



2018.11.23

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

1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- 페이스북, 아마존, 넷플릭스, 알파벳의 지난 한주간 주가 수익률은 각각 -6.8%, -8.3%, -9.3%, -1.7%로 부진한 모습 보임
- FANG 기업의 매출 성장 둔화와 수익성 악화 우려가 존재하는 가운데 페이스북의 정보유출사태와 경영진 내분, 아마존의 고객정보 대량 유출 등 신뢰도 하락으로 투자 심리 위축
- 하지만, 알파벳은 핵심 사업인 광고 사업과 유튜브의 안정적인 성장 및 비디오 스트리밍과 자율자동차 등 신기술 분야에서의 우위 확보, 아마존은 유통업계에서의 독점적 위치 강화 등으로 주가 반등 전망세가 짙어지고 있음
- 네이버와 카카오 또한 주요 사업인 광고 매출 성장률은 두 자리 수를 이어갈 전망이며, 핀테크/클라우드/자율주행 등 신사업 확대를 통한 신규 수익원 창출 기대감 유효하기 때문에 중장기적 관점에서 저점 매수 접근 충분
- 중국 정부는 각 성마다 게임을 관리하는 부서를 신설, 최근 중국내 13개 성과 게임/콘텐츠에 대한 협의가 완료되어 내년 3월부터 신규게임에 대한 승인이 재개될 것이라는 기대감 형성
- 삼성전자는 내년 3월부터 100만대 이상 폴더블폰을 출시하겠다고 발표했으며, 엔씨소프트는 폴더블폰에 맞춘 삼성전자와의 협업을 준비하고 있어 폴더블폰 출시는 게임 업종에 기회로 작용할 것으로 판단
- 11/14~20일 한주간 주요 게임별 글로벌 평균 일매출액은 '리니지M' 28억원 (-0.4% WoW), 'L2R' 18억원 (+13% WoW), '검은사막 모바일' 9억원 (-6% WoW), '뮤오리진2' 5억원 (+7% WoW), '서머너즈워' 10억원 (-0.2% WoW) 기록

미디어/광고

- 넷플릭스는 오리지널 영화 '로마'를 12월 12일 한국에 개봉하고 이를 뒤 온라인으로 공개할 예정으로 '옥자' 사례와 같이 극장사업자와의 마찰 불가피
- 넷플릭스의 계획대로 오리지널 영화 관련 극장 개봉과 온라인 공개를 비슷한 시기에 진행하고 이용자가 극장 대신 온라인 스트리밍 서비스를 더 많이 이용할 경우 영화관 산업 위축에 대한 우려감 더욱 확대될 전망
- 아마존은 디즈니가 보유한 22개 지역 스포츠 채널 인수전에 참가하여 이커머스 사업자의 콘텐츠 제작 및 확보를 위한 투자는 더욱 가속화될 듯

2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/ 게임	카카오 (035720)	<ul style="list-style-type: none"> - 카카오게임즈는 일본 시장 공략을 위해 일본 법인 설립, 카카오의 일본 법인 카카오재팬과의 시너지 또한 기대 - 지난 20일 카카오페이지는 크라우드펀딩을 기반으로 하는 투자서비스를 출시, 상품 4종은 4시간 20분만에 완판되어 테크핀 업체로 점진적으로 진보 - 가상화폐 자회사 그라운드X는 싱가포르에 현지법인 클레이튼을 설립, 연말까지 현지법인을 통해 약 1천억원의 투자금 유치할 것으로 예상
	미디어/ 광고	CJ ENM (035760)	<ul style="list-style-type: none"> - 지난 10월 기준 '다이아TV'의 총 구독자수는 2.2억명을 돌파, 10월 총 조회수 중 50%는 해외에서 재생되어 글로벌 사업 확대 가능성 입증 - CJ오쇼핑 사업 부문은 PB상품 '엣지'가 연간 매출액 1천억원을 넘겼으며, 콘텐츠 경쟁력과 결합하여 PB 상품 위주의 성장세 더욱 부각될 것으로 보임 - 다음주부터 tvN 드라마 '남자친구'와 '알함브라 궁전의 추억'이 방영될 예정으로 4분기 광고 매출과 판권 판매 수익 성장 견인할 전망

