



2018.12.21

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

1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- 지난 13일 정부는 '콘텐츠산업 경쟁력 강화 핵심전략'을 승인, 2022년까지 콘텐츠 정책금융을 5천억원 규모로 확대하여 콘텐츠 제작 역량 강화할 예정
- 온라인게임 결제 한도 (성인 월 50만원) 개선과 분야별 자율등급제 확대 등도 검토할 예정으로 게임 산업 규제 완화 기대감 향상, 2022년까지 e스포츠 경기장을 총 8개 건립하여 e스포츠를 관광 상품화하겠다는 계획 발표
- 정부는 내년 6월까지 외국환거래법을 개정해 비금융기관이 할 수 있는 외국인 업무에 선불 등 전자지급수단 발행·관리업을 추가해 카카오페이, 페이코 등 간편결제 서비스의 해외이용 허가할 예정
- 문재인 대통령이 인터넷 전문은행의 은산분리 규제를 '붉은 깃발법'에 비유했듯이 4차 산업혁명 분야에서의 규제장벽 철폐 등 혁신의 필요성을 느끼고 있어 인터넷/게임 산업에 적용되고 있는 다양한 규제가 완화될 가능성 높음
- 펠어비스는 오는 1월 7일부터 '검은사막 엑스박스' 버전의 북미/유럽 사전 주문을 진행할 예정, 지난 11월 진행한 OBT에서 19만명의 이용자가 참여하여 흥행 기대감 높음
- '검은사막 엑스박스'가 흥행에 성공할 경우 콘솔 흥행 경험이 없었던 국내 게임 업종에 새로운 투자포인트로 작용될 전망. 넷마블, 엔씨소프트 등 다양한 게임을 내년 중에 콘솔 버전으로 출시할 예정
- 12/12~18 한주간 주요 게임별 글로벌 평균 일매출액은 '리니지M' 24억원 (-17% WoW), 'L2R' 12억원 (-26% WoW), '검은사막 모바일' 7억원 (-18% WoW), '뮤오리진2' 3억원 (-28% WoW), '서머너즈워' 11억원 (-3% WoW) 기록

미디어/광고

- CJ CGV는 강릉점, 마산점, 춘천점 등을 비롯해 2100억원 규모의 토지 및 건물을 처분하기로 결정. 처분 금액은 지난해 말 연결기준 자산총액의 8.54%에 해당되는 규모로 재무건전성 향상 및 이자비용 절감 측면에서 긍정적
- LG유플러스는 내년 상반기 중에 CJ헬로 인수 결정 여부를 발표할 계획으로 선진국에 이어 한국 또한 내년을 기점으로 유료방송 시장의 합병이 가속화될 전망
- 넷플릭스의 오리지널 콘텐츠이자 '김은희' 작가의 신작이작 대작인 '킹덤'이 오는 1월 25일부터 넷플릭스에서 방영될 예정으로 한국 내 넷플릭스의 영향력은 더욱 확대될 전망

2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/게임	카카오 (035720)	<ul style="list-style-type: none"> - 카카오페이는 인도네시아 1위 유료 웹툰 플랫폼 업체인 '네오바자르' 지분 68.39%를 인수해 최대 주주 지위 확보, 웹툰 서비스의 글로벌 확대 더욱 가속화될 전망 - 게임 신작 '프렌즈레이싱', '창세기전', '외모지상주의'의 평균 일매출액은 각각 8천만원, 4천만원, 2천만원 수준으로 4분기 콘텐츠 매출 상승 견인할 듯 - 카카오킴은 내년에도 대형 IP 기반의 신작을 다수 출시할 예정이며, '달빛조각사', PC 온라인게임 '에어' 등의 흥행 기대감 높음
	미디어/광고	CJ ENM (035760)	<ul style="list-style-type: none"> - 스웨덴의 방송/저작권 배급사인 에코라이츠 인수를 통해 아시아 지역에서 벗어나 서구권 지역으로 콘텐츠 유통 확대 가능할 전망 - 채널 경쟁력 및 '남자친구', '알함브라 궁전의 추억' 등의 흥행으로 4분기에도 광고 매출 호조세 이어나갈 것으로 판단 - LG유플러스에 CJ헬로를 매각할 경우 현금 증가로 인한 기업가치 향상 가능

