



2018.11.30

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

1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- NAVER와 카카오의 지난 한 주 동안의 주가 수익률은 각각 +19.2%, +5.2%를 기록하며 인터넷 사업자의 주가가 강세를 나타냄
- NAVER의 주가 급등 주요인은 1) 라인페이 거래액 1조원 돌파 등 고성장세 부각, 2) 라인의 해외 지역 인터넷은행 진출 및 텐센트와의 제휴 등 핀테크 사업 확장, 3) Bottom Fishing 관점에서의 접근으로 분석됨
- NAVER와 카카오 모두 내년에도 인력 및 마케팅비 투자는 지속될 것이며, 특히 일본 지역은 2020 도쿄 올림픽 직전인 2019년에 핀테크 사업자의 경쟁이 정점에 다다를 것으로 실적보다는 성장 스토리에 무게를 둘 필요
- 지난 26일 사이버머니에에 아마존의 하루 매출액은 전년비 19.7% 증가한 8.9조원으로 사상 최대 매출액 기록하여 주가 반등에 성공했으며, FANG 기업의 주가 반등에 트리거로 작용할 전망
- 지난 29일 엔씨소프트는 '리니지:리마스터'를 공개했으며 사전예약 시작, 다음달 그래픽, 전투, 사냥 등에서 업데이트될 예정으로 4분기 PC게임 매출 성장 견인할 전망
- 펠어비스의 '검은사막 모바일'의 매출액은 자연감소하고 있는 추세로 11월 일평균매출액은 7억원 수준인 것으로 파악되나, 12월 5일 대규모 업데이트 진행으로 '블소레볼루션' 출시에 따른 잠식 리스크 축소시킬 것으로 예상
- 11/21~27일 한주간 주요 게임별 글로벌 평균 일매출액은 '리니지M' 28억원 (+5% WoW), 'L2R' 18억원 (+3% WoW), '검은사막 모바일' 8억원 (-5% WoW), '뮤오리진2' 5억원 (-6% WoW), '서머너즈워' 8억원 (-19% WoW) 기록

미디어/광고

- 국회에서 유료방송 합산규제 도입에 대한 재논의를 시작했으나, 과학기술정보통신부와 공정위는 산업의 경쟁력 강화를 위해 규제를 반대하고 있어 합산규제가 재도입될 가능성은 낮아보임
- 한국방송광고진흥공사에 따르면 5G 상용화를 앞두고 12월 광고시장은 양호한 성장을 이어갈 것으로 전망
- 아마존은 '파이어TV'의 입지력이 향상되자 지난 9월부터 '파이어TV' 플랫폼의 외부 채널 사용자들에게 광고 매출의 30%를 플랫폼 수수료로 수취, 데이터 분석 기반 맞춤형 타겟광고 제공할 예정으로 광고 시장 내 영향력 확대될 전망

2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/게임	카카오 (035720)	<ul style="list-style-type: none"> - 추석 영향과 카카오톡 플랫폼 신규 적용에 따라 3분기에 성장이 다소 주춤했던 광고 매출은 4분기에 성장세 다시 회복할 것으로 기대 - 4분기 모바일게임 신작 출시, 저작권료 인상 전 멜론의 음원 가입자 확보를 위한 프로모션 강화, 웹툰/웹소설 거래액 증가로 콘텐츠 매출액 증가율 두드러질 전망 - 블루홀의 PC온라인 신작 '에어'는 북미/유럽에서 12월 중에 FGT 진행할 예정이며, 내년에 출시되어 게임 사업 성장에 기여할 것으로 판단
	미디어/광고	CJ ENM (035760)	<ul style="list-style-type: none"> - 지난 28일 첫 방영한 드라마 '남자친구'의 시청률은 8.7%를 기록, 지상파 포함 전 채널 1위 차지하며 콘텐츠 경쟁력 입증 - 미국 제작사와 공동제작 중인 미국판 '써니'인 'Bye Bye Bye'에 유니버설 스튜디오가 투자 및 전세계 배급을 담당하기로 하여 미국 지역 사업 확대 기대감 형성 - OTT 플랫폼인 '티빙'의 10월 순방문자수는 전년비 2.2배 증가한 333만명 기록, 유료 회원 수는 전년비 56% 증가, MD 상품 판매 채널로서 활용도 높일 예정