3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
네이버, 대만서 첫 인터넷銀 설립 임박	<ul style="list-style-type: none"> - 대만 현지 언론에 따르면 라인의 자회사 '라인파이낸셜 타이완'은 최근 인터넷은행 사업을 위한 컨소시엄 지분 공개했으며 유력한 사업자 중 한곳으로 고려되고 있음 - 대만 금융당국은 올해 말까지 두 곳의 인터넷은행 사업자를 선정할 계획으로 인가를 받을 경우 네이버가 직접 은행업에 진출하는 첫 사례가 될 것임 	https://bitly/2zt0Iyz
넥슨, 모바일게임 키운다 ... "향후 10배 성장이 목표"	<ul style="list-style-type: none"> - 넷마블은 내년에 가장 기대작인 '트라하'를 국내에서 선보이는 것을 필두로 '바람의 나라:연' 등 11종의 모바일게임 신작을 출시할 계획 - 한국, 일본, 대만, 북미, 유럽, 동남아 시장을 핵심 전략 시장으로 보고 과거 PC게임 이용자층을 모바일 게임 고객층으로 흡수하는 전략을 펼 계획 	https://bitly/2DM6sXN
카카오뱅크, 내년 기업대출 나선다	<ul style="list-style-type: none"> - 카카오뱅크는 지난해 중도상환수수료 없는 비대면 신용대출, 마이너스통장을 출시한 것에 이어서 내년부터 비대면 기업대출을 시작할 계획 - 카카오뱅크의 기업대출이 활성화되면 수익구조가 빠르게 자리 잡아 내년부터 흑자전환도 가능할 것으로 기대 	https://bitly/2Py4lrr
펄어비스 '검은사막 모바일', 업데이트 '각성' 공개	<ul style="list-style-type: none"> - 펄어비스는 다음달 12월 5일 '각성' 콘텐츠 업데이트를 진행할 예정 - 이번 업데이트는 두번째 대규모 업데이트로 '각성'은 클래스별 잠재된 힘을 끌어낼 새로운 기술을 습득할 수 있는 콘텐츠로 이용자들의 선택 폭을 넓힐 수 있는 방향으로 기획 중 	https://bitly/2FCsrCe
구글 "EU 링크세 강요 땐 구글 뉴스 폐쇄"	<ul style="list-style-type: none"> - 지난 9월 유럽 의회를 통과한 EU의 저작권법 지침 중 '링크세'는 구글과 같은 플랫폼 사업자들이 콘텐츠를 링크할 때마다 일정액의 세금을 납부하도록 규정 - 지난 2014년 스페인 정부가 '링크세'와 비슷한 세금 부과를 추진하자 구글은 뉴스 서비스를 중단한 적 있으며, EU가 '링크세'를 도입한다면 유럽 전역에 뉴스 서비스 폐쇄 조치를 고려 중 	https://bitly/2OVQLOH
아마존, 22개 미국 지역 스포츠 채널 눈독	<ul style="list-style-type: none"> - 아마존이 디즈니가 보유한 22개 지역 스포츠 방송국 인수를 추진 중 - 아마존은 스포츠 방송국 인수를 통해 아마존 프라임 가입자에게 스포츠 콘텐츠를 제공할 전망이며 스포츠가 추가되면 아마존 디지털 광고 매출도 늘어날 전망 	https://bitly/2DSyfRQ
컴투스 신작 '댄스빌', 사전예약 실시	<ul style="list-style-type: none"> - 내년 초 국내 론칭을 앞둔 신작 '댄스빌'은 유저가 직접 춤과 음악을 제작하는 높은 자유도의 샌드박스 플랫폼 - 컴투스는 이같은 '댄스빌'의 재미를 더욱 높일 수 있도록 YG엔터테인먼트 소속 아이돌 그룹 '위너'와 콜라보레이션을 진행하며 사전예약 이벤트도 진행 	https://bitly/2A6KgmZ
미디어/광고		
이노션, 美서 글로벌 광고 연이어 수주...하이네켄도 품었다	<ul style="list-style-type: none"> - 이노션의 미주지역 미디어 대행 자회사인 캔버스 월드와이드가 맥주 브랜드 하이네켄 (Heineken)을 신규 클라이언트로 영입하는 데 성공 - 캔버스는 2019년부터 미주지역 소비자들을 대상으로 디지털, 옥외광고 등 전 광고매체에 걸쳐 하이네켄 브랜드 등을 알리는 미디어대행 분야의 파트너사로 활동할 계획 	https://bitly/2zc6Vyw
애플, 스트리밍 서비스 위한 영화 콘텐츠 확보에 나서	<ul style="list-style-type: none"> - 애플은 영화제작사 A24와 콘텐츠 계약을 체결했으며 A24는 애플만을 위한 여러 편의 일반 영화를 제작할 예정 - 아마존이 A24와의 독점 계약을 맺고 해당 콘텐츠가 크게 성공했던 전략을 따른 것으로 애플은 대형 영화 콘텐츠 확보를 통해 스트리밍 서비스의 경쟁력을 강화할 계획 	https://bitly/2A1matF
대용량 스트리밍 끊김없이' ...LGU+, 차량 주행 중 5G 송수신 테스트 성공	<ul style="list-style-type: none"> - LGU+는 강남 도심에서 시내 주행 속도로 이동하는 환경 속에 대용량 스트리밍 서비스가 끊김 없이 안정적으로 제공되는 것을 확인 - 5G를 상용화하는데 중요한 부분 중 하나인 이동성 검증을 완료했으며 이를 통해 자율 주행에 대한 준비에도 한걸음 더 진보 	https://bitly/2Fwa0Py
CJ ENM 다이아티비, 구독자 수 2억2천만 돌파	<ul style="list-style-type: none"> - CJ ENM은 1인 창작자 지원 사업 'DIA TV' 파트너 창작자 1,400개 팀을 합산한 총 구독자 수가 10월 기준 2억 2천만명을 돌파했음을 발표 - 10월 총 조회수 중 50%가 글로벌 시장에서 재생됨으로써 해외에서의 영향력도 입증 	https://bitly/2A9WpaN
케이블TV, 10년 된 IPTV에 갈수록 밀린다...100만 격차 벌어져	<ul style="list-style-type: none"> - 2018년 상반기 기준, 유료방송 가입자 수는 3,196만명(6개월 평균)으로 집계돼 2017년 하반기 대비 59만명 증가했고 IPTV 가입자 수는 1,472만명 기록 - 2008년 11월 상용서비스를 제공한 이후 9년 만에 SO를 역전한 IPTV의 상승세가 주목되며 전체 유료방송 시장에서 IPTV와 SO간 가입자 수 격차는 약 107.6만명 확대 	https://bitly/2OUAMWX
'보헤미안 랩소디' 매서운 역주행 흥행...340만 돌파	<ul style="list-style-type: none"> - '보헤미안 랩소디'가 뒷심을 발휘하며 누적관객 수 340만명을 달성, 지난 19일에 이어 이를 연속 1위를 차지 - 박스오피스 2위에는 '신비한 동물들과 그린델왈드의 범죄', 3위는 '완벽한 타인'이 기록하며 흥행 가도를 이어나가는 중 	https://bitly/2PPmO8E