3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
내년 6월부터 카카오페이·페이코 등 간편결제 해외이용 허용	<ul style="list-style-type: none"> - 정부는 내년 6월까지 외국환거래법을 개정해 비금융기관이 할 수 있는 외국환 업무에 선불 등 전자지급수단 발행·관리업을 추가해 간편결제 서비스의 해외이용을 허용하기로 결정 - 정부는 내년 3월까지 일정 조건을 만족하는 사업자의 경우 모바일플랫폼 업체가 소액 해외 송금업자와 제휴해 자사 플랫폼상 해외 송금서비스를 제공할 수 있도록 할 계획 	https://bitly/2R9bvYx
펼어비스, 검은사막 엑스박스 버전 북미·유럽 사전주문 진행	<ul style="list-style-type: none"> - 펠어비스는 '검은사막 엑스박스' 버전의 북미 유럽 사전 주문을 1월 7일부터 마이크로소프트 스토어를 통해 진행 - 해당 버전의 정식 출시일은 사전 주문 시작과 함께 공개될 예정 	https://bitly/2BG2EUH
카카오, 바로투자증권 인수 무산 위기	<ul style="list-style-type: none"> - 김범수 카카오 의장이 공정거래법 위반 혐의로 재판을 받게 되면서 금융당국의 대주주 적격성 심사를 통과할 수 있을지 우려감 확대 - 자본시장법상 금융사 대주주가 5년 이내에 금융 관련 법령이나 공정거래법 등을 위반하지 않아야 대주주 변경을 승인해줄 수 있다고 규정하고 있기 때문에 김범수 의장의 재판 기간 동안 카카오의 금융업 확대 계획에 차질이 생길 것으로 전망 	https://bitly/2rK3smv
카카오, 인도네시아 웹툰 1위社. 인수	<ul style="list-style-type: none"> - 카카오페이는 인도네시아 대표 웹툰 업체인 네오바자르에 138억원을 투입, 지분 68.4%를 확보해 최대 주주에 올랐음 - 네오바자르는 인도네시아 유료 웹툰 시장에서 국내 웹툰을 서비스하면서 수익 중 90% 이상을 한국 콘텐츠를 통해 올리고 있어 시너지가 기대되며 카카오는 인도네시아 진출 이후 대만, 말레이시아를 포함한 동남아 진출을 확대할 계획 	https://bitly/2BqUcZg
페이스북, 넷플릭스 등에 회원 개인 메시지 접근권 줬다	<ul style="list-style-type: none"> - 뉴욕타임스는 페이스북이 넷플릭스와 스포티파이 등에 페이스북 회원의 개인 메시지를 읽고 쓰며 지을 수 있는 접근권을 줬음을 보도했으며 마이크로소프트의 검색엔진 '빙'에는 거의 모든 페이스북 이용자의 친구 목록을 허가 없이 보도록 허가했음을 보도 - 페이스북은 해당 보도를 인정했으나 회원의 허가 없이 접근권을 주지 않았다고 주장하는 상황으로 정보 유출 이슈 재부각 	https://bitly/2GtnoEs
문체부, 5천 억 규모 콘텐츠 산업 육성 전략 발표 '게임스쿨' 'e스포츠 관광 상품' 포함	<ul style="list-style-type: none"> - 문화체육관광부는 콘텐츠 사업을 육성하기 위해 인재, 자원, 인프라 등 2022년까지 정부가 중점을 두고 키워나갈 콘텐츠 산업 전반의 과제를 공개했으며 게임 규제 완화도 검토할 계획 - 인프라 확충과 관련해 문체부는 수도권에만 소재한 e스포츠 경기장을 2022년까지 총 8개 건립할 계획이며 지자체와 협력해 e스포츠 경기장 주변에 기념품 판매점, 게임 중계를 위한 스트리밍 센터를 설치해 e스포츠를 관광 상품화 하겠다는 포부를 밝힘 	https://bitly/2S52Kff
시계제로' 빠진 카풀 갈등...與 추진 협의체 '무산'	<ul style="list-style-type: none"> - 카카오모빌리티가 카풀 출시를 내년으로 잠정 연기했지만 택시업계는 카풀 철하가 유일한 해결책이란 입장을 고수하며 20일 국회에서 대규모 카풀 반대 집회를 개최해 갈등 고조화 - 더불어민주당이 카풀 갈등 해소를 위한 사회적 대화협기구를 꾸리고자 했으나 택시업계가 불참을 선언하며 대화협기구마저 무산된 상황으로 카풀 관련 갈등이 장기화될 것으로 전망 	https://bitly/2rLrmox
미디어/광고		
코바코 "내년 1월 광고시장 보험세 전망"	<ul style="list-style-type: none"> - 코바코는 내년 1월 광고경기전망지수가 97.6으로 올해 12월 대비 보험세를 보일 것으로 전망 - 내수 경기가 위축되며 동계 시즌 의료 업종은 광고비를 대폭 축소하는 모습을 보이고 있으며 교육, 미용, 숙박 등의 업종에서 마케팅 활동이 다소 활성화될 것으로 전망 	https://bitly/2rMlb0Ft
하현회 "케이블TV 인수, 내년 상반기 중 결정"	<ul style="list-style-type: none"> - 하현회 LG유플러스 부회장이 케이블TV 인수 여부를 내년 상반기까지 결정할 것을 공식 석상에서 언급하며 인수합병 협상이 상당히 진전된 것이 아니냐는 기대감 확대 - 인수합병을 위해 특정 업체만 보고 있는 것이 아니라 시너지를 낼 수 있는 인수 가능한 사업자는 모두 고려 중이라는 점을 언급했으며 경쟁력 확보를 위해 글로벌 OTT업체와의 협업도 확대해나갈 계획 	https://bitly/2Ezj7Nt
CJ ENM, 648억원 메가허브터미널 시설투자 결정 철회	<ul style="list-style-type: none"> - CJ ENM은 합병전 CJ오쇼핑이 CJ대한통운과 공동투자한 648억원 규모의 경기도 광주 메가허브터미널 시설투자 결정 철회 - 현재 TV홈쇼핑 등 커머스사업을 위해 운영 중인 군포·부곡 등 물류단지는 내년에 메가허브터미널로 통합 운영해 효율을 제고할 계획 	https://bitly/2QDX4w4
'제작비 때문에' 넷플릭스에 손 벌리는 지상파	<ul style="list-style-type: none"> - SBS에서 방영한 '사의 찬미'가 방송 뒤 얼마 지나지 않아 넷플릭스에 공급되면서 방영 후 지상파 신사협정을 위반했다는 타 방송사의 항의가 이어짐 - 지상파 3사 모두 넷플릭스에 최신작 판매 금지라는 기본 방침은 지속할 입장이거나 높은 제작비를 감당하기 위해서 넷플릭스와의 협력이 필요한 상황으로 새로운 가능성 제기 	https://bitly/2rGDH6D
CJ ENM, 예코라이츠 인수	<ul style="list-style-type: none"> - 예코라이츠는 스웨덴 스톡홀름 한국, 터키 이스탄불 등에 진출한 업체로 1.5만 시간 이상 분량의 방송 배급권을 보유한 북유럽 지역 1위 방송 배급사 - CJENM은 글로벌 콘텐츠 사업 진출의 교두보로 이번 인수를 추진했으며 인수 이후에도 기존 예코라이츠의 브랜드는 유지하며 독립적으로 운영할 방침 	https://bitly/2V2oiLE
유료방송 경쟁 가속... 내년 초 OTS 기가지니·SKB 안드로이드TV 출격	<ul style="list-style-type: none"> - KT스카이라이프는 올레tv스카이라이프 상품에 AI 스피커 '기가지니'를 연동한 'OTS 기가지니'를 준비 중이며 내년 1월 출시 목표 - SK브로드밴드는 안드로이드 셋톱박스 도입을 준비 중으로 유료방송 사업자들은 신규 서비스 출시를 통해 글로벌 OTT에 대항하는 등 가입자 확보를 위한 경쟁 심화 	https://bitly/2Bx2bUv

