



2018.11.16

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

## 1. 주간 Issue & Comment

### 인터넷/게임

- 지난 15일부터 18일까지 개최되는 '지스타 2018'에는 총 30개국의 662개사 참가, 지난해보다 17개 증가한 2,874부스 참가로 작년 규모 초과 달성
- '지스타 2018'의 키워드 2가지는 1) 모바일게임 신작, 2) 보는 게임으로 압축됨. 국내 게임사 중에서는 넷마블, 카카오게임즈, 펍지, 넥슨 등이 참여하여 신작 라인업을 대거 공개할 예정
- 넥슨은 모바일게임 10종, PC게임 1종을 공개, 넷마블은 기대작 '블&소 레볼루션', 'A3: 스틸 얼라이브', '세븐나이츠2'를 모두 시연 버전으로 출품하여 직접 체험 가능하며 에픽게임즈는 '포트나이트'를 전격 지원
- 아프리카TV에서는 BJ 64명이 출전하는 '배틀그라운드' 멸망전이 개최되며, 금일 트위치 부스에서 열리는 '포트나이트' 스트리머 대전에 유명 스트리머 및 프로게임단 선수가 출전하여 '보는 재미'를 부각
- '지스타 2018' 행사를 기점으로 신작 흥행 기대감이 본격화될 것으로 예상하며, 게임 업종에 대한 투자 심리 또한 개선 기대
- 11/7~13일 한주간 주요 게임별 글로벌 평균 일매출액은 '리니지M' 28억원 (-7% WoW), 'L2R' 17억원 (-1% WoW), '검은사막 모바일' 9억원 (-29% WoW), '뮤오리진2' 5억원 (+39% WoW), '서머너즈워' 10억원 (-21% WoW) 기록

### 미디어/광고

- 넷플릭스는 지난 14일 말레이시아 등 동남아시아 일부 국가에서 월 4,600원 수준의 저렴한 모바일 요금제 출시, 가격 경쟁력 기반 넷플릭스의 동남아 시장 내 지배력 강화될 전망
- 동남아시아 지역에서는 한국 콘텐츠의 영향력이 강해 넷플릭스의 동남아시아 지역에서의 지배력 강화 전략의 일환으로 한국 콘텐츠 제작사와의 제휴는 더욱 견고해질 것으로 판단
- 제일기획은 외국인 매수세에 힘입어 52주 신고가를 기록, 불안정한 주식 시장에서 안정적인 실적과 높은 배당 성향을 갖춘 광고대행사의 투자 매력 더욱 부각되고 있는 상황

## 2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/게임	카카오 (035720)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모바일게임 신작 2종 '창세기전'과 '프렌즈레이싱'의 흥행에 이어 '외모지상주의' 사전에 약자수 100만명 돌파하면서 흥행 기대감 확산</li> <li>- 카카오프렌즈 캐릭터 '라이언'이 TV광고에도 출연, IP 파워는 더욱 확대될 것으로 연말 쇼핑 시즌 효과로 4분기 프렌즈스토어 및 '선물하기' 매출 상승 기대</li> <li>- 지난해 인수한 스크린골프업체 '카카오VX'는 아직 영업적자 상태이지만 지난 10월 유증을 통해 기업가치 740억원으로 상승</li> </ul>
	미디어/광고	CJ ENM (035760)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 12월 1일 방영예정인 '알함브라궁전의 추억'은 중국 대형 OTT 사업자에게 판매될 가능성 높으며, 내년에 중국 사업자와 1~2편의 드라마 공동제작할 것으로 예상</li> <li>- T커머스 채널인 CJ오쇼핑 플러스 채널은 예능 형태의 미디어커머스 프로그램을 통해 젊은 소비자층을 공략하여 지배력 강화시킬 전망</li> <li>- 시즌제가 된 '프로듀스 101'의 새 시즌이 내년에 방영될 예정이며, 빅히트엔터테인먼트와의 JV 설립 논의하고 있어 음악사업 확대 기대</li> </ul>