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	2,070	1,184,115	(0.9)	(4.2)	(8.8)	(15.6)	8.7	8.3	-	-
	KOSDAQ		692	199,884	1.6	(7.0)	(11.9)	(13.3)	-	-	-	-
	소프트웨어와 서비스		301	88,643	(0.0)	(6.2)	(14.3)	(20.9)	23.8	18.7	17.2	(41.7)
	인터넷 소프트웨어와 서비스		913	29,364	(1.1)	(10.3)	(23.4)	(31.8)	35.9	29.6	22.5	(24.3)
	게임 소프트웨어와 서비스		4,069	31,665	0.7	3.6	5.8	(14.7)	21.6	15.7	(12.9)	5.0
인터넷/소프트웨어	NAVER	KRW	109,500	15,946	(2.7)	(12.7)	(29.1)	(37.1)	25.5	23.1	(8.1)	(35.9)
	카카오		106,500	7,847	2.4	6.0	(15.1)	(22.3)	102.3	56.2	28.2	(5.3)
	인터넷파크		5,180	152	(2.3)	(6.2)	(16.0)	(44.4)	154.1	18.7	0.2	(0.2)
	포스코 ICT		5,490	737	(0.5)	(11.3)	(17.8)	(34.3)	-	13.9	(0.8)	(0.6)
	더존비즈온		44,100	1,156	(6.2)	(11.1)	(21.3)	32.4	30.1	23.5	(1.5)	(2.6)
	한글과컴퓨터		13,500	275	0.7	(5.6)	(21.5)	(24.8)	12.1	11.8	1.8	(3.0)
	KG 이니시스		15,100	372	(0.7)	(0.3)	(18.4)	(19.7)	-	-	(0.6)	(2.0)
	NHN 한국사이버결제		12,100	234	11.5	2.1	(12.9)	(28.0)	16.0	12.3	1.2	(0.9)
	KG 모빌리언스		7,620	201	(1.8)	4.1	(1.4)	(5.8)	-	-	(0.5)	0.1
	카페 24		95,900	799	2.5	(20.1)	(38.8)	n/a	-	30.5	(1.6)	(1.6)
게임	다날		3,590	172	(1.1)	(5.0)	(20.6)	(32.1)	-	-	(0.0)	(0.0)
	넷마블	KRW	122,000	9,191	(2.8)	8.4	(0.4)	(35.3)	41.9	24.0	(22.3)	18.7
	엔씨소프트		479,000	9,285	1.2	12.7	24.3	7.0	22.6	17.1	0.0	(0.0)
	펄어비스		183,100	2,094	(3.2)	(15.9)	(26.4)	(26.1)	12.7	8.9	(13.9)	8.8
	NHN 엔터테인먼트		57,000	985	4.8	15.2	(5.6)	(16.7)	8.9	11.2	(3.0)	5.3
	컴투스		131,800	1,498	2.6	(10.6)	(12.1)	(3.2)	12.4	9.8	8.1	(1.7)
	게임빌		53,900	314	0.6	(11.3)	4.7	(41.6)	23.6	10.6	2.0	(0.3)
	더블유게임즈		59,700	963	(2.6)	(17.7)	(11.9)	15.5	10.9	8.9	(5.2)	(2.4)
	웹젠		16,950	529	9.7	1.5	(15.9)	(56.6)	9.7	9.4	1.6	(0.8)
	위메이드		25,650	381	14.0	4.5	(20.8)	(49.1)	115.4	31.3	0.2	(1.1)
	네오위즈		13,250	257	10.9	5.2	(17.7)	8.2	11.9	12.5	3.0	(3.9)
	파티게임즈		-	12	(33.8)	n/a	n/a	n/a	-	-	0.0	0.0
해외	조이시티		11,250	117	0.4	(17.0)	(12.1)	(17.9)	-	-	0.1	(0.0)
	룽투코리아		4,020	86	9.2	8.9	(23.0)	(49.0)	-	-	0.0	0.0
인터넷/소프트웨어	Alphabet	US	-	-	(1.1)	(6.1)	(14.6)	(0.9)	19.1	18.3	-	-
	Facebook	US	-	-	(6.5)	(12.9)	(22.4)	(23.6)	16.1	15.8	-	-
	Amazon	US	-	-	(5.1)	(15.2)	(20.4)	29.7	55.7	42.6	-	-
	Alibaba	CH	-	-	(0.7)	0.4	(16.0)	(13.4)	29.6	22.7	-	-
	Tencent	CH	295.0	358,667	2.4	6.2	(17.8)	(27.3)	31.4	26.1	-	-
	Baidu	CH	-	-	(0.6)	(6.2)	(17.5)	(21.5)	18.6	17.4	-	-
	Gree	JN	472.0	1,012	(2.3)	(1.7)	(7.6)	(32.2)	16.0	14.8	-	-
	IQIYI	US	-	-	(0.2)	(14.7)	(29.3)	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY	US	-	14,294	(7.1)	(1.3)	(3.6)	31.3	433.4	186.5	-	-
	LINE	JP	3,225.0	6,863	0.3	(20.5)	(32.8)	(29.8)	-	139.0	-	-
	PayPal	US	-	-	(5.9)	(7.4)	(9.0)	7.5	33.1	27.4	-	-
	SQUARE	US	-	-	(10.3)	(17.3)	(18.1)	80.6	135.5	88.1	-	-
게임	Activision Blizzard	US	-	-	(1.5)	(27.1)	(28.8)	(19.7)	19.6	18.1	-	-
	Electronic Arts	US	-	-	(2.0)	(17.1)	(34.2)	(20.0)	18.4	16.2	-	-
	Netease	CH	-	-	6.3	9.0	10.4	(32.3)	24.8	20.0	-	-
	Take Two Interactive Software	US	-	-	0.3	(11.3)	(17.3)	(2.7)	21.7	21.0	-	-
	Nexon	JN	1,168.0	9,244	3.5	(14.2)	(13.7)	(28.8)	10.0	10.6	-	-
	Zynga	US	-	-	(0.3)	(14.0)	(13.4)	(12.8)	21.0	21.3	-	-
	Sega	JN	1,603.0	3,778	(0.7)	8.9	(9.0)	14.7	25.9	16.0	-	-
	Nintendo	JN	31,410.0	39,389	(10.4)	(16.3)	(16.0)	(23.7)	18.6	14.4	-	-