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	2,060	1,172,024	(1.7)	(1.1)	(11.2)	(16.0)	8.8	8.6	-	-
	KOSDAQ		668	196,610	(2.0)	(3.3)	(18.6)	(16.3)	-	-	-	-
	소프트웨어와 서비스		311	91,186	(2.4)	3.6	(12.0)	(18.1)	25.5	19.8	92.2	(12.8)
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,004	31,970	(0.4)	11.0	(13.1)	(25.0)	39.5	32.4	20.0	(5.6)
	게임 소프트웨어와 서비스		3,884	30,057	(5.3)	(4.8)	(5.4)	(18.6)	20.3	14.8	45.4	6.4
인터넷/소프트웨어	NAVER	KRW	127,000	18,645	2.4	19.2	(12.4)	(27.0)	30.0	27.2	(1.1)	21.7
	카카오		103,000	7,651	(7.6)	(4.2)	(13.1)	(24.8)	100.0	54.9	(15.3)	21.0
	인터파크		5,290	156	0.2	0.6	(16.2)	(43.2)	131.1	21.4	0.3	(0.6)
	포스코 ICT		5,500	745	(0.9)	0.5	(25.9)	(34.1)	-	13.9	(0.1)	(0.2)
	더존비즈온		50,600	1,337	(2.7)	13.7	(16.4)	52.0	34.9	27.4	(1.6)	2.7
	한글과컴퓨터		13,000	267	0.0	(2.3)	(17.2)	(27.6)	12.1	11.6	(0.0)	(0.7)
	KG 이니시스		15,650	389	(1.9)	1.6	(14.5)	(16.8)	-	-	6.5	(0.7)
	NHN 한국사이버결제		12,300	240	(5.0)	2.9	(7.5)	(26.8)	16.3	12.5	0.5	(0.7)
	KG 모빌리언스		7,330	195	0.7	(5.5)	(6.0)	(9.4)	-	-	0.3	(0.0)
	카페 24		103,300	868	(1.5)	14.0	(30.2)	n/a	-	36.7	1.7	1.7
	다날		3,955	192	0.3	7.2	(9.5)	(25.2)	-	-	(0.0)	0.6
게임	넷마블	KRW	109,000	8,279	0.0	(8.8)	(8.4)	(42.2)	39.3	22.8	(13.4)	12.6
	엔씨소프트		467,500	9,136	(8.2)	(1.7)	4.1	4.5	22.2	16.8	0.0	0.0
	펄어비스		190,000	2,191	1.7	2.8	(15.0)	(23.3)	13.5	9.5	7.1	6.6
	NHN 엔터테인먼트		56,000	976	(2.3)	(2.3)	(7.7)	(18.1)	8.9	11.7	(0.3)	2.8
	컴투스		129,600	1,485	(5.9)	(2.2)	(16.3)	(4.8)	12.3	9.7	7.3	(5.2)
	게임빌		52,200	307	(1.3)	(5.9)	1.0	(43.4)	23.3	10.2	1.1	(0.3)
	더블유게임즈		60,200	978	3.3	(1.6)	(15.2)	16.4	11.1	9.1	5.2	(0.8)
	웹젠		17,050	536	2.1	(2.0)	(13.7)	(56.3)	9.8	9.6	1.6	0.7
	위메이드		22,950	343	(6.9)	(7.5)	(25.2)	(54.5)	120.5	19.4	0.5	(0.2)
	네오위즈		11,350	222	(7.0)	(18.1)	(27.2)	(7.3)	10.2	10.7	(0.9)	0.5
	파티게임즈		-	-	(33.8)	n/a	n/a	n/a	-	-	0.0	0.0
	조이시티		10,200	107	(8.9)	(10.5)	(24.7)	(25.5)	-	-	(0.1)	0.0
	룽투코리아			3,850	83	(2.5)	(2.4)	(9.7)	(51.1)	-	-	0.0
해외												
인터넷/소프트웨어	Alphabet	US	1,023.6	706,579	(3.6)	(0.7)	(14.1)	(2.8)	18.8	18.2	-	-
	Facebook	US	133.4	383,926	(7.8)	0.7	(19.6)	(24.4)	15.8	15.8	-	-
	Amazon	US	1,460.8	714,300	(10.1)	(2.3)	(24.9)	24.9	53.5	40.1	-	-
	Alibaba	CH	135.1	350,230	(9.5)	(7.4)	(18.5)	(21.6)	26.2	20.6	-	-
	Tencent	CH	301.6	366,730	(5.3)	4.1	(9.8)	(25.7)	31.5	26.5	-	-
	Baidu	CH	160.4	55,895	(9.6)	(9.6)	(30.5)	(31.5)	16.3	15.0	-	-
	Gree	JN	421.0	917	(13.4)	(10.4)	(19.0)	(39.5)	15.3	14.4	-	-
	IQIYI	US	15.6	11,275	(15.2)	(18.4)	(43.2)	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY	US	127.7	14,065	(16.8)	(4.9)	(23.6)	26.4	416.0	178.1	-	-
	LINE	JP	3,755.0	8,123	2.3	20.4	(23.2)	(18.3)	-	245.7	-	-
	PayPal	US	82.4	97,114	(2.9)	6.0	(9.0)	12.0	34.4	28.6	-	-
	SQUARE	US	55.9	23,115	(7.3)	(9.6)	(35.4)	61.2	120.7	79.4	-	-
게임	Activision Blizzard	US	47.1	35,902	(4.4)	(4.5)	(41.7)	(25.7)	18.1	17.0	-	-
	Electronic Arts	US	77.4	23,397	(5.6)	(6.7)	(31.8)	(26.3)	17.0	15.2	-	-
	Netease	CH	235.8	30,970	(5.6)	4.0	10.6	(31.7)	24.7	20.6	-	-
	Take Two Interactive Software	US	102.1	11,626	(1.1)	(2.5)	(22.0)	(7.0)	20.6	19.8	-	-
	Nexon	JN	1,300.0	10,457	(8.4)	15.8	(10.3)	(20.7)	11.4	12.4	-	-
	Zynga	US	3.6	3,094	(1.6)	2.9	(9.3)	(10.3)	21.6	21.9	-	-
	Sega	JN	1,576.0	3,774	(2.9)	(0.5)	(10.0)	12.7	25.9	15.9	-	-
	Nintendo	JN	30,210.0	38,498	(8.0)	(2.6)	(27.6)	(26.7)	18.2	13.9	-	-