3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
펠어비스 검은사막 엑스박스 버전 OBT 첫 날 서버 2배 증설	- 8일부터 12일 4일간 북미지역에서 진행되는 '검은사막' 엑스박스 버전 OBT에 미리 준비된 15개의 서버가 모두 포화상태가 되어 2배 늘린 30대 서버를 준비 - OBT 첫 날부터 순항을 보이며 해외 유명 커뮤니티에 호평이 이어지고 있어 서구권 유저들의 긍정적인 반응을 얻고 있음	<a href="https://bit.ly/2PoR49W">https://bit.ly/2PoR49W</a>
중국 인터넷 언론 단속 대폭 강화, SNS 중국판 유튜브 왕홍 초긴장	- 중국 당국이 SNS, 1인 미디어를 겨냥한 온라인 단속을 진행하면서 1만 여개의 계정이 삭제 - 온라인 감독기관인 국가인터넷정보판공실은 웨이보와 위챗 측에 온라인 콘텐츠에 관한 무책임한 관리로 혼란을 야기했다는 이유로 경고 조치를 했으며 온라인 단속 대폭 강화 중	<a href="https://bit.ly/2zSnnDM">https://bit.ly/2zSnnDM</a>
알리바바 2018 광군제 무역전쟁에도 시간대별 매출 신기록 달성	- 알리바바 산하 쇼핑몰 티몰의 11일 광군제 하루 매출은 총 2,135억 위안으로 전년 대비 27% 증가했으며 이는 전방치인 2,000억 위안을 상회한 수치 - 올해 광군제 쇼핑축제는 첫째 대비 약 4,270배 증가하며 미국의 블랙프라이데이를 넘는 기록 갱신	<a href="https://bit.ly/2OG0l6t">https://bit.ly/2OG0l6t</a>
넷마블, '블소 레볼루션' 신규서버 10개 추가	- '블레이드&소울 레볼루션'에 4차로 신규 서버 10개를 증설해 총 100개의 서버 구축 - 출시일이 다가옴에 따라 이용자들의 기대감이 높아지면서 관심과 참여가 꾸준히 이어지고 있어 흥행 기대감 증폭	<a href="https://bit.ly/2B4Fajj">https://bit.ly/2B4Fajj</a>
카카오 카풀' 한 걸음 앞으로...연말 '럭시' 합병	- 카카오모빌리티가 카풀 서비스에 대한 택시업계의 반발이 지속되고 있는 가운데 자회사 럭시를 흡수합병해 카풀 서비스 개시 준비 가속화 - 카풀 운전자는 최근 3만명을 돌파했으며 이후 럭시와의 합병을 통한 사용자 흡수 및 경영 효율성을 높일 계획	<a href="https://bit.ly/2z7NczT">https://bit.ly/2z7NczT</a>
구글 자회사 웨이모, 내달 초 세계 최초 상용 무인차 서비스	- 무인차 상용 서비스는 현재 시범운행 중인 애리조나주 피닉스시에 거주하는 승객이 첫 서비스 대상 그룹이 될 예정 - 상용차 서비스를 시작하기 전의 시장 가치는 800억달러로 평가 받았으며 무인 트럭 기술과 라이선스까지 취득하게 되면 현 시장 가치에 960억 달러가 더해질 것으로 기대됨	<a href="https://bit.ly/2z8WwzO">https://bit.ly/2z8WwzO</a>
페이스북, 쇼트 음악 비디오 앱 출범	- 페이스북은 중국 바이이트댄스의 쇼트 비디오 클럽 서비스 '틱톡'에 대항하기 위한 카라오케 앱 '라소'를 출시 - 최근 페이스북의 10대 유저가 감소한 것에 대한 대응으로 해석되며 향후 페이스북 '스토리'와 인스타그램과의 시너지 기대	<a href="https://bit.ly/2DjQaUS">https://bit.ly/2DjQaUS</a>
미디어/광고		
넷플릭스, '아시아 콘텐츠' 17개 만든다...글로벌 확장 본격화	- 넷플릭스는 애니메이션 5개, 태국어 오리지널 2개, 중국어 오리지널 1개를 비롯한 아시아 타이틀 17개와 내년까지 아시아 8개국에서 진행할 100여 편의 신작 발표 - 올해 아시아 콘텐츠 스트리밍 시간의 절반 이상이 해외 지역 외에서 시청된 부분에 초점을 두고 글로벌 구독자 증가를 위한 아시아 콘텐츠 확대에 박차를 가할 계획	<a href="https://bit.ly/2PP4DPu">https://bit.ly/2PP4DPu</a>
스카이라이프 "방송·인터넷 결합고객 2배로 증가"	- 지난달 UHD 방송 'sky A'와 인터넷 신규 결합 고객 수가 기존 방송과 인터넷을 결합한 월 평균 신규 고객보다 110% 높은 약 3천 명 기록 - 지난해 출시된 '30% 요금할인 홈결합' 상품이 신규 가입자 증가를 견인한 것으로 해석되며 기존 방송 이용자가 인터넷 결합 상품에 가입한 고객 수도 기존보다 53% 증가하며 견조한 성장세를 보임	<a href="https://bit.ly/2zMHgfu">https://bit.ly/2zMHgfu</a>
CJENM, 일본에서 '아이즈원' 인기로 '위너원' 이어 연타석 흥런 예상	- 일본 타워레코드에 따르면 아이즈원의 데뷔앨범 '컬러라이즈'가 일본 '전 매장 종합 앨범 주간 차트'에서 1위에 올라 일본 시장 공략에 더욱 박차를 가할 것으로 기대 - CJENM이 아이즈원을 통해 일본 음원시장까지 영향력을 확대하게 되면 막대한 수입을 올릴 것으로 예상	<a href="https://bit.ly/2FjgAZG">https://bit.ly/2FjgAZG</a>
넷플릭스, 저가형 요금제 도입 검토	- 넷플릭스는 현재 월 7.99달러에서 13.99달러사이 3가지 요금제로 서비스를 제공하고 있음 - 넷플릭스는 새 저가 요금제를 인도처럼 대규모의 신흥시장 및 로컬 사업자와의 경쟁이 불가피한 지역에 도입할 계획	<a href="https://bit.ly/2z7WITY">https://bit.ly/2z7WITY</a>
유튜브 CEO "EU 저작권 규제법 수용 불가능" 반발	- 유튜브 CEO는 직접 발표한 성명에서 유튜브와 같은 거대 플랫폼은 EU의 '링크 세' 및 '업로드 필터 의무화'와 관련된 저작권법을 따르는 것이 불가능하다고 밝히며 반발 - 기술적으로 일부 저작권의 권리 보유자는 파악하기 쉽지 않고 EU의 새 규제를 따르려면 이와 같은 동영상에 손해 배상 책임을 해야하는데 재정적인 부담과 기술적인 부담으로 해당 동영상은 차단될 수 밖에 없음을 어필	<a href="https://bit.ly/2z9A421">https://bit.ly/2z9A421</a>
'신비한 동물사전2' 개봉 첫날 박스오피스 1위 ...'보헤미안 랍소디' 220만 눈앞	- '신비한 동물들과 그린델왈드의 범죄'가 개봉 첫날 27만 명을 동원, 박스오피스 1위를 차지 - '보헤미안 랍소디'는 누적 관객 수 220만명으로 박스오피스 2위를 차지했으며 '완벽한 타인'은 박스오피스 3위를 기록, 한국 코미디 영화 최단 기간 흥행 돌파 기록 경신	<a href="https://bit.ly/2z9OkP5w">https://bit.ly/2z9OkP5w</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	KRW	2,088	1,197,669	(0.2)	(2.7)	(7.4)	(14.9)	8.8	8.3	-	-