3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
네이버 모바일 앱 광고 영역 넓힌다	<ul style="list-style-type: none"> - 네이버는 모바일 앱 '파워콘텐츠' 콘텐츠매체 광고영역을 스포츠, 웹툰까지 확장하여 광고 비즈니스 영역을 늘려 모바일 화면 개편 이후 영향을 최소화할 것으로 기대 - 사용자가 보는 페이지 내 콘텐츠 정보와 사용자 정보를 바탕으로 연관성 높은 광고를 노출시켜 광고 효율성 높일 계획 	https://bitly/2R7my0Z
카카오뱅크, 내년에 자영업자대출 출시...메기효과 나타날까	<ul style="list-style-type: none"> - 카카오뱅크 소호대출 상품은 케이뱅크의 자영업자 대출인 일반가계신용대출과 유사한 형태로 구성될 예정 - 은산분리가 대폭 완료된 만큼 상품군을 다양화해 보다 공격적인 영업에 나서겠다는 전략의 일환이며 소호대출을 시작으로 중소기업 대출 상품도 선보일 예정 	https://bitly/2FDUI0z
네이버 라인, 텐센트와 손잡았다... "中관광객, 日에서도 위챗페이로 결제"	<ul style="list-style-type: none"> - 라인은 2019년부터 일본을 방문하는 중국인 방문객들을 대상으로 모바일결제 서비스 시작할 계획 - 방일 중국인 관광객 수는 지난해 735만명으로 3년 전보다 3배 늘어났으며 모바일 결제에 익숙한 중국인 관광객들의 위챗페이 사용을 통한 결제액 증대 기대 	https://bitly/2Au473
네이버 '라인', 미즈호FG와 손잡고 은행업 진출	<ul style="list-style-type: none"> - 라인은 2020년까지 본격적인 은행 업무를 개시할 방침이며 라인의 은행은 점포나 ATM이 필요 없기 때문에 저비용으로 운영이 가능하다는 것이 장점 - 라인은 보험, 증권 등에도 참여하고 있어 이들 비즈니스와의 시너지 효과도 거둘 수 있을 것으로 기대하고 있으며 금융 빅데이터도 새로운 수익원이 될 것으로 기대 	https://bitly/2FJzkSd
아마존, 사이버먼데이까지 5일간 1억8000만 품목 주문받아	<ul style="list-style-type: none"> - 아마존은 지난 22일 추수감사절부터 26일 사이버 먼데이까지 5일 동안 고객들의 주문이 사상 가장 많은 1억 8,000만 품목 기록 - 사이버 먼데이 하루 동안 온라인 매출이 지난해보다 19.3% 늘어난 79억달러로 사상 최고액 기록 	https://bitly/2P5VeI0
20주년 맞은 '리니지' ...리마스터·자동사냥 추가한다	<ul style="list-style-type: none"> - 20주년 기념 업데이트인 '리니지: 리마스터'는 그래픽과 전투, 사냥 등 게임의 모든 부분을 업그레이드 하는 역대 최대 규모의 업데이트로 오는 12월 도입될 예정 - 그래픽, UI 개선, 이용자 조작 없이 플레이 가능한 PPS 도입, 아홉번째 신규 클래스 '검사', 다른 서버 이용자와 경쟁하는 '월드 공성전' 등을 업데이트할 예정 	https://bitly/2rd5pba
카카오페이가 "바로투자證 대주주 적격 심사 서류 12월 제출"	<ul style="list-style-type: none"> - 카카오페이가 대주주 적격성 심사 신청 관련 내부 검토를 마치고 12월내에 관련 서류 제출을 완료할 계획 - 바로투자증권은 기업금융을 주로 하던 회사이고 카카오페이는 플랫폼 강점을 갖고 있어 이와 같은 시너지를 통해 리테일에서 새로운 모델을 만들 계획 	https://bitly/2BETCZ3