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	2,060	1,172,024	(1.7)	(1.1)	(11.2)	(16.0)	8.8	8.6	-	-
	KOSDAQ		668	196,610	(2.0)	(3.3)	(18.6)	(16.3)	-	-	-	-
	미디어		437	23,171	(2.9)	(3.0)	(7.3)	(3.6)	23.3	17.9	(5.2)	2.2
	광고		3,531	4,767	(1.6)	4.1	7.4	(5.4)	17.2	15.5	(3.7)	4.5
	방송과엔터테인먼트		213	15,026	(3.2)	(5.2)	(11.8)	(4.5)	26.0	18.8	(2.0)	(2.2)
방송 콘텐츠	CJ ENM	KRW	211,200	4,125	(1.9)	(1.3)	(18.5)	(8.6)	16.2	14.1	(19.5)	12.2
	스튜디오드래곤		92,500	2,311	(4.0)	(11.7)	(16.4)	42.3	53.6	31.3	(9.5)	(13.5)
	SBS		20,000	325	(5.7)	(3.8)	(0.2)	(22.6)	-	-	0.6	(0.0)
	SBS 미디어홀딩스		2,105	262	(6.2)	(11.6)	(15.5)	(31.1)	-	-	0.0	(0.0)
	SBS 콘텐츠허브		4,975	95	(6.1)	(11.2)	(20.7)	(46.0)	-	-	(0.0)	(0.0)
	제이콘텐트리		4,590	589	(7.9)	(6.3)	(24.9)	(11.6)	27.0	20.0	(2.7)	(1.7)
	IHQ		1,955	255	(5.3)	(0.3)	(1.5)	(23.0)	43.4	14.8	0.5	0.3
영화	CJ CGV	KRW	43,900	828	2.0	7.7	(16.4)	(40.8)	-	19.7	4.6	(1.7)
	쇼박스		3,210	179	(15.6)	(16.2)	(28.1)	(40.6)	26.2	15.0	(0.1)	(1.2)
	NEW		4,700	117	(13.8)	(1.1)	(41.1)	(48.6)	7046.5	18.0	(0.1)	(0.5)
광고	제일기획	KRW	23,100	2,367	(3.1)	(0.2)	16.1	9.0	19.2	17.5	(10.8)	11.3
	이노션		66,200	1,179	2.3	10.1	13.0	(9.6)	16.4	15.2	3.2	(2.1)
유료방송	CJ헬로	KRW	9,650	666	(3.5)	(1.2)	(1.2)	35.9	-	-	(0.4)	1.3
	스카이라이프		11,700	498	5.4	3.1	(11.0)	(13.0)	10.1	9.4	1.1	(0.3)
	현대 HCN		4,245	427	(2.6)	(5.9)	3.4	7.5	11.0	9.9	(0.1)	0.2
	SK 텔레콤		273,000	19,636	(2.5)	(2.5)	1.3	2.2	6.4	6.9	15.1	(31.4)
	KT		30,550	7,106	0.7	0.0	4.6	1.0	11.1	10.6	20.7	(1.4)
	LG 유플러스		17,300	6,728	(2.3)	8.5	3.0	23.6	13.3	12.3	(17.7)	30.0
해외												
방송 콘텐츠	Disney	US	107.0	159,288	(2.7)	(4.4)	(4.1)	(0.5)	15.0	14.3	-	-
	Time Warner	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Netflix	US	260.6	113,635	(3.0)	(2.4)	(28.7)	35.7	85.9	57.2	-	-
	CBS	US	44.1	16,520	(6.8)	(16.5)	(22.2)	(25.2)	8.4	7.6	-	-
	Discovery	US	25.9	18,225	(5.3)	(12.4)	(19.8)	15.5	10.7	7.3	-	-
	Huace Film and TV	CH	9.0	2,321	(0.1)	(2.2)	(8.8)	(16.9)	20.3	16.1	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	4.9	1,969	(4.5)	(9.3)	(12.1)	(44.4)	17.7	14.5	-	-
	Huya	US	16.2	3,293	(5.7)	(5.2)	(36.8)	n/a	63.3	37.0	-	-
영화	Cindemark	US	36.7	4,291	(7.3)	1.6	(4.1)	5.5	17.5	15.6	-	-
	IMAX	CA	18.2	1,138	(4.1)	0.1	(28.0)	(21.4)	21.0	17.4	-	-
	China Flim	CH	14.1	3,834	(2.9)	(2.1)	9.4	(8.2)	18.3	18.6	-	-
	Shnaghai Flim	CH	12.5	678	(5.7)	(4.7)	(10.1)	(38.7)	22.3	16.8	-	-
광고	WPP	GB	866.8	13,865	1.2	2.4	(23.6)	(35.4)	8.1	8.4	-	-
	Omnicom	US	72.3	16,192	(4.8)	(4.6)	3.7	(0.8)	12.8	12.5	-	-
	Publicis	FR	49.7	13,400	1.8	(5.2)	(2.1)	(12.3)	10.8	10.3	-	-
	Dentsu	JN	4915.0	12,751	(7.8)	1.7	(6.7)	2.9	16.8	16.2	-	-
유료방송	Comcast	US	34.6	157,504	(4.8)	(5.8)	(8.4)	(13.6)	13.6	12.5	-	-
	Time Warner Cable	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Dish Network	US	26.5	12,384	(13.2)	(11.8)	(27.7)	(44.5)	8.7	10.9	-	-
	AT&T	US	28.7	208,515	(1.1)	(2.6)	(14.3)	(26.3)	8.1	8.0	-	-
	Verizon	US	55.1	227,550	(2.4)	(7.4)	2.1	4.0	11.8	11.7	-	-
	Sprint	US	6.0	24,384	(1.0)	(1.6)	(7.1)	1.5	119.6	103.1	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