	KOSDAQ		681	196,579	(1.8)	(5.2)	(10.6)	(14.6)	-	-	-	-
	소프트웨어와 서비스		301	88,731	0.5	(5.4)	(14.8)	(20.8)	23.9	18.8	27.9	(1.1)
	인터넷 소프트웨어와 서비스		924	29,613	(1.9)	(11.7)	(23.8)	(31.0)	36.4	29.8	21.4	(12.3)
	게임 소프트웨어와 서비스		4,040	31,696	5.3	6.9	3.5	(15.3)	21.6	15.7	9.5	13.6
인터넷/소프트웨어	NAVER	KRW	112,500	16,427	(3.4)	(15.7)	(25.0)	(35.3)	26.2	23.5	6.5	(11.3)
	카카오		104,000	7,683	4.0	3.5	(18.4)	(24.1)	103.7	56.4	24.1	0.2
	인터넷파크		5,300	156	7.0	(0.9)	(12.4)	(43.1)	244.4	16.3	0.1	(1.2)
	포스코 ICT		5,520	744	(1.1)	(16.0)	(16.1)	(33.9)	-	13.9	(0.3)	(0.8)
	더존비즈온		47,000	1,236	(1.7)	(10.8)	(12.1)	41.1	32.1	25.1	(5.1)	4.1
	한글과컴퓨터		13,400	274	(1.1)	(7.3)	(21.4)	(25.3)	12.0	11.8	(0.2)	(0.7)
	KG 이니시스		15,200	376	2.4	(3.5)	(14.6)	(19.1)	-	-	(3.6)	1.5
	NHN 한국사이버결제		10,850	208	(0.5)	(8.1)	(25.9)	(35.4)	14.4	11.0	0.3	(1.3)
	KG 모빌리언스		7,760	206	9.3	7.8	2.9	(4.1)	-	-	(0.1)	0.3
	카페 24		93,600	782	(17.0)	(21.3)	(38.5)	n/a	-	29.4	(6.6)	(6.6)
다날	3,630	175	2.4	(4.5)	(18.2)	(31.4)	-	-	(0.0)	(0.2)		
게임	넷마블	KRW	125,500	9,480	8.2	9.6	8.2	(33.4)	43.4	24.6	25.5	2.1
	엔씨소프트		473,500	9,204	8.1	12.3	27.8	5.8	22.6	16.9	(0.0)	0.0
	펄어비스		189,100	2,168	(7.8)	(8.6)	(20.5)	(23.6)	13.2	9.3	(20.7)	15.9
	NHN 엔터테인먼트		54,400	943	11.4	3.4	(10.5)	(20.5)	8.5	10.7	1.4	(0.0)
	컴투스		128,400	1,464	2.7	(7.6)	(10.0)	(5.7)	12.0	9.5	8.2	3.6
	게임빌		53,600	313	6.1	26.7	9.2	(41.9)	24.4	10.2	6.8	(6.0)
	더블유게임즈		61,300	991	(5.3)	(13.0)	(7.7)	18.6	11.2	9.2	(4.2)	(1.7)
	웹젠		15,450	483	0.0	(9.1)	(23.7)	(60.4)	8.6	8.3	(2.5)	(7.1)
	위메이드		22,500	335	0.0	(12.3)	(29.5)	(55.4)	-	124.7	(1.3)	(0.5)
	네오위즈		11,950	232	(4.8)	(8.4)	(25.5)	(2.4)	10.2	10.7	(0.0)	(1.8)
	파티게임즈		-	12	(33.8)	0.0	(94.9)	(94.6)	-	-	0.0	0.0
	조이시티		11,200	117	3.7	(3.9)	(13.8)	(18.2)	-	-	0.1	(0.1)
	룽투코리아		3,680	79	1.5	(1.2)	(28.5)	(53.3)	-	-	0.0	0.1
해외												
인터넷/소프트웨어	Alphabet	US	1,071.1	742,514	(4.8)	(2.8)	(13.1)	1.7	19.6	18.8	-	-
	Facebook	US	143.9	414,001	(4.8)	(6.3)	(19.9)	(18.5)	17.2	16.6	-	-
	Amazon	US	1,619.4	791,855	(8.9)	(8.0)	(14.0)	38.5	61.1	46.3	-	-
	Alibaba	CH	156.2	404,951	(1.4)	8.4	(8.0)	(9.4)	30.7	23.6	-	-
	Tencent	CH	288.0	350,143	(1.9)	2.3	(11.6)	(29.1)	30.7	25.2	-	-
	Baidu	CH	188.4	65,672	(5.3)	(5.9)	(11.7)	(19.6)	19.0	17.7	-	-
	Gree	JN	483.0	1,032	(3.8)	(4.5)	(7.5)	(30.6)	16.4	15.1	-	-
	IQIYI	US	21.1	15,233	(7.1)	(19.2)	(19.3)	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY	US	150.1	16,032	(3.7)	10.6	8.0	48.6	493.7	219.8	-	-
	LINE	JP	3,215.0	6,815	(6.8)	(18.5)	(29.0)	(30.0)	-	116.6	-	-
	PayPal	US	86.7	102,180	(4.7)	12.3	1.8	17.8	36.2	30.0	-	-
SQUARE	US	73.6	30,433	(15.6)	(0.2)	1.9	112.3	160.0	102.9	-	-	
게임	Activision Blizzard	US	53.6	40,869	(20.7)	(29.2)	(22.7)	(15.4)	20.6	19.0	-	-
	Electronic Arts	US	88.3	26,663	(8.6)	(16.7)	(31.1)	(16.0)	19.3	17.0	-	-
	Netease	CH	231.4	30,388	(6.5)	6.2	15.3	(32.9)	23.6	18.8	-	-
	Take Two Interactive Software	US	113.1	12,874	(15.3)	(11.5)	(10.2)	3.0	22.9	22.2	-	-
	Nexon	JN	1,129.0	8,904	(17.4)	(17.4)	(16.5)	(31.2)	9.9	10.3	-	-
	Zynga	US	3.6	3,077	(10.0)	(16.2)	(3.5)	(10.8)	21.5	21.8	-	-
	Sega	JN	1,615.0	3,793	(2.2)	9.7	(12.7)	15.5	25.7	15.9	-	-
	Nintendo	JN	35,050.0	43,803	(6.4)	(11.3)	1.6	(14.9)	20.5	16.0	-	-