미디어/광고		
텐센트뮤직, 다음달 美 상장 ...중시 불확실성 겹치나	<ul style="list-style-type: none"> - 텐센트뮤직은 다음달 4일로 예정된 SEC IPO 계획에 따르겠다고 밝혔으며 최대 10억 달러의 자금을 조달할 방침 - 시장에서는 상장 계획을 미룬 텐센트뮤직이 다시 상장 절차를 밟기 시작한 것을 두고 기업 가치 평가를 제대로 받을 수 있을 것이라는 자신감이 작용했다고 분석 	https://bitly/2QhguWJ
CJENM 영화 '국가부도의 날', 쇼박스 '성난황소' 잡으러 출격	<ul style="list-style-type: none"> - 28일 개봉하는 '국가부도의 날'은 김혜수, 유아인, 허준호 주연으로 1997년 한국 금융위기를 소재로 한 영화 - '국가부도의 날'은 순제작비 70억원이 들어갔고 손익분기점은 260만 명으로 흥행에 성공할 수 있을지 주목 	https://bitly/2RdGS10
유튜브, 유료 콘텐츠 공짜로 본다 ...넷플릭스와 전쟁	<ul style="list-style-type: none"> - 현재 월 11.99달러를 내는 프리미엄 회원에게만 제공하는 자체 제작 영화 등 오리지널 콘텐츠를 광고와 함께 일반 가입자에게도 내년부터 무료 공개할 계획 - 유튜브의 오리지널 콘텐츠 무료 전환은 넷플릭스, 아마존 등에 큰 위협이 될 전망이며 넷플릭스와 직접 경쟁하는 유료 스트리밍 서비스인 '유튜브TV'도 올해 미국 시장에 가입자를 빠르게 확대하고 있는 중으로 경쟁 심화될 전망 	https://bitly/2T5fd7k
보헤미안 랩소디' 스크린X 글로벌 박스오피스 최고 기록 달성	<ul style="list-style-type: none"> - CGV에 따르면 '보헤미안 랩소디'는 지난 26일 기준으로 '블랙 팬서'가 보유한 스크린X 최고 기록을 넘어 글로벌 박스오피스 1위를 차지 - '보헤미안 랩소디'가 스크린X 상영된 후 상영이 매주 연장되며 매진 행렬을 이루는 등 뜨거운 인기에 힘입어 이번주 스크린X 상영된 상영은 연장 돌입할 계획 	https://bitly/2Awg590
콘텐츠 경쟁 뜨거운데 ...또 '합산규제' 카드	<ul style="list-style-type: none"> - 국회 과학기술정보방송통신위원회는 27일 법안심사소위원회를 열고 유료방송 합산규제 재도입을 골자로 한 방송법 개정안과 인터넷 멀티미디어 방송사업법 개정안 등을 심의 - 정부와 공정거래위원회도 합산규제 재도입에 부정적인 입장이며 업계의 경쟁력을 저하시킬 수 있어 유료방송 합산규제 논의 물꼬가 트였지만 재도입이 되긴 어려울 것이라는 전망 	https://bitly/2DNaDBL
CJ ENM, OTT 티빙 시청시간 2배 증가	<ul style="list-style-type: none"> - 티빙의 UV가 지난해 같은 달 333만 명에서 3배 이상 증가한 734만 명을 기록 했으며 동기간 시청시간도 전년대비 2.5배 증가 - '프로듀스 101' 등 10대에게 인기 있는 콘텐츠 관련 상품을 티빙몰에 지속적으로 선보이고 있으며 투니버스 '신비아파트 외전, 기억하리'의 상품은 오픈 10분 만에 전부 판매되는 등 콘텐츠 경쟁력 확보에 따른 빠른 성장세 기록 	https://bitly/2KEsn9