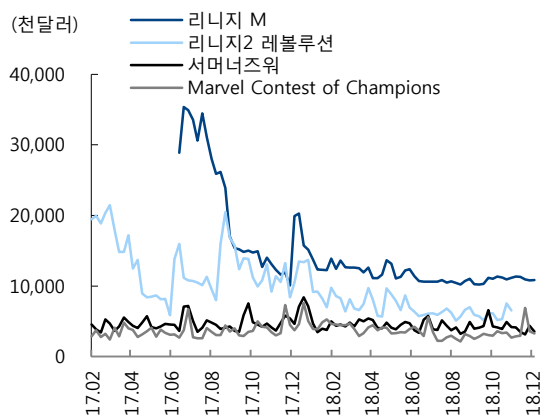
5. 주요 Charts

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

순위	11월 4주차	11월 5주차	12월 1주차	12월 2주차	12월 3주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	리니지2 레볼루션 (▲1)	리니지2 레볼루션(-)	리니지2 레볼루션(-)	블레이드&소울 레볼루션(12월 6일 출시)	블레이드&소울 레볼루션(-)
3	뮤오리진2(▲1)	검은사막 모바일(▲1)	검은사막 모바일(-)	리니지2 레볼루션 (▽1)	검은사막 모바일(▲1)
4	검은사막 모바일(▽2)	세븐나이츠 for kakao(▲6)	뮤오리진2(▲1)	검은사막 모바일(▽1)	리니지2 레볼루션 (▽1)
5	오크: 전쟁의 서막 (11월 8일 출시)	뮤오리진2(▽2)	다크에덴M(▲12)	뮤오리진2(▽1)	페이튼/그랜드 오더 (▲21)
6	왕이되는자(▲1)	오크: 전쟁의 서막 (▽1)	피망 포커: 카지노 로얄(▲16)	오크: 전쟁의 서막 (▲3)	뮤오리진2(▽1)
7	모두의 마블 for kakao(▽1)	MARVEL 퓨처파이트	모두의 마블 for kakao(▲2)	다크에덴M(▽2)	서머너즈워(▲13)
8	마피아 시티(▲2)	마피아 시티(-)	세븐나이츠 for kakao(▽4)	모두의 마블 for kakao(▽1)	브롤스타즈 (12월 12일 출시)
9	신명(▲7)	모두의 마블 for kakao(▽2)	오크: 전쟁의 서막 (▽3)	왕이되는자(▲1)	다크에덴M(▽2)
10	세븐나이츠 for kakao(▽1)	왕이되는자(▽4)	왕이되는자(-)	세븐나이츠 for kakao(▽2)	왕이되는자(▽1)