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		2,088	1,197,669	(0.2)	(2.7)	(7.4)	(14.9)	8.8	8.3	-	-
	KOSDAQ		681	196,579	(1.8)	(5.2)	(10.6)	(14.6)	-	-	-	-
	미디어	KRW	450	19,239	6.5	0.5	0.6	(0.9)	27.0	19.2	51.3	30.7
	광고		3,396	4,604	4.4	1.3	4.7	(9.0)	16.2	14.6	1.8	(0.4)
	방송과엔터테인먼트		224	16,678	7.5	0.1	(1.2)	0.4	35.9	21.8	49.8	31.1
방송 콘텐츠	CJ ENM		223,000	4,332	1.8	(6.9)	(10.5)	(3.5)	17.2	14.4	12.5	(11.8)
	스튜디오드래곤		109,900	2,730	5.7	9.2	4.4	69.1	63.3	37.3	20.8	4.0
	SBS	KRW	21,150	342	11.0	(3.0)	13.7	(18.2)	-	-	0.6	0.0
	SBS 미디어홀딩스		2,380	295	5.5	(8.5)	3.9	(22.1)	-	-	0.1	(0.0)
	SBS 콘텐츠허브		5,630	107	7.2	(14.7)	12.9	(38.9)	-	-	0.1	0.0
	제이콘텐트리		4,715	602	1.9	(9.7)	(26.3)	(9.2)	27.4	21.4	(2.0)	0.9
	IHQ		1,960	254	11.7	16.0	(1.3)	(22.8)	43.9	14.9	1.0	0.2
영화	CJ CGV		39,300	737	1.0	(10.1)	(27.0)	(47.0)	222.6	16.8	(0.7)	(0.3)
	쇼박스	KRW	3,800	211	4.5	(5.2)	(3.8)	(29.6)	30.0	18.1	(0.0)	(0.3)
	NEW		4,695	116	(2.4)	(31.7)	(27.0)	(48.7)	-	19.0	(0.6)	0.6
광고	제일기획	KRW	22,950	2,339	5.3	3.6	16.2	8.3	19.0	17.3	0.1	3.7
	이노션		57,100	1,012	6.1	6.3	(4.0)	(22.0)	14.1	13.1	2.4	(3.6)
유료방송	CJ헬로		9,700	666	0.2	5.0	9.4	36.6	-	-	(0.3)	2.7
	스카이라이프		11,200	475	(0.4)	(18.8)	(15.8)	(16.7)	9.7	9.0	(0.5)	(0.8)
	현대 HCN	KRW	4,340	434	(1.4)	5.6	2.6	9.9	11.2	10.2	(0.0)	(0.5)
	SK 텔레콤		267,000	19,101	(0.2)	(0.4)	0.9	0.0	6.2	6.6	35.3	(36.2)
	KT		29,900	6,917	1.2	2.2	3.3	(1.2)	10.6	10.3	14.5	(0.0)
	LG 유플러스		15,250	5,899	(1.9)	(8.7)	(6.2)	8.9	11.7	10.9	35.1	(44.0)
해외												
	방송 콘텐츠											
	Disney	US	117.1	174,171	0.1	3.2	3.8	8.9	16.3	15.7	-	-
	Time Warner	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Netflix	US	290.1	126,491	(12.4)	(12.9)	(11.1)	51.1	97.4	64.4	-	-
	CBS	US	57.3	21,436	(1.5)	5.4	8.5	(2.9)	10.9	9.9	-	-
	Discovery	US	31.8	21,261	(3.5)	(1.7)	21.9	41.9	13.2	9.1	-	-
	Huace Film and TV	CH	10.5	2,695	0.4	13.9	15.6	(2.8)	24.1	18.8	-	-
영화												
	Huayi Brothers Media	CH	5.6	2,239	18.3	33.3	(1.8)	(36.3)	19.4	15.8	-	-
	Huya	US	18.2	3,701	(7.3)	(17.7)	(29.7)	n/a	73.5	39.0	-	-
	Cindemark	US	40.1	4,687	(0.5)	(0.7)	9.3	15.2	19.3	17.1	-	-
	IMAX	CA	19.6	1,229	(1.0)	(14.4)	(15.0)	(15.2)	21.6	18.3	-	-
	China Flim	CH	14.3	3,850	3.0	35.6	9.6	(7.1)	19.5	20.4	-	-
	Shnaghai Flim	CH	13.2	712	3.9	17.4	(10.8)	(35.1)	23.6	17.8	-	-
광고	WPP	GB	865.4	13,919	(3.2)	(17.4)	(30.5)	(35.5)	8.0	8.2	-	-
	Omnicom	US	76.7	17,191	0.8	10.4	12.6	5.3	13.6	13.3	-	-
	Publicis	FR	52.2	13,895	(1.1)	0.7	(4.7)	(7.9)	11.4	10.8	-	-
	Dentsu	JN	5160.0	13,128	(6.2)	(6.5)	0.8	8.1	17.7	16.6	-	-
유료방송	Comcast	US	38.5	175,110	(0.0)	9.7	10.1	(3.9)	15.1	13.8	-	-
	Time Warner Cable	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Dish Network	US	33.1	15,489	(0.1)	(1.7)	(5.8)	(30.6)	11.0	13.6	-	-
	AT&T	US	30.1	219,213	(1.9)	(6.9)	(7.2)	(22.5)	8.6	8.4	-	-
	Verizon	US	59.1	244,119	2.2	10.2	11.0	11.6	12.6	12.5	-	-
	Sprint	US	6.1	24,955	(3.6)	(2.5)	1.8	3.9	139.1	100.3	-	-