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	2,070	1,184,115	(0.9)	(4.2)	(8.8)	(15.6)	8.7	8.3	-	-
	KOSDAQ		692	199,884	1.6	(7.0)	(11.9)	(13.3)	-	-	-	-
	미디어		446	19,081	(0.7)	(4.8)	(1.7)	(1.6)	26.9	19.1	(4.0)	5.5
	광고		3,449	4,677	1.6	1.0	8.8	(7.6)	16.5	14.9	2.1	0.4
	방송과엔터테인먼트		221	17,049	(1.6)	(6.9)	(5.2)	(1.2)	35.5	21.4	(6.4)	4.0
방송 콘텐츠	CJ ENM	KRW	215,200	4,169	(3.5)	(12.0)	(12.4)	(6.8)	16.6	13.9	(2.9)	5.8
	스튜디오드래곤		105,700	2,618	(3.8)	(2.5)	(4.0)	62.6	60.9	35.9	8.1	(1.7)
	SBS		20,950	338	(0.9)	(3.2)	16.1	(19.0)	-	-	0.8	(0.0)
	SBS 미디어홀딩스		2,340	289	(1.7)	(7.7)	1.7	(23.4)	-	-	0.0	(0.0)
	SBS 콘텐츠허브		5,500	104	(2.3)	(11.0)	7.4	(40.3)	-	-	(0.0)	0.0
	제이콘텐트리		4,710	600	(0.1)	(10.6)	(26.2)	(9.3)	27.3	20.8	5.3	(4.0)
	IHQ		1,955	253	(0.3)	17.4	(6.5)	(23.0)	43.8	14.8	(0.5)	0.3
영화	CJ CGV	KRW	40,000	748	1.8	(7.6)	(24.5)	(46.1)	-	18.1	4.6	0.4
	쇼박스		3,795	210	(0.1)	(4.9)	(6.2)	(29.7)	30.9	17.8	0.1	(0.3)
	NEW		5,020	124	6.9	(21.1)	(26.2)	(45.1)	-	20.3	(1.0)	0.5
광고	제일기획	KRW	22,900	2,328	(0.2)	3.4	17.7	8.0	18.9	17.3	0.1	2.1
	이노션		60,000	1,060	5.1	13.9	2.7	(18.0)	14.8	13.8	0.9	(0.5)
유료방송	CJ헬로	KRW	9,490	649	(2.2)	0.2	17.9	33.7	-	-	(0.5)	1.4
	스카이라이프		11,300	477	0.9	(17.5)	(14.7)	(16.0)	9.7	9.1	0.3	(0.1)
	현대 HCN		4,515	450	4.0	0.6	8.5	14.3	11.7	10.5	0.1	0.2
	SK 텔레콤		286,500	20,440	7.3	1.2	10.8	7.3	6.7	7.1	63.3	(47.5)
	KT		30,550	7,048	2.2	2.5	7.8	1.0	10.8	10.5	20.8	(2.6)
	LG 유플러스		16,100	6,211	5.6	(10.1)	1.6	15.0	12.3	11.5	59.8	(57.4)
해외											-	-
방송 콘텐츠	Disney	US	-	-	(3.5)	(4.4)	1.0	5.1	15.7	15.1	-	-
	Time Warner	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Netflix	US	-	-	(8.6)	(20.5)	(23.9)	36.6	88.0	58.2	-	-
	CBS	US	-	-	(5.7)	(5.4)	0.7	(8.9)	10.2	9.3	-	-
	Discovery	US	-	-	(4.9)	(9.0)	4.4	35.7	12.7	8.6	-	-
	Huace Film and TV	CH	9.2	2,347	(13.0)	(11.0)	(0.3)	(15.4)	20.7	16.4	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	5.3	2,137	(4.7)	18.0	(6.9)	(39.3)	18.5	15.1	-	-
	Huya	US	-	-	0.2	(21.4)	(34.5)	n/a	70.9	38.2	-	-
영화	Cinemark	US	-	-	(10.2)	(12.0)	(0.2)	6.6	17.9	15.8	-	-
	IMAX	CA	-	-	(4.7)	(16.4)	(20.4)	(18.0)	20.9	17.7	-	-
	China Flim	CH	14.2	3,811	(1.1)	25.9	8.3	(8.1)	18.2	18.5	-	-
	Shnaghai Flim	CH	13.1	707	(0.8)	12.1	(9.6)	(35.6)	23.4	17.6	-	-
광고	WPP	GB	832.2	13,518	0.2	(20.2)	(35.8)	(37.9)	7.7	7.8	-	-
	Omnicom	US	-	-	0.2	(1.1)	11.0	5.3	13.6	13.3	-	-
	Publicis	FR	51.7	13,875	0.4	(4.2)	(7.1)	(8.7)	11.3	10.7	-	-
	Dentsu	JN	4915.0	12,548	(4.7)	(12.4)	(5.8)	2.9	16.8	15.9	-	-
유료방송	Comcast	US	-	-	(2.0)	4.9	5.7	(6.3)	14.7	13.5	-	-
	Time Warner Cable	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Dish Network	US	-	-	(2.6)	(9.8)	(11.0)	(34.5)	10.3	12.8	-	-
	AT&T	US	-	-	(2.4)	(8.9)	(8.9)	(23.4)	8.5	8.3	-	-
	Verizon	US	-	-	0.4	7.6	9.3	11.8	12.7	12.6	-	-
	Sprint	US	-	-	(0.2)	(4.7)	0.0	4.2	127.9	89.0	-	-