자료: App Annie, 하이투자증권 리서치센터

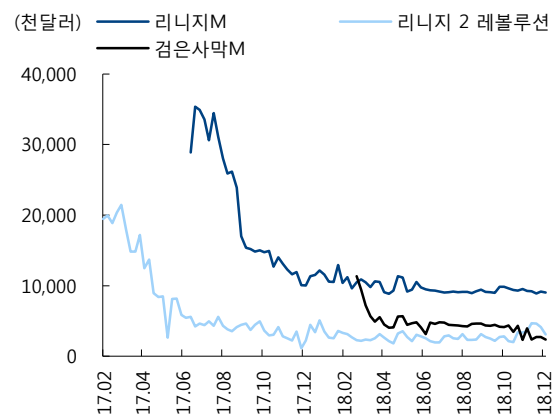
그림1. 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



자료:하이투자증권 리서치센터

주: 매출액은 추정치

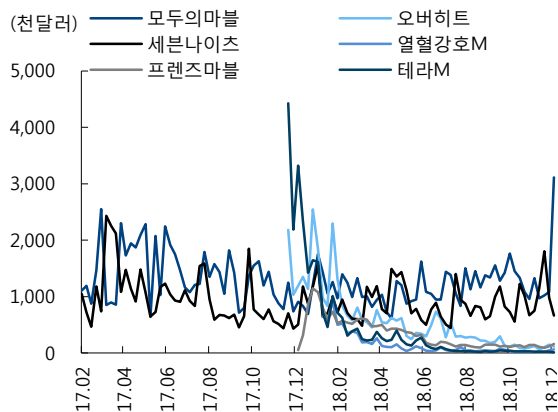
그림2. 리니지 M, L2R, 검은사막 M의 주간 국내 매출액추이



자료:하이투자증권 리서치센터

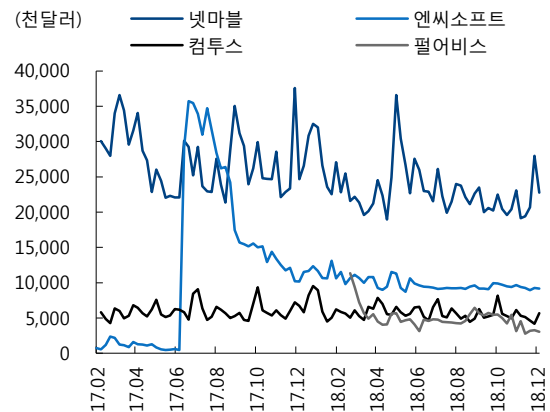
주: 매출액은 추정치

그림3. 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



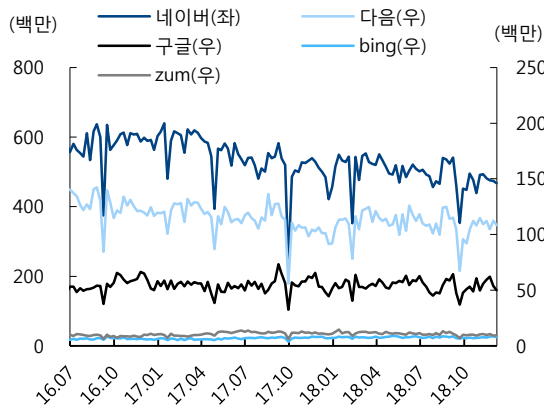
자료: 하이투자증권 리서치센터
주: 매출액은 추정치

그림4. 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



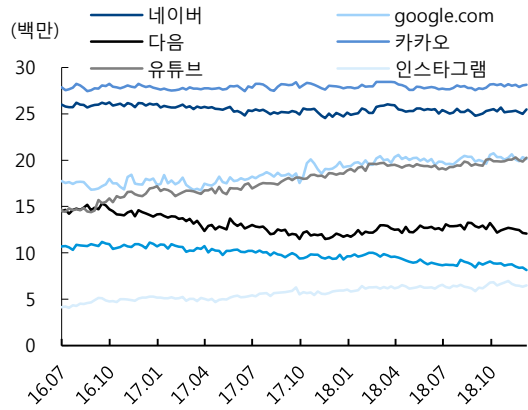
자료: 하이투자증권 리서치센터
주: 매출액은 추정치

그림5. 주요 PC 웹사이트 쿼리수



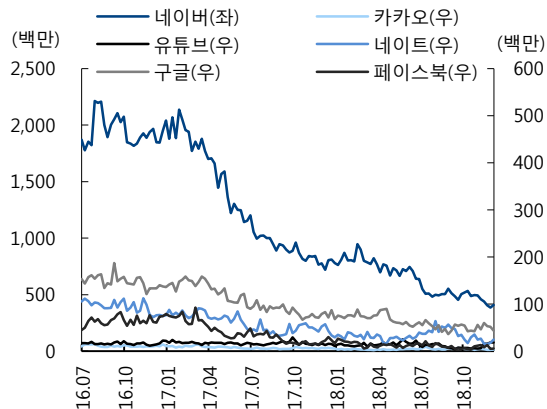
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림6. 주간 모바일(App+Web) UV 추이