자료: Quantivise, Bloomberg, 하이투자증권

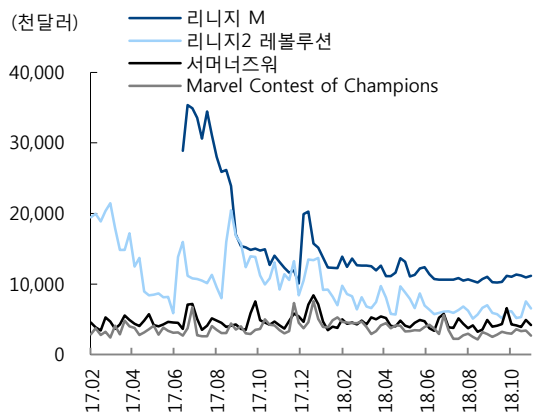
## 5. 주요 Charts

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

순위	10월 3주차	10월 4주차	11월 1주차	11월 2주차	11월 3주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일(-)	뮤오리진2(▲1)	검은사막 모바일(▲1)	붕괴3rd(▲43)	검은사막 모바일(-)
3	뮤오리진2(▲3)	검은사막 모바일(▽1)	리니지2 레볼루션(▲2)	리니지2 레볼루션(-)	리니지2 레볼루션(-)
4	리니지2 레볼루션(▽1)	에픽세븐(▲1)	에픽세븐(-)	뮤오리진2(▲1)	뮤오리진2(-)
5	에픽세븐(▽1)	리니지2 레볼루션(▽1)	뮤오리진2(▽3)	검은사막 모바일(▽3)	붕괴3rd(▽3)
6	모두의 마블 for kakao(▽1)	세븐나이츠 for kakao(▲8)	창세기전: 안타리아의 전쟁(10월 25일 출시)	에픽세븐(▽2)	모두의 마블 for kakao(▲3)
7	왕이되는자(-)	모두의 마블 for kakao(▽1)	모두의 마블 for kakao(-)	FIFA ONLINE 4 M(▲2)	왕이되는자(▲3)
8	마피아 시티(▲3)	왕이되는자(▽1)	세븐나이츠 for kakao(▽2)	피망 포커: 카지노 로얄(▲19)	에픽세븐(▽2)
9	삼국지M(▲24)	라그나로크M: 영원한 사랑(▲25)	FIFA ONLINE 4 M(▲7)	모두의 마블 for kakao(▽2)	세븐나이츠 for kakao(▲2)
10	피망 포커: 카지노 로얄(▽2)	마피아 시티(▽2)	왕이되는자(▽2)	왕이되는자(-)	마피아 시티(▲2)

