 시티(▽2)	마피아 시티(-)	세븐나이츠 for kakao(▽3)

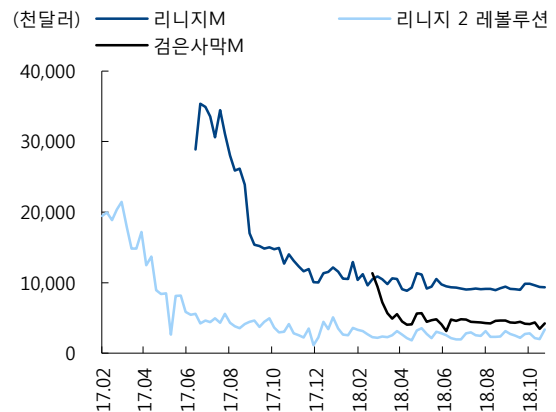
자료: App Annie, 하이투자증권 리서치센터

그림1. 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



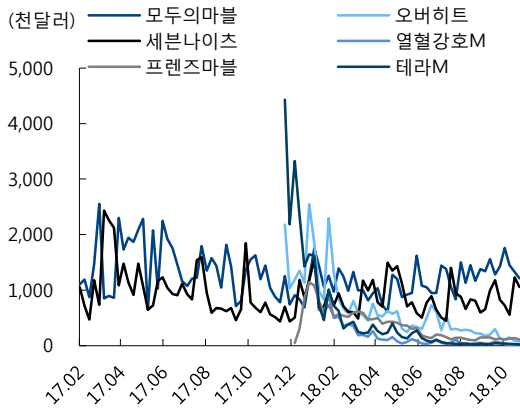
자료:하이투자증권 리서치센터
주: 매출액은 추정치

그림2. 리니지 M, L2R, 검은사막 M 의 주간 국내 매출액추이



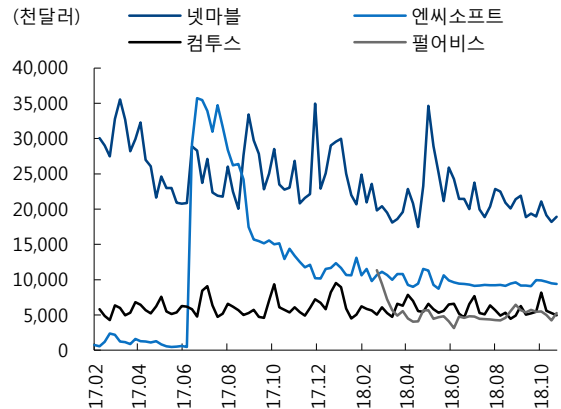
자료:하이투자증권 리서치센터
주: 매출액은 추정치

그림3. 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



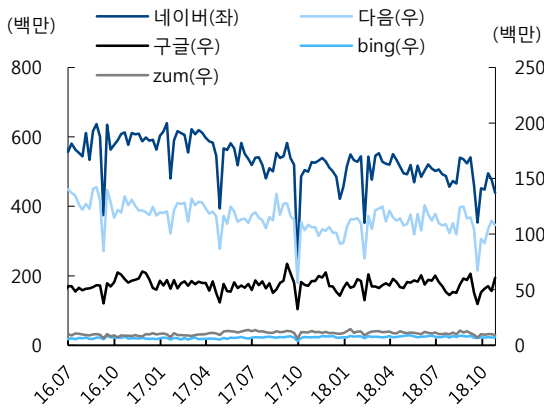
자료: 하이투자증권 리서치센터
주: 매출액은 추정치

그림4. 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



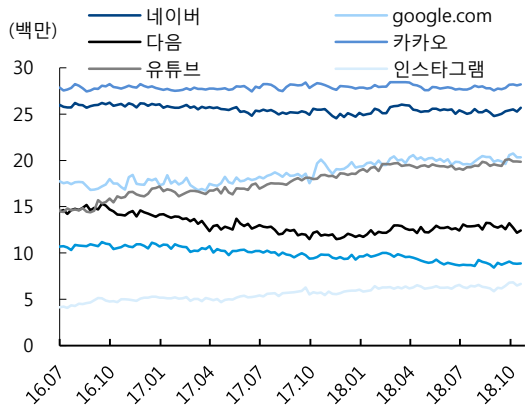
자료: 하이투자증권 리서치센터