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	2,114	1,221,990	2.1	5.9	(8.3)	(13.8)	8.8	8.5	-	-
	KOSDAQ		695	203,273	0.4	10.4	(13.4)	(12.9)	-	-	-	-
	소프트웨어와 서비스		328	96,431	9.2	18.8	(8.1)	(13.6)	26.0	20.5	101.4	108.5
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,045	33,380	14.4	21.0	(13.0)	(22.0)	41.0	33.7	65.6	26.7
	게임 소프트웨어와 서비스		4,298	33,566	5.6	22.4	7.7	(9.9)	23.1	16.8	14.2	70.0
인터넷/소프트웨어	NAVER	KRW	130,500	19,201	19.2	14.0	(13.2)	(25.0)	30.5	27.6	68.4	0.2
	카카오		112,000	8,338	5.2	22.3	(10.4)	(18.2)	106.8	59.2	18.2	18.8
	인터파크		5,360	159	3.5	10.2	(13.1)	(42.4)	159.5	19.3	0.3	(0.2)
	포스코 ICT		5,520	749	0.5	0.2	(17.2)	(33.9)	-	13.9	(0.0)	(0.7)
	더존비즈온		49,500	1,311	12.2	14.2	(13.2)	48.6	34.2	26.5	2.8	0.2
	한글과컴퓨터		13,650	281	1.1	6.2	(21.6)	(24.0)	12.7	12.2	1.5	(0.6)
	KG 이니시스		15,300	381	1.3	9.3	(17.5)	(18.6)	-	-	(0.0)	(2.2)
	NHN 한국사이버결제		13,100	256	8.3	29.1	(11.2)	(22.0)	17.4	13.3	2.1	(0.7)
	KG 모빌리언스		7,600	203	(0.3)	9.2	(3.8)	(6.1)	-	-	(0.1)	0.2
	카페 24		106,500	897	11.1	(3.6)	(34.2)	n/a	-	33.9	8.6	8.6
다날	3,650	177	1.7	13.9	(19.5)	(31.0)	-	-	(0.0)	0.4		
게임	넷마블	KRW	132,500	10,086	8.6	18.3	13.7	(29.7)	45.1	25.5	(15.9)	36.3
	엔씨소프트		508,000	9,950	6.1	18.3	31.1	13.5	24.1	18.2	0.0	0.0
	펄어비스		197,000	2,276	7.6	(4.2)	(22.7)	(20.4)	13.7	9.7	6.2	6.2
	NHN 엔터테인먼트		56,700	990	(0.5)	23.7	(6.0)	(17.1)	9.0	11.9	(4.9)	6.2
	컴투스		139,100	1,598	5.5	8.6	(10.8)	2.2	13.1	10.3	8.4	(4.5)
	게임빌		56,800	334	5.4	11.4	2.9	(38.5)	25.4	11.1	1.6	0.7
	더블유게임즈		61,700	1,005	3.4	(5.4)	(11.5)	19.3	11.3	9.3	(4.0)	(0.0)
	웹젠		18,400	580	8.6	23.9	(7.3)	(52.9)	10.5	10.4	0.6	3.1
	위메이드		26,200	393	2.1	11.0	(17.2)	(48.0)	137.6	22.1	0.0	(1.6)
	네오위즈		13,400	262	1.1	17.5	(16.0)	9.4	12.1	12.7	0.7	(1.5)
	파티게임즈		-	-	(33.8)	n/a	n/a	n/a	-	-	0.0	0.0
	조이시티		11,350	119	0.9	5.6	(17.2)	(17.2)	-	-	0.1	(0.1)
	룽투코리아		4,115	89	2.4	33.4	(21.2)	(47.8)	-	-	0.0	0.2
해외												
인터넷/소프트웨어	Alphabet	US	1,094.6	758,900	4.6	5.8	(13.4)	3.9	20.0	19.2	-	-
	Facebook	US	138.7	399,122	1.4	(2.4)	(21.2)	(21.4)	16.5	16.2	-	-
	Amazon	US	1,673.6	818,323	10.6	8.8	(16.2)	43.1	61.5	47.0	-	-
	Alibaba	CH	156.3	405,107	6.6	17.2	(12.4)	(9.4)	30.5	24.0	-	-
	Tencent	CH	312.0	379,704	5.8	16.9	(8.2)	(23.2)	33.3	27.8	-	-
	Baidu	CH	183.2	63,863	2.4	0.8	(18.9)	(21.8)	18.4	17.4	-	-
	Gree	JN	484.0	1,033	2.5	2.3	(14.0)	(30.5)	16.6	15.4	-	-
	IQIYI	US	19.2	13,902	(2.2)	(10.1)	(36.8)	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY	US	149.0	15,945	13.1	16.0	2.7	47.6	487.1	209.6	-	-
	LINE	JP	4,090.0	8,665	26.8	14.2	(20.1)	(11.0)	-	176.3	-	-
	PayPal	US	84.3	99,258	8.7	3.8	(9.0)	14.5	35.2	29.2	-	-
	SQUARE	US	69.9	28,903	11.6	3.9	(18.4)	101.6	151.3	98.6	-	-
게임	Activision Blizzard	US	52.6	40,106	0.3	(19.4)	(29.8)	(17.0)	20.2	18.6	-	-
	Electronic Arts	US	86.4	26,101	2.2	(5.3)	(32.8)	(17.8)	18.9	16.6	-	-
	Netease	CH	223.2	29,317	0.0	13.3	6.6	(35.3)	23.5	18.6	-	-
	Take Two Interactive Software	US	111.9	12,743	3.5	0.2	(17.8)	1.9	22.4	21.4	-	-
	Nexon	JN	1,347.0	10,613	15.3	4.7	(3.4)	(17.9)	11.6	12.2	-	-
	Zynga	US	3.6	3,137	3.4	0.6	(12.3)	(9.0)	21.9	22.2	-	-
	Sega	JN	1,588.0	3,726	(0.9)	9.3	(11.4)	13.6	25.7	15.9	-	-
	Nintendo	JN	34,860.0	43,523	11.0	(0.9)	(13.2)	(15.4)	20.6	15.9	-	-