자료: App Annie, 하이투자증권 리서치센터

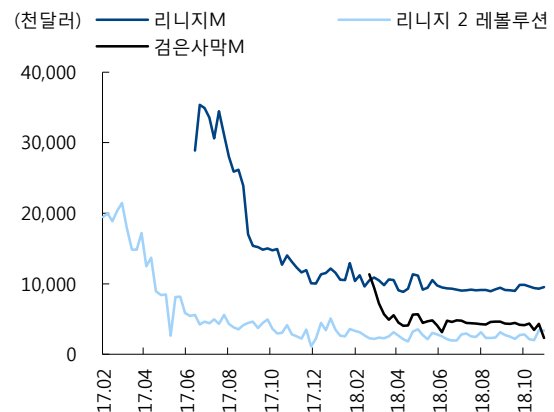
그림1. 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



자료:하이투자증권 리서치센터

주: 매출액은 추정치

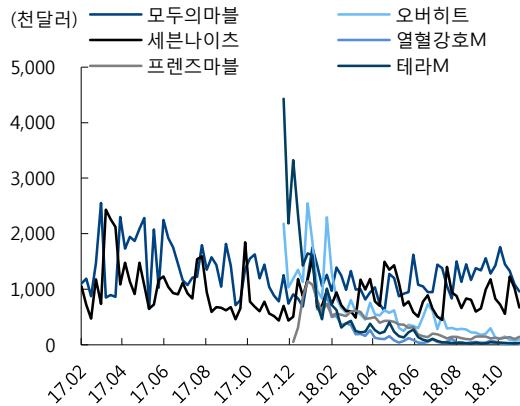
그림2. 리니지 M, L2R, 검은사막 M의 주간 국내 매출액추이



자료:하이투자증권 리서치센터

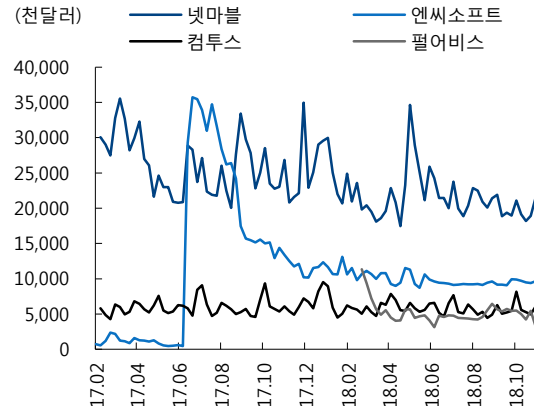
주: 매출액은 추정치

그림3. 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



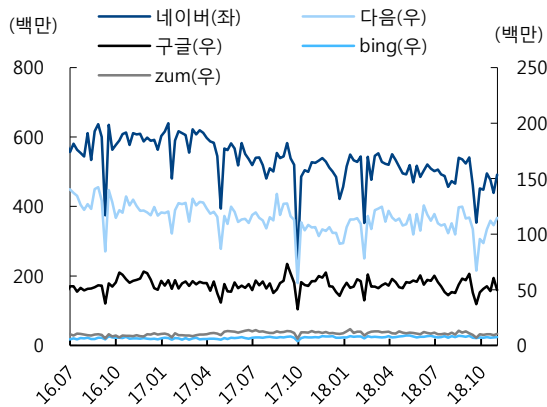
자료: 하이투자증권 리서치센터  
주: 매출액은 추정치

그림4. 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



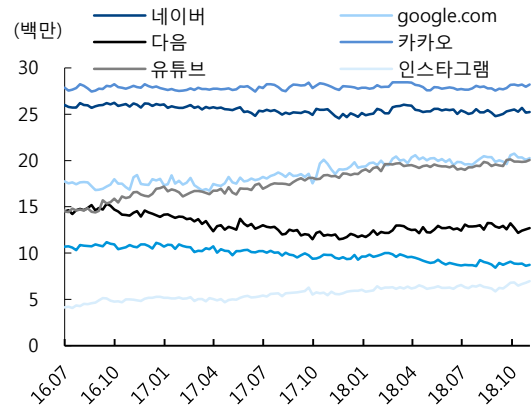
자료: 하이투자증권 리서치센터  
주: 매출액은 추정치

그림5. 주요 PC 웹사이트 쿼리수



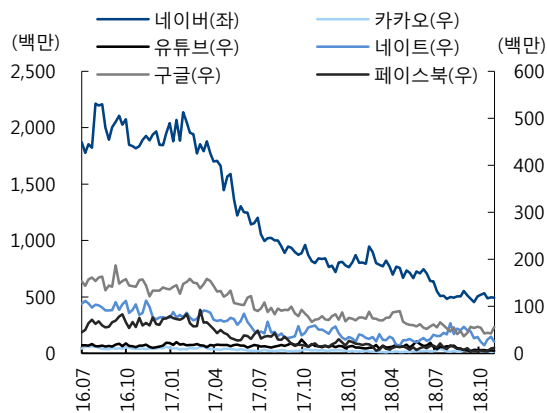
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림6. 주간 모바일(App+Web) UV 추이