주: 매출액은 추정치

그림5. 주요 PC 웹사이트 쿼리수



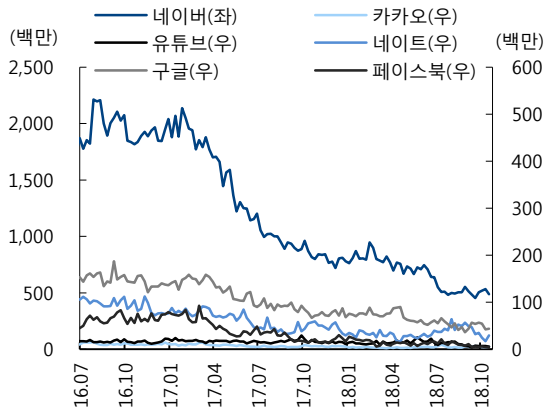
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림6. 주간 모바일(App+Web) UV 추이



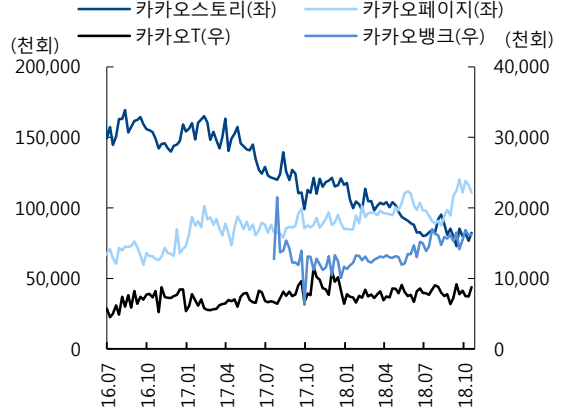
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림7. 주간 모바일(App+Web) PV 추이



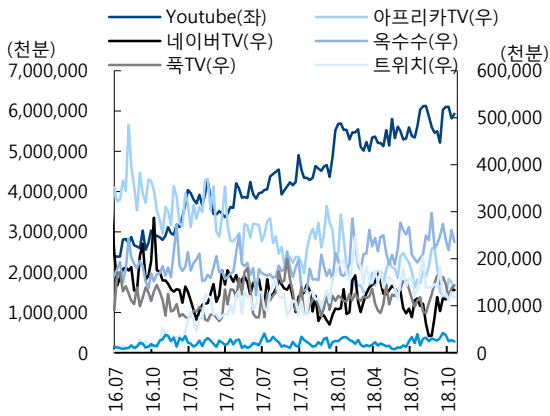
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림8. 주간 카카오톡 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



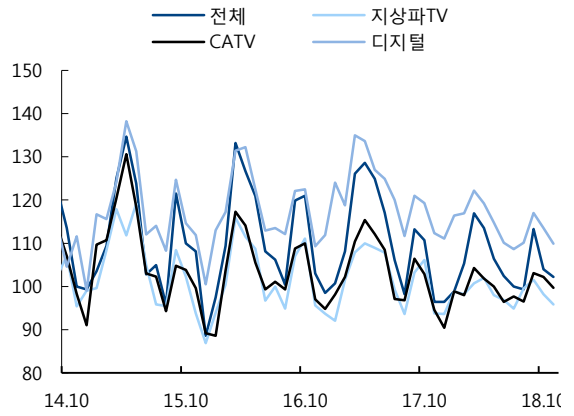
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림9. 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