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	KRW	2,114	1,221,990	2.1	5.9	(8.3)	(13.8)	8.8	8.5	-	-
	KOSDAQ		695	203,273	0.4	10.4	(13.4)	(12.9)	-	-	-	-
	미디어		457	19,509	2.3	16.2	(2.0)	0.7	25.8	19.7	29.2	26.4
	광고		3,600	4,870	4.4	12.7	12.8	(3.5)	17.3	15.6	(0.8)	2.7
	방송과엔터테인먼트		224	17,450	1.6	17.2	(6.8)	0.4	31.9	22.1	30.1	23.1
방송 콘텐츠	CJ ENM	KRW	222,900	4,363	3.6	(1.4)	(11.5)	(3.5)	16.9	14.5	6.2	1.5
	스튜디오드래곤		109,100	2,731	3.2	18.6	(1.3)	67.8	62.9	37.0	14.5	4.8
	SBS		20,400	332	(2.6)	10.6	11.5	(21.1)	-	-	1.0	(0.0)
	SBS 미디어홀딩스		2,285	285	(2.4)	1.6	(9.3)	(25.2)	-	-	(0.0)	0.0
	SBS 콘텐츠허브		5,330	102	(3.1)	9.0	(3.3)	(42.2)	-	-	(0.1)	0.1
	제이콘텐트리		4,815	619	2.2	5.8	(28.2)	(7.3)	27.9	21.4	1.3	(1.0)
영화	IHQ		2,065	270	11.5	44.9	(5.7)	(18.7)	46.3	15.7	0.2	1.0
	CJ CGV	KRW	41,750	789	4.4	3.5	(21.2)	(43.7)	-	18.6	3.0	0.2
쇼박스	3,860		216	1.7	18.4	(8.6)	(28.5)	31.5	18.1	0.0	(0.6)	
NEW	4,875		121	(2.9)	7.5	(34.8)	(46.7)	-	19.8	(0.7)	0.0	
광고	제일기획	KRW	23,650	2,429	3.3	4.2	22.5	11.6	19.6	17.9	(3.0)	4.8
	이노션		65,300	1,166	8.8	12.6	11.8	(10.8)	16.1	15.0	4.3	(1.4)
유료방송	CJ헬로	KRW	10,000	691	5.4	10.0	16.8	40.8	-	-	(0.3)	3.0
	스카이라이프		11,100	474	(1.8)	(10.5)	(16.5)	(17.5)	9.6	8.9	0.2	(0.7)
	현대 HCN		4,300	433	(4.8)	2.4	5.1	8.9	11.2	10.0	0.1	0.1
	SK 텔레콤		284,000	20,472	(0.9)	6.0	8.2	6.4	6.6	7.0	10.5	(1.3)
	KT		29,950	6,982	(2.0)	4.7	3.6	(1.0)	10.7	10.2	5.9	0.0
	LG 유플러스		17,700	6,899	9.9	9.6	12.7	26.4	13.6	12.6	5.9	20.1
해외												
방송 콘텐츠	Disney	US	116.6	173,594	2.7	3.2	3.7	8.5	16.2	15.6	-	-
	Time Warner	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Netflix	US	288.8	125,920	7.8	1.4	(21.5)	50.4	97.0	64.1	-	-
	CBS	US	55.4	20,703	2.6	2.3	2.7	(6.2)	10.6	9.6	-	-
	Discovery	US	31.6	21,579	3.1	4.2	11.6	41.3	13.1	8.9	-	-
	Huace Film and TV	CH	8.7	2,234	(4.7)	(15.4)	(5.1)	(19.4)	19.7	15.6	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	4.9	1,977	(7.4)	8.1	(9.1)	(43.8)	17.9	14.7	-	-
	Huya	US	17.1	3,479	(3.7)	(1.7)	(40.7)	n/a	67.4	39.4	-	-
영화	Cindemark	US	39.0	4,551	5.1	(3.9)	2.4	11.9	18.6	16.5	-	-
	IMAX	CA	19.0	1,191	3.2	(5.7)	(20.7)	(17.8)	21.0	17.8	-	-
	China Flim	CH	14.2	3,810	0.1	17.1	8.7	(8.0)	18.3	18.6	-	-
	Shnaghai Flim	CH	12.7	685	(3.0)	(3.2)	(9.4)	(37.6)	22.7	17.1	-	-
광고	WPP	GB	868.0	13,996	0.6	(0.1)	(33.1)	(35.3)	8.1	8.2	-	-
	Omnicom	US	77.2	17,296	1.1	6.6	11.1	6.0	13.7	13.4	-	-
	Publicis	FR	52.7	14,100	1.0	4.1	(4.8)	(7.0)	11.5	10.9	-	-
	Dentsu	JN	5070.0	12,887	3.2	(3.2)	(2.3)	6.2	17.3	16.4	-	-
유료방송	Comcast	US	39.4	179,341	4.1	9.5	7.3	(1.6)	15.4	14.2	-	-
	Time Warner Cable	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Dish Network	US	33.0	15,415	7.3	17.6	(8.8)	(31.0)	10.9	13.5	-	-
	AT&T	US	30.6	222,488	3.3	3.1	(5.2)	(21.4)	8.7	8.6	-	-
	Verizon	US	59.5	245,648	1.5	5.3	8.9	12.3	12.7	12.6	-	-
	Sprint	US	6.3	25,770	3.4	9.9	3.1	7.3	131.7	91.6	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