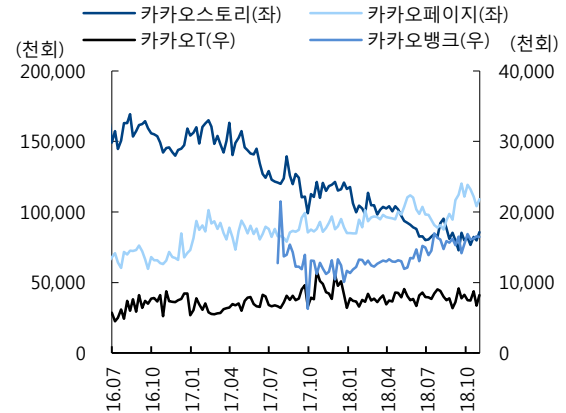
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림7. 주간 모바일(App+Web) PV 추이



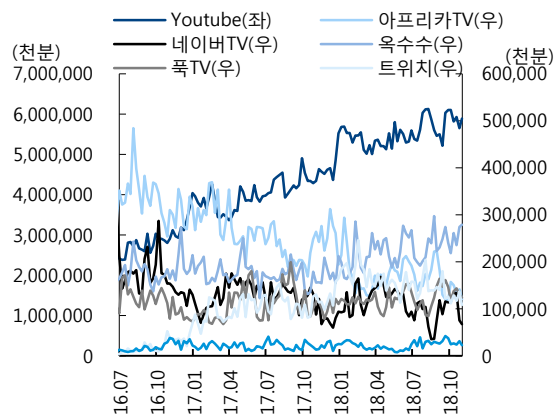
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림8. 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



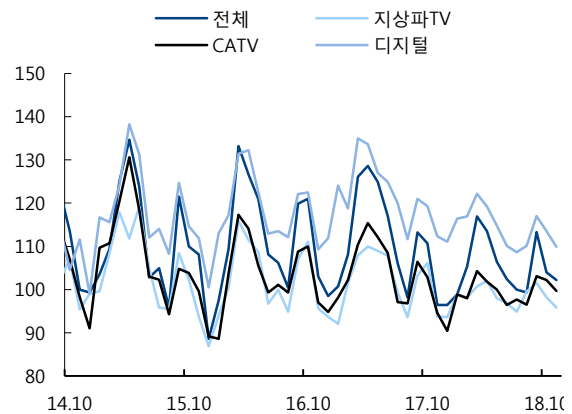
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림9. 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



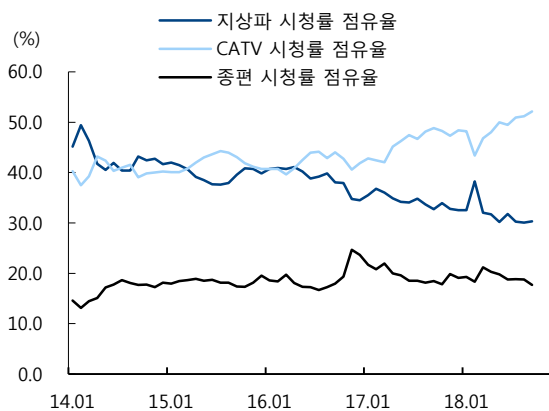
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림10. 월간 KAI 지수



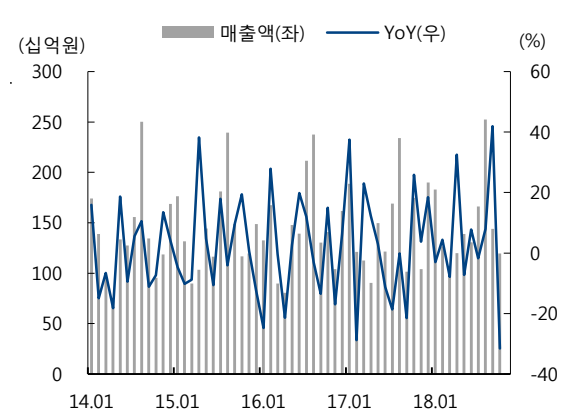
자료: KOBACO, 하이투자증권 리서치센터

그림11. 월간 시청률 점유율 추이



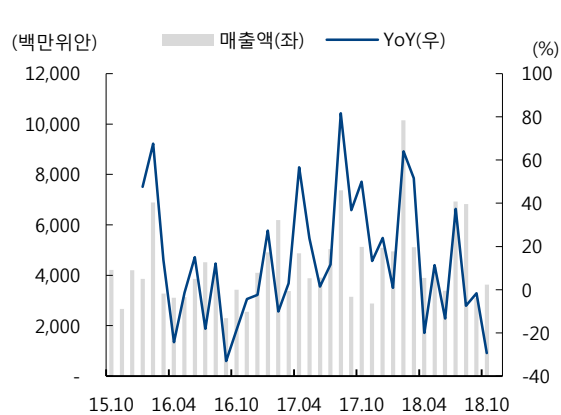
자료: CJ ENM, 하이투자증권 리서치센터

그림12. 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



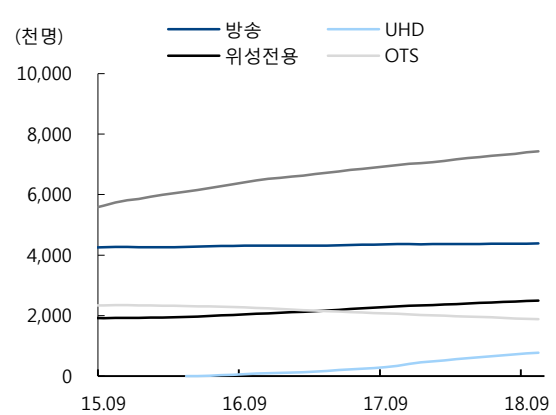
자료: 영진위, 하이투자증권 리서치센터

그림13. 월간 중국 박스오피스 추이(매출액 기준)