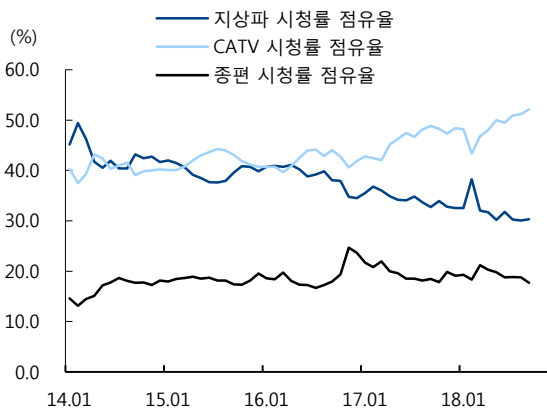
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림10. 월간 KAI 지수



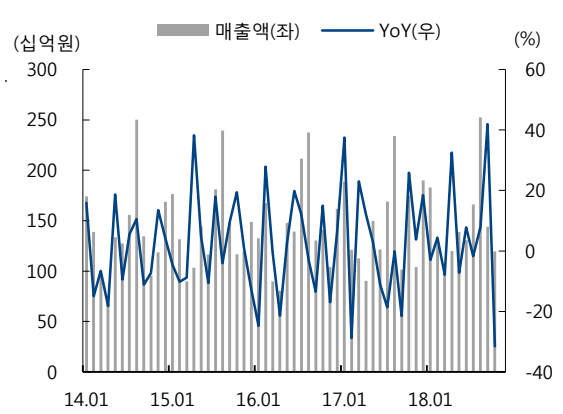
자료: KOBACO, 하이투자증권 리서치센터

그림11. 월간 시청률 점유율 추이



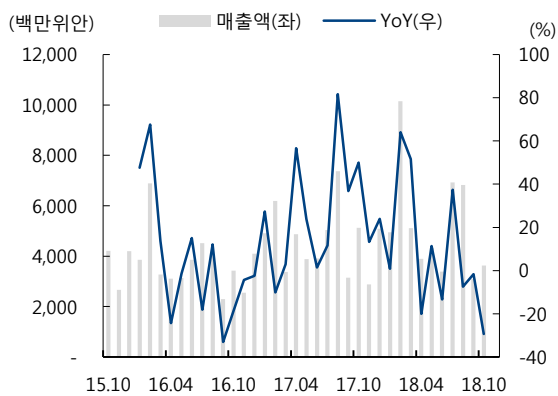
자료: CJ ENM, 하이투자증권 리서치센터

그림12. 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



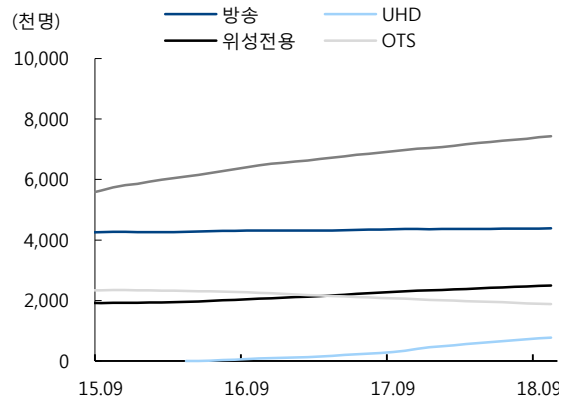
자료: 영진위, 하이투자증권 리서치센터

그림13. 월간 중국 박스오피스 추이(매출액 기준)