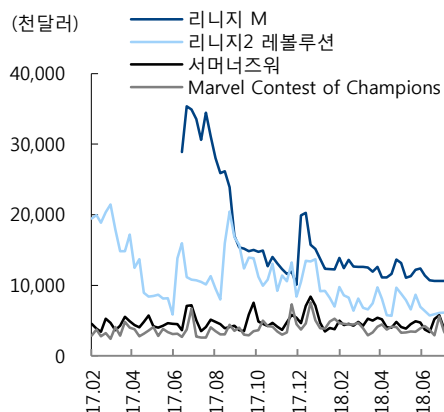
5. 주요 Charts

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

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

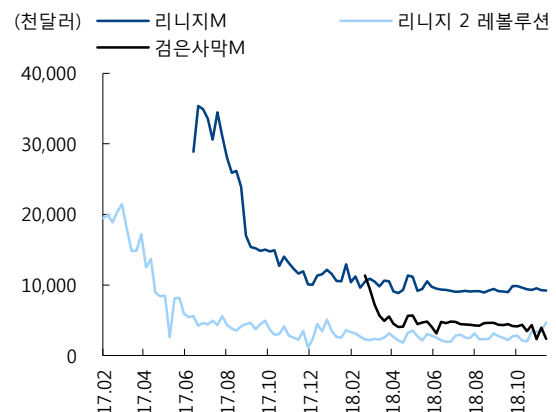
자료: App Annie, 하이투자증권 리서치센터

그림1. 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



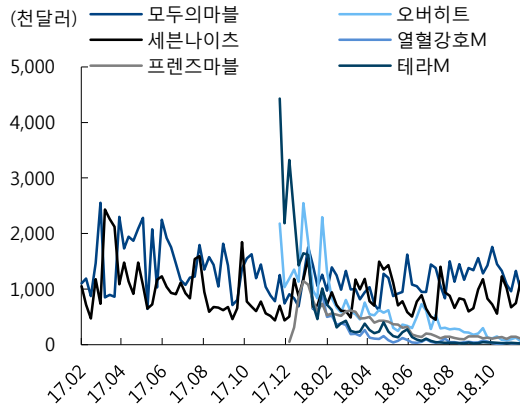
자료:하이투자증권 리서치센터
주: 매출액은 추정치

그림2. 리니지 M, L2R, 검은사막 M의 주간 국내 매출액추이



자료:하이투자증권 리서치센터
주: 매출액은 추정치

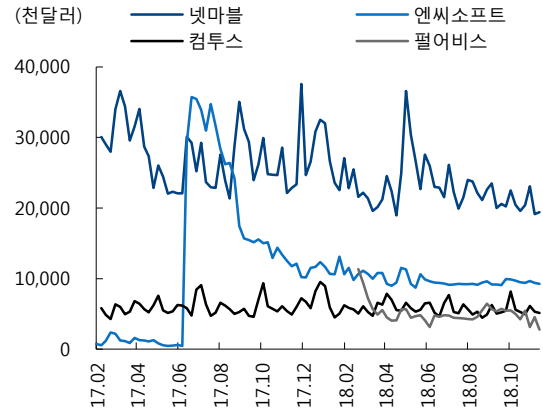
그림3. 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



자료: 하이투자증권 리서치센터

주: 매출액은 추정치

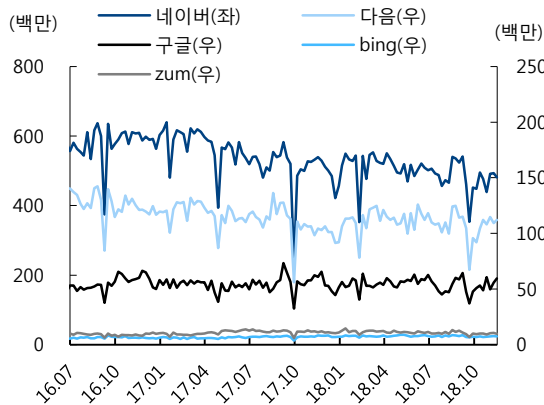
그림4. 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



자료: 하이투자증권 리서치센터

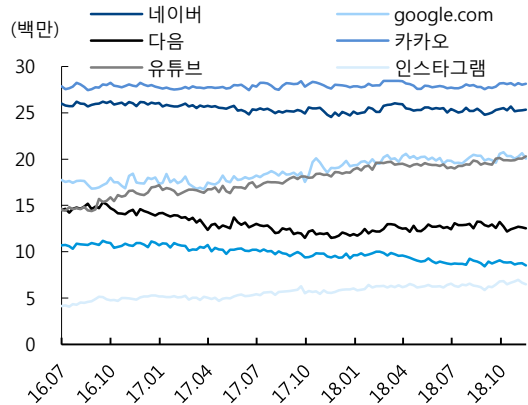
주: 매출액은 추정치

그림5. 주요 PC 웹사이트 쿼리수



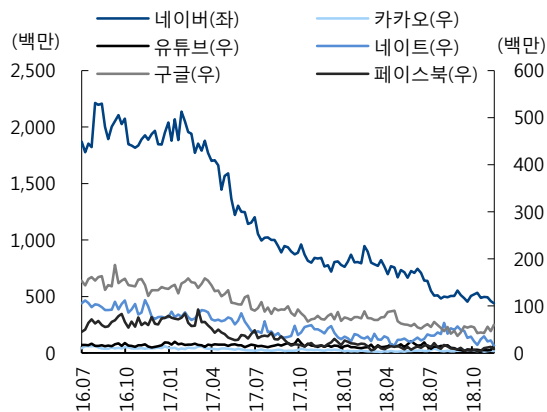
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림6. 주간 모바일(App+Web) UV 추이



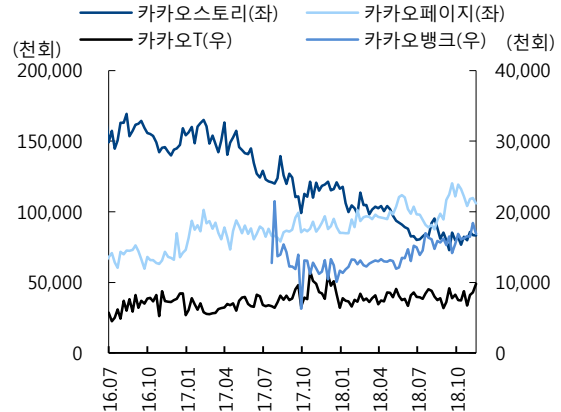
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림7. 주간 모바일(App+Web) PV 추이