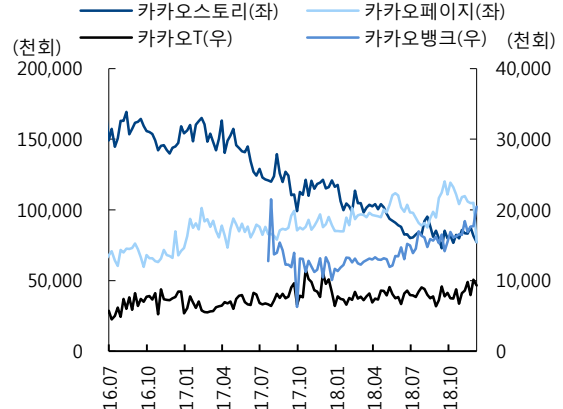
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림7. 주간 모바일(App+Web) PV 추이



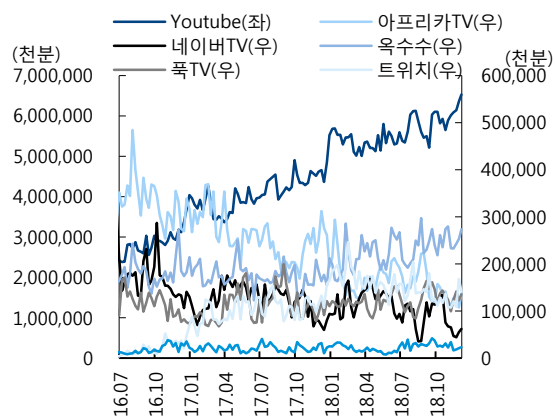
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림8. 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



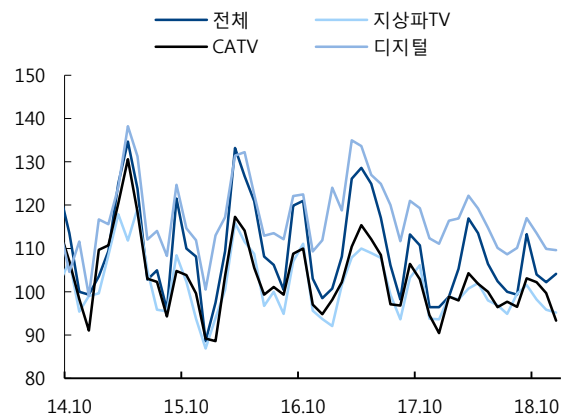
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림9. 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



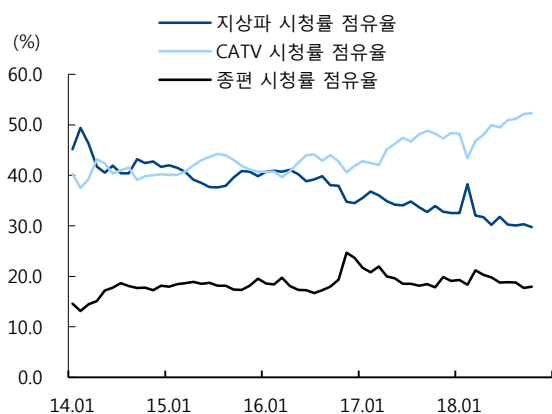
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림10. 월간 KAI 지수



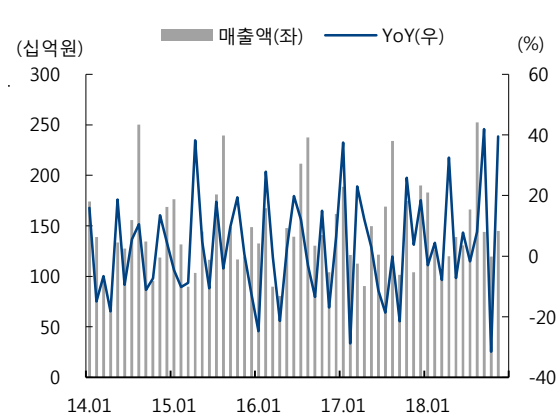
자료: KOBACO, 하이투자증권 리서치센터

그림11. 월간 시청률 점유율 추이



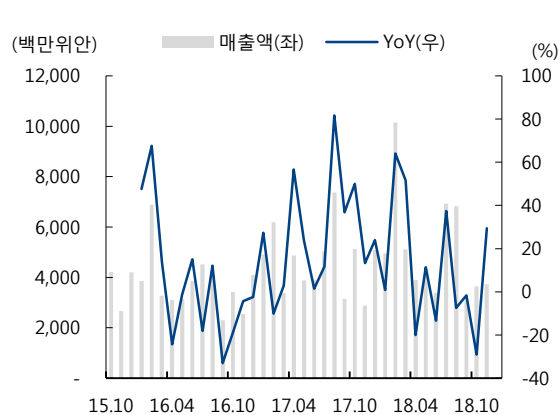
자료: CJ ENM, 하이투자증권 리서치센터

그림12. 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



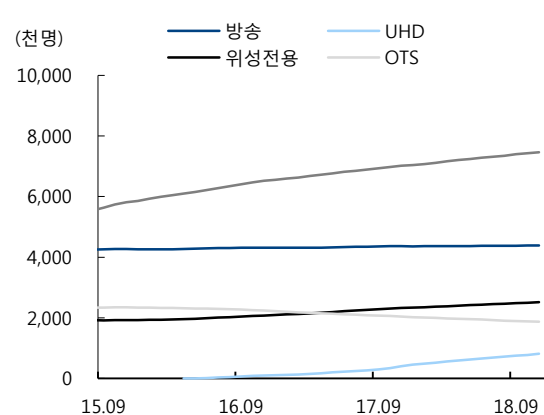
자료: 영진위, 하이투자증권 리서치센터

그림13. 월간 중국 박스오피스 추이(매출액 기준)