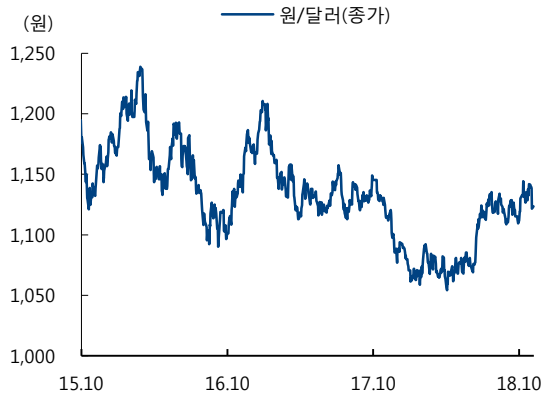
자료: CBO, 하이투자증권 리서치센터

그림14. 월간 스카이라이프 가입자 추이



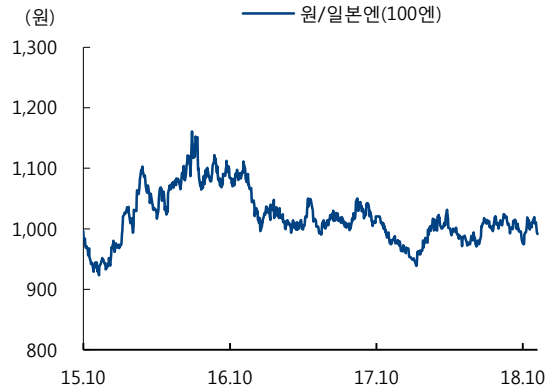
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권 리서치센터

그림15. 원/달러 환율 추이



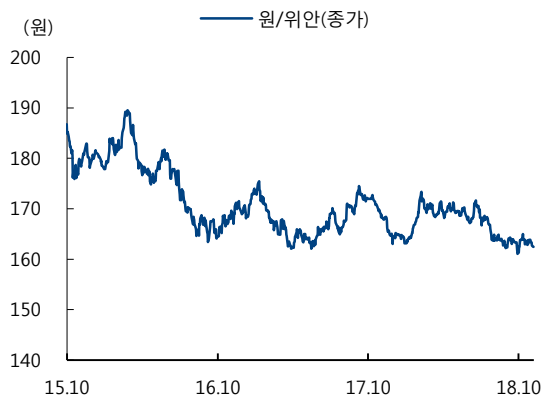
자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

그림16. 원/100 엔 환율 추이



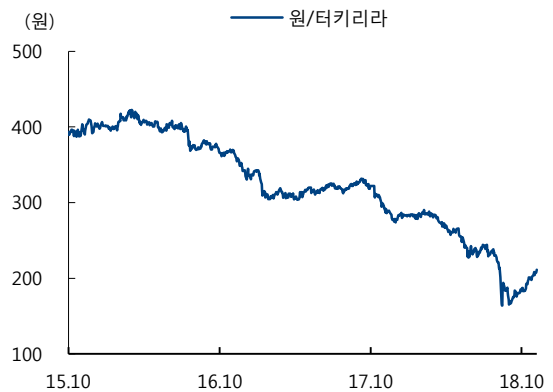
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권 리서치센터

그림17. 원/위안 환율 추이



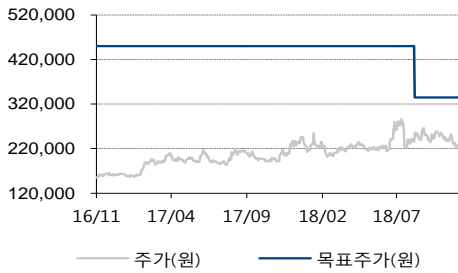
자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

그림18. 원/터키리라 환율 추이



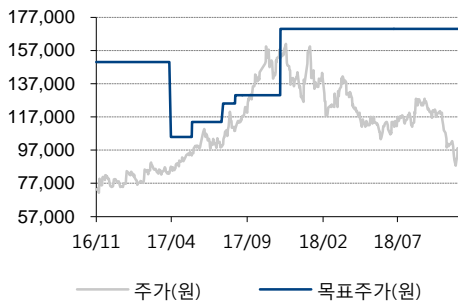
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권 리서치센터

CJ ENM
최근 2년간 투자이전 변동 내역 및 목표주가 추이



일자	투자이전	목표주가 (원)	목표주가 대상시점	과리율	
				평균 주가대비	최고(최저) 주가대비
2018-08-09	Buy	335,000	1년		

카카오
최근 2년간 투자이전 변동 내역 및 목표주가 추이



일자	투자이전	목표주가 (원)	목표주가 대상시점	과리율	
				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		

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-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 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) 종목투자이전은 향후 12개월간 추천일 증가대비 해당종목의 예상 목표수익률을 의미함.
 - 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

구분	매수	중립(보유)	매도
투자이전 비용(%)	90.1%	9.9%	-