자료: Quantitive, Bloomberg, 하이투자증권

주: 11월 22일 뉴욕증시는 '추수감사절' 휴장

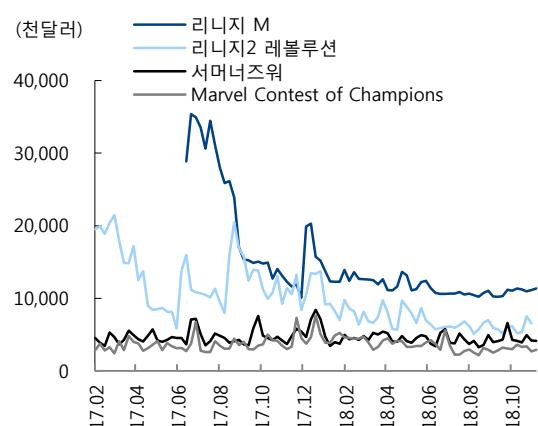
5. 주요 Charts

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

순위	10월 4주차	11월 1주차	11월 2주차	11월 3주차	11월 4주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	뮤오리진2(▲1)	검은사막 모바일 (▲1)	붕괴3rd(▲43)	검은사막 모바일(-)	리니지2 레볼루션 (▲1)
3	검은사막 모바일 (▽1)	리니지2 레볼루션 (▲2)	리니지2 레볼루션(-)	리니지2 레볼루션(-)	뮤오리진2(▲1)
4	에픽세븐(▲1)	에픽세븐(-)	뮤오리진2(▲1)	뮤오리진2(-)	검은사막 모바일 (▽2)
5	리니지2 레볼루션 (▽1)	뮤오리진2(▽3)	검은사막 모바일 (▽3)	붕괴3rd(▽3)	오크: 전쟁의 서막 (11월 8일 출시)
6	세븐나이즈 for kakao(▲8)	창세기전: 안타리아 의 전쟁 (10월 25일 출시)	에픽세븐(▽2)	모두의 마블 for kakao(▲3)	왕이되는자(▲1)
7	모두의 마블 for kakao(▽1)	모두의 마블 for kakao(-)	FIFA ONLINE 4 M (▲2)	왕이되는자(▲3)	모두의 마블 for kakao(▽1)
8	왕이되는자(▽1)	세븐나이즈 for kakao(▽2)	피망 포커: 카지노 로얄(▲19)	에픽세븐(▽2)	마피아 시티(▲2)
9	라그나로크M: 영원 한 사랑(▲25)	FIFA ONLINE 4 M (▲7)	모두의 마블 for kakao(▽2)	세븐나이즈 for kakao(▲2)	신명(▲7)
10	마피아 시티(▽2)	왕이되는자(▽2)	왕이되는자(-)	마피아 시티(▲2)	세븐나이즈 for kakao(▽1)