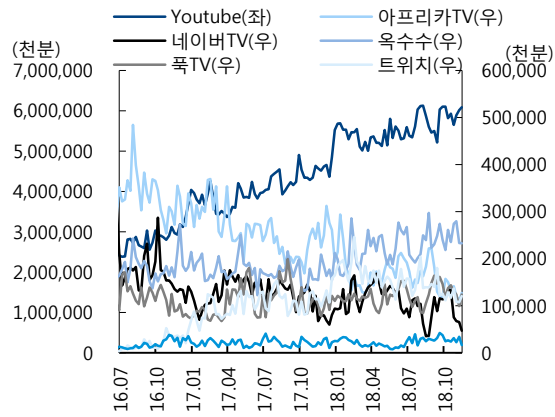
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림8. 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



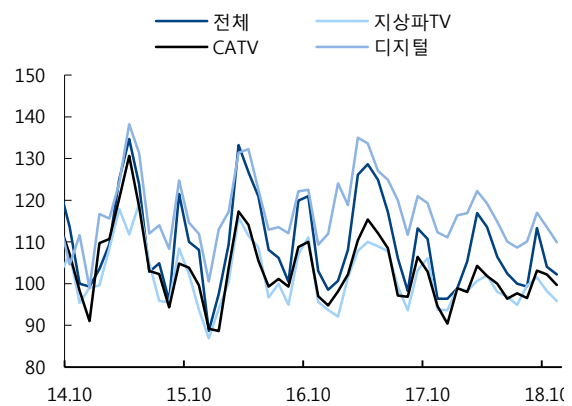
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림9. 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



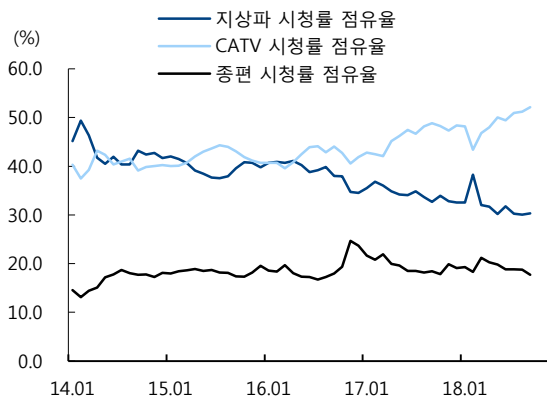
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림10. 월간 KAI 지수



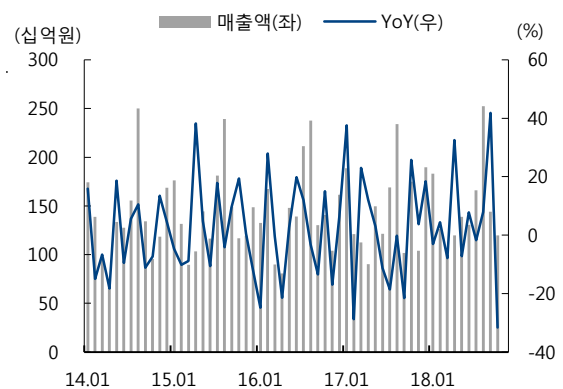
자료: KOBACO, 하이투자증권 리서치센터

그림11. 월간 시청률 점유율 추이



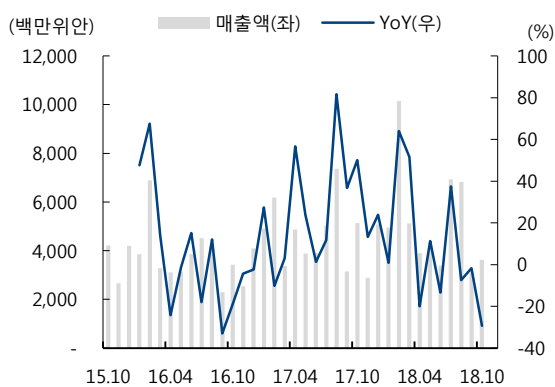
자료: CJ ENM, 하이투자증권 리서치센터

그림12. 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



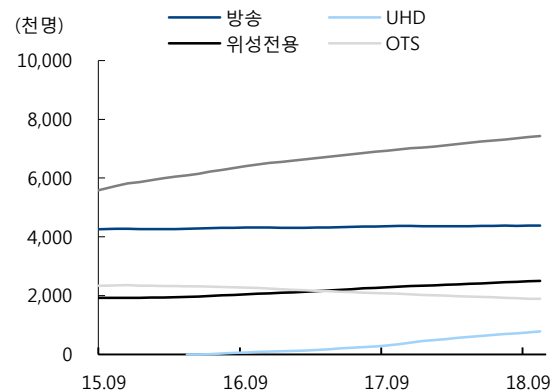
자료: 영진위, 하이투자증권 리서치센터

그림13. 월간 중국 박스오피스 추이(매출액 기준)