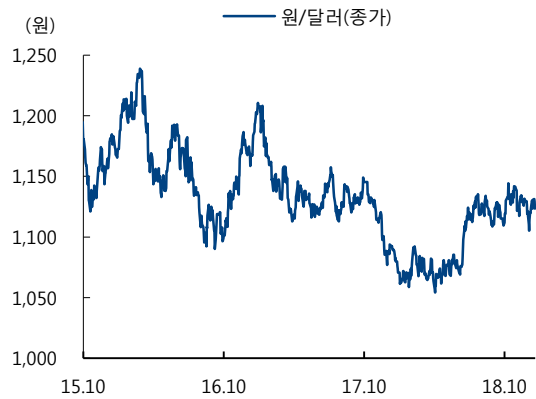
자료: CBO, 하이투자증권 리서치센터

그림14. 월간 스카이라이프 가입자 추이



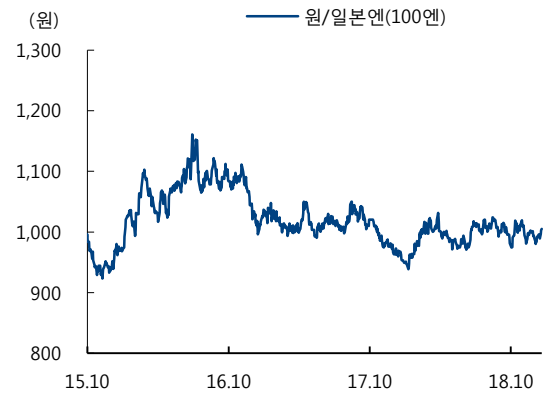
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권 리서치센터

그림15. 원/달러 환율 추이



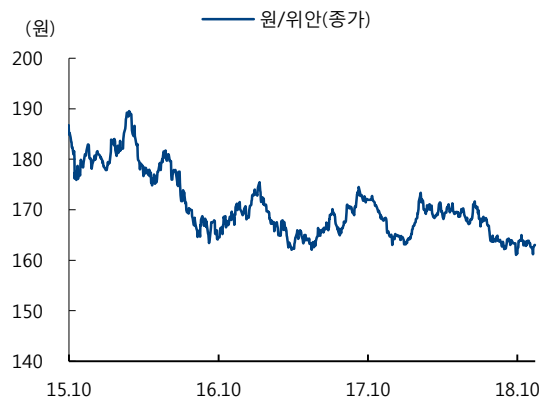
자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

그림16. 원/100 엔 환율 추이



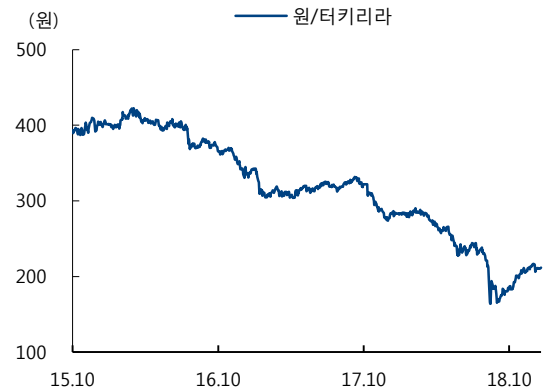
자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

그림17. 원/위안 환율 추이

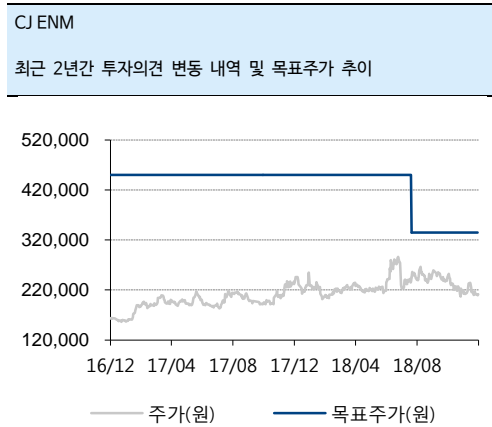


자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

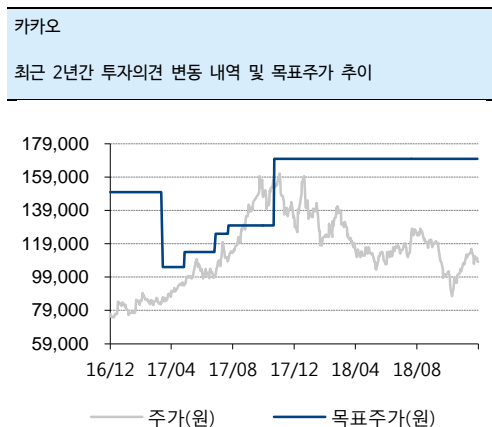
그림18. 원/터키리라 환율 추이



자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터



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



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 기관투자가 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. 무단전제 등으로 인한 분쟁발생시 법적 책임이 있음을 주지하시기 바랍니다.

1. 종목추천 투자등급 (추천일 기준 종가대비 3등급) 종목투자의견은 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 투자비율 등급 공시

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