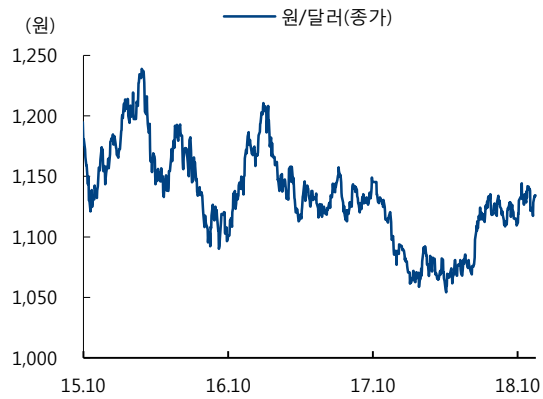
자료: CBO, 하이투자증권 리서치센터

그림14. 월간 스카이라이프 가입자 추이



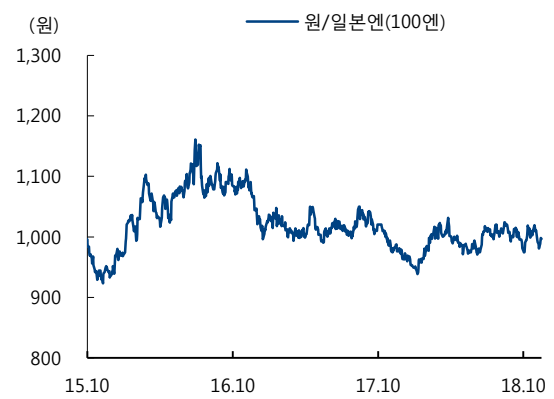
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권 리서치센터

그림15. 원/달러 환율 추이



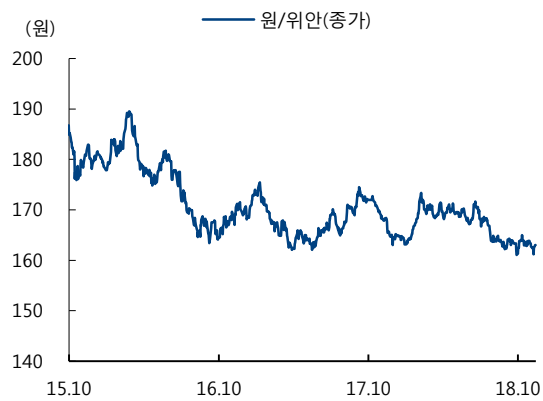
자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

그림16. 원/100 엔 환율 추이



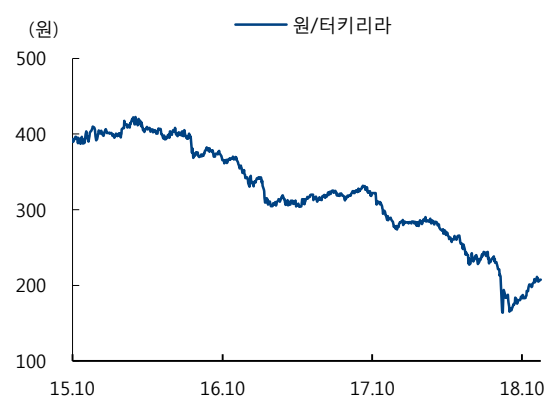
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권 리서치센터

그림17. 원/위안 환율 추이



자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

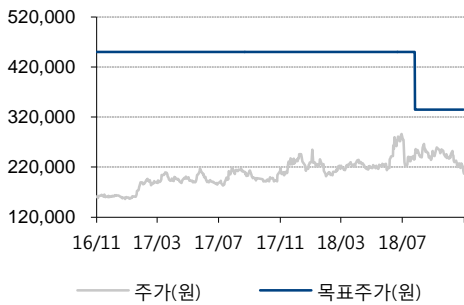
그림18. 원/터키리라 환율 추이



자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권 리서치센터

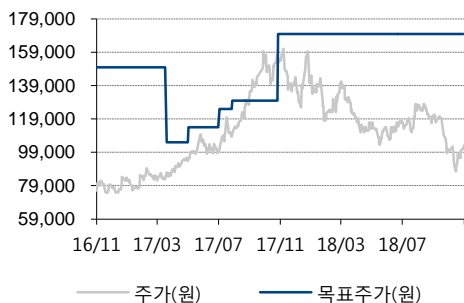


CJ ENM
최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이



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

카카오
최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이



일자	투자의견	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 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 : 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 종가대비 3 등급) 종목투자의견은 향후 12 개월간 추천일 종가대비 해당종목의 예상 목표수익률을 의미함.

- Buy(매 수): 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%	-