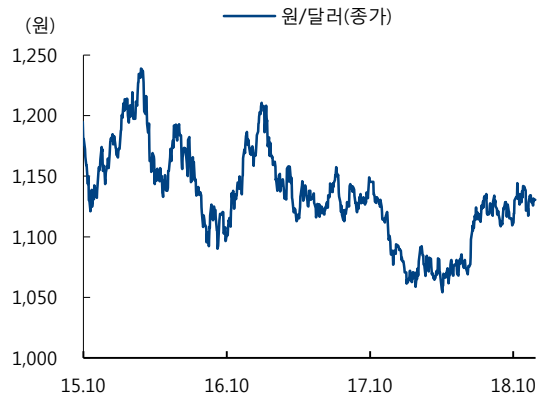
자료: CBO, 하이투자증권 리서치센터

그림14. 월간 스카이라이프 가입자 추이



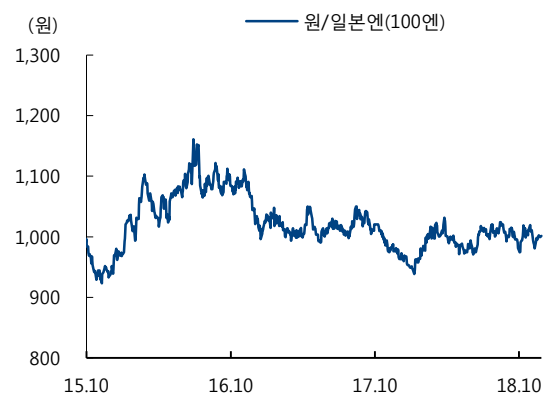
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권 리서치센터

그림15. 원/달러 환율 추이



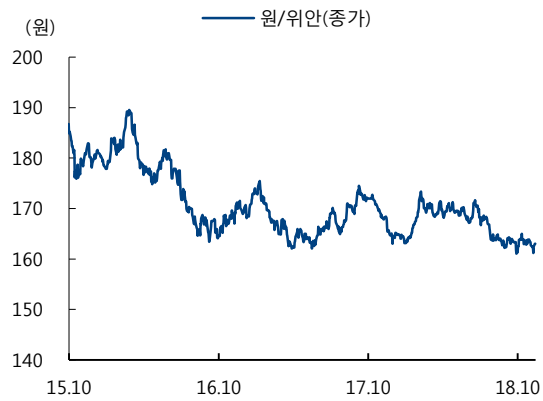
자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

그림16. 원/100 엔 환율 추이



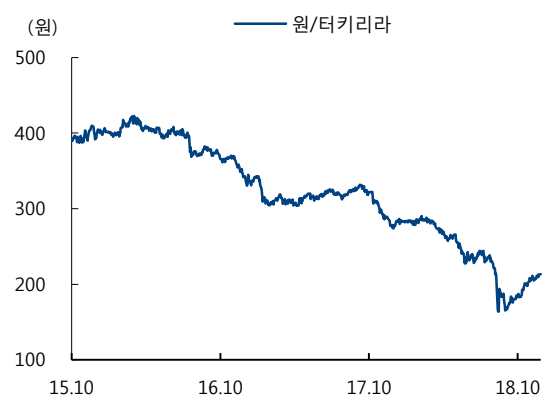
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권 리서치센터

그림17. 원/위안 환율 추이

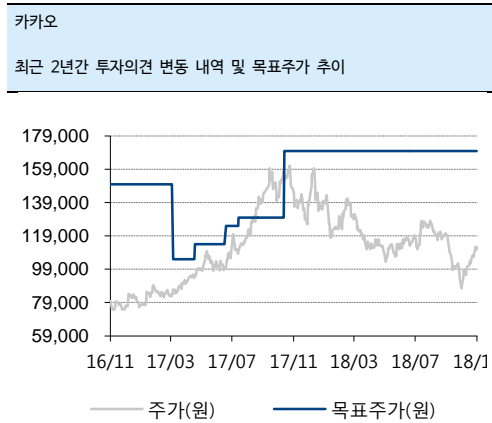


자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

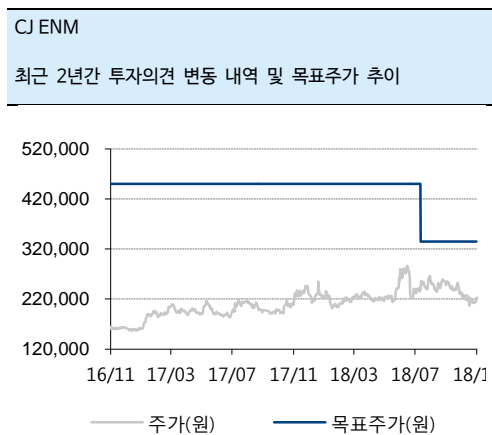
그림18. 원/터키리라 환율 추이



자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권 리서치센터



일자	투자 의견	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		



일자	투자 의견	목표주가 (원)	목표주가 대상시점	과리율	
				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 기관투자자 및 제 3 자에게 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. 무단전제 등으로 인한 분쟁발생시 법적 책임이 있음을 주지하시기 바랍니다.

1. 종목추천 투자등급 (추천일 기준 종가대비 3 등급) 종목투자 의견은 향후 12개월간 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 투자비용 등급 공시

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