자료: App Annie, 하이투자증권 리서치센터

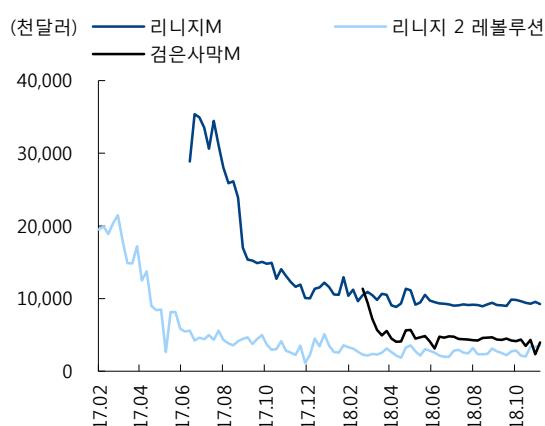
그림1. 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



자료:하이투자증권 리서치센터

주: 매출액은 추정치

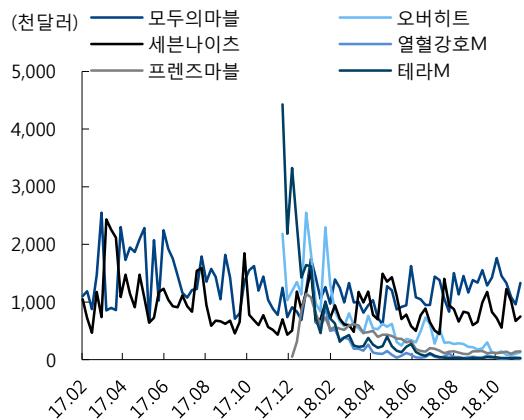
그림2. 리니지 M, L2R, 검은사막 M의 주간 국내 매출액추이



자료:하이투자증권 리서치센터

주: 매출액은 추정치

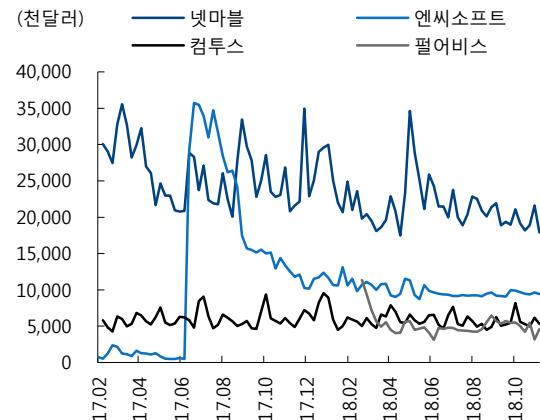
그림3. 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



자료: 하이투자증권 리서치센터

주: 매출액은 추정치

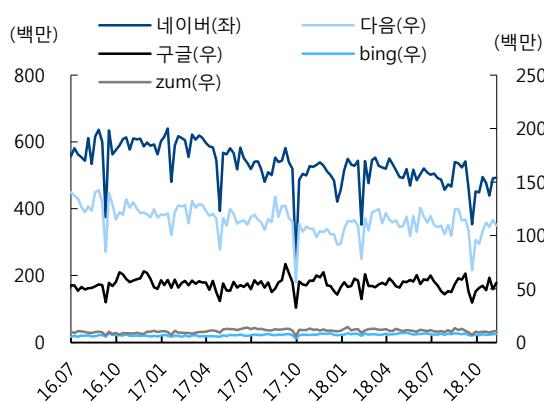
그림4. 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



자료: 하이투자증권 리서치센터

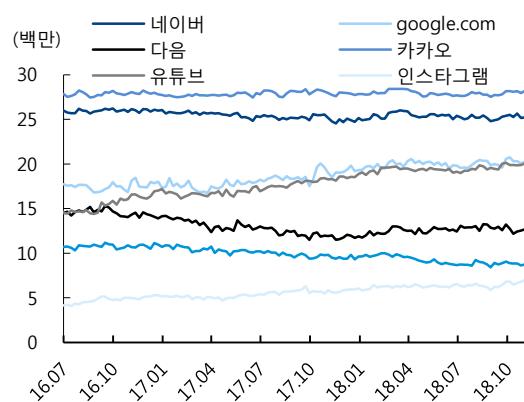
주: 매출액은 추정치

그림5. 주요 PC 웹사이트 쿼리수



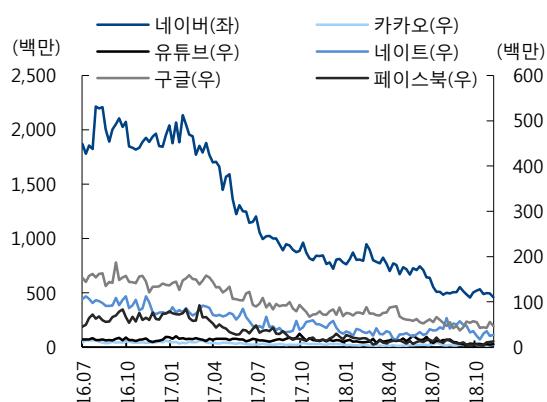
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림6. 주간 모바일(App+Web) UV 추이



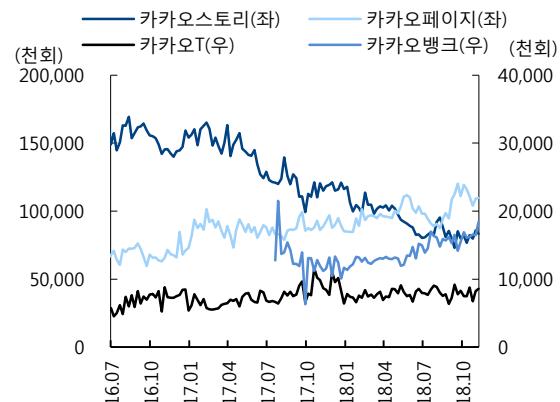
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림7. 주간 모바일(App+Web) PV 추이



자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

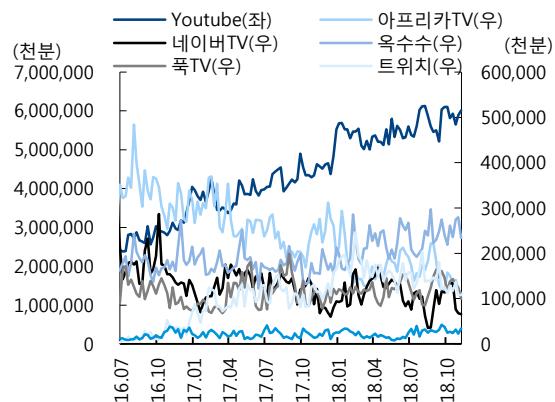
그림8. 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

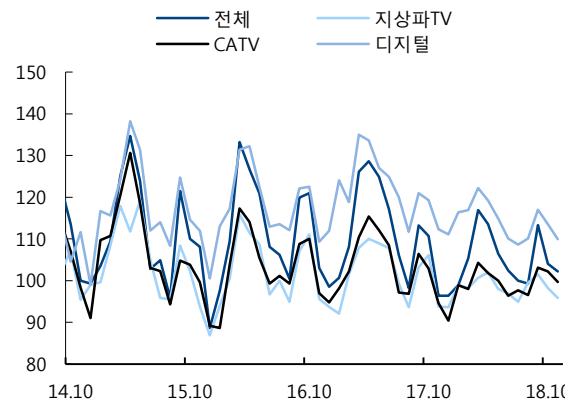
인터넷/게임/미디어 Weekly

그림9. 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



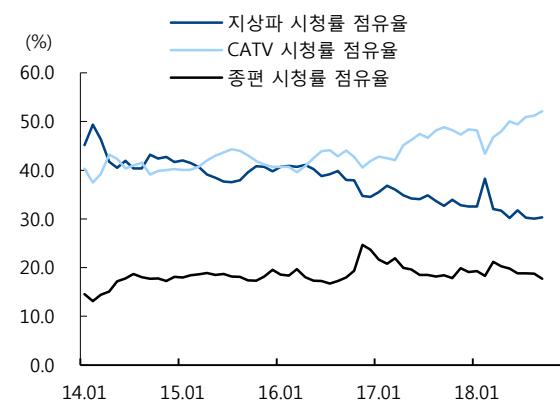
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림10. 월간 KAI 지수



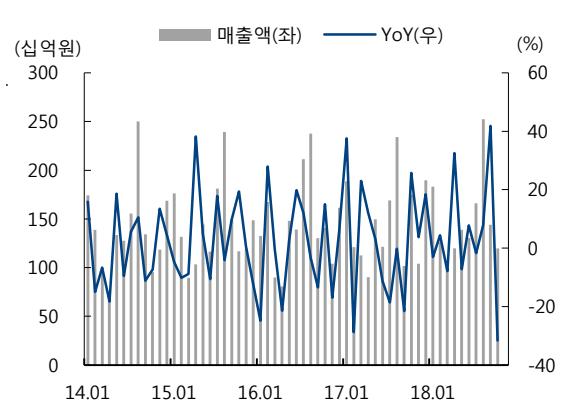
자료: KOBACO, 하이투자증권 리서치센터

그림11. 월간 시청률 점유율 추이



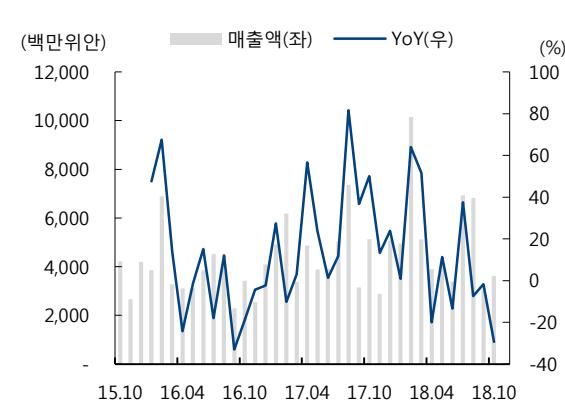
자료: CJ ENM, 하이투자증권 리서치센터

그림12. 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



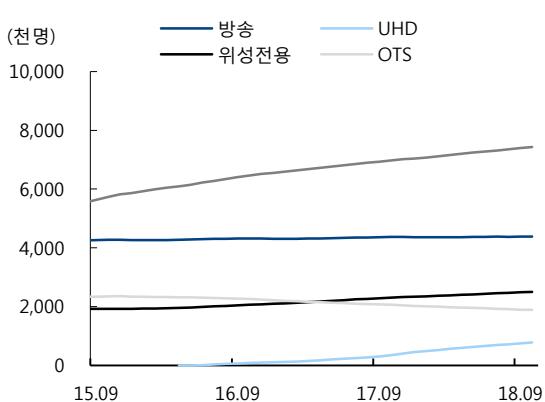
자료: 영진위, 하이투자증권 리서치센터

그림13. 월간 중국 박스오피스 추이(매출액 기준)



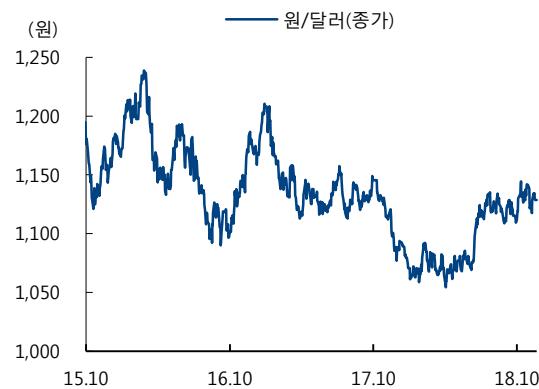
자료: CBO, 하이투자증권 리서치센터

그림14. 월간 스카이라이프 가입자 추이



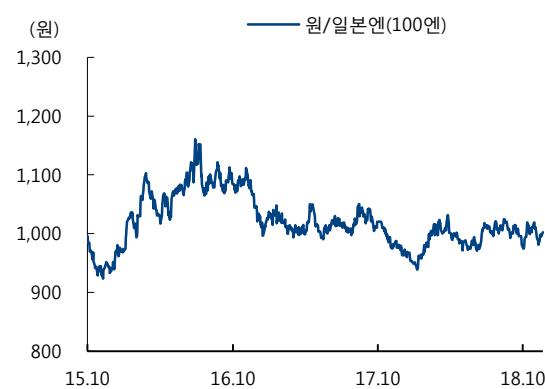
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권 리서치센터

그림15. 원/달러 환율 추이



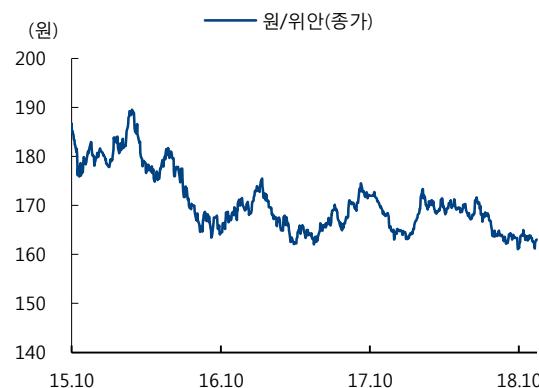
자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

그림16. 원/100 엔 환율 추이



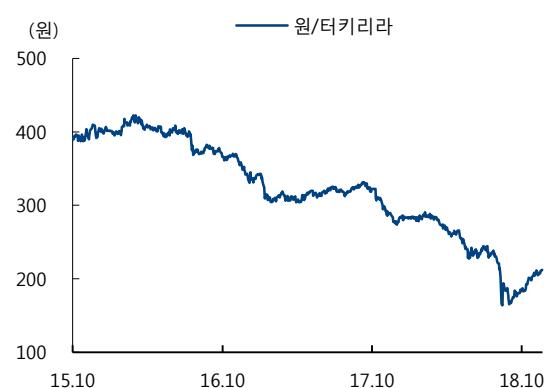
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권 리서치센터

그림17. 원/위안 환율 추이



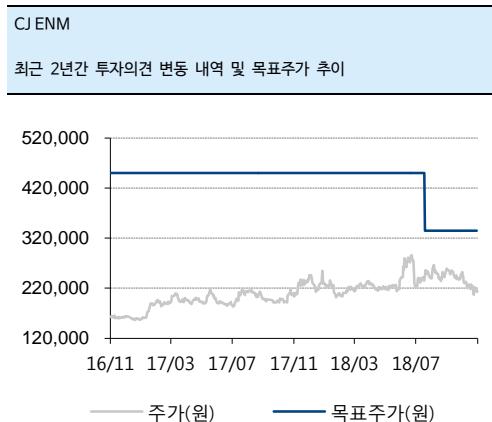
자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

그림18. 원/터키리라 환율 추이

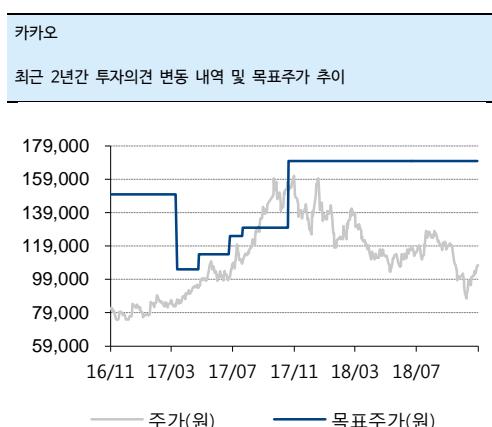


자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권 리서치센터

인터넷/게임/미디어 Weekly



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



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		

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 : 김민정)

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%	-