



2019.01.11

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

1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- 네이버의 자회사 라인은 일본, 대만, 태국에서 인터넷은행 설립을 추진, 증권업 진출도 준비하고 있으며, 지난 9일 일본 노무라홀딩스와의 합작법인 라인증권은 약 2,040억원의 유상증자를 결정하여 라인 메신저 내 금융 기능 확장될 예정. 지난해 4분기에는 일본의 소프트뱅크와 야후 재팬이 협력해 설립한 결제서비스 '페이페이' 사업에 마케팅 투자를 확대하고 있어 일본에서도 핀테크 사업 경쟁은 더욱 심화될 전망
- 카카오 또한 메신저를 활용한 핀테크 사업 확장에 더욱 속도를 내고 있는 상황. 메신저를 통해 부동산, 대출 등 P2P 상품을 중개하고 바로투자증권 인수를 통해 증권 시장에도 진입할 것으로 보임
- 지난 8일 '인터넷전문은행 설립 및 운영에 관한 특례법 시행령'이 국무회의를 통과했으며, 오는 3월 중 최대 2개의 인터넷전문은행 신규 진입을 허가할 예정으로 네이버의 참여 가능성성이 높을 것으로 판단
- 네이버와 카카오는 4Q18 실적과 더불어 2019년까지 신사업 부문 투자가 지속적으로 확대될 것으로 영업이익 부진은 지속되겠지만 신규 성장동력인 핀테크 사업 확대가 주가 상승 견인할 전망
- 중국 당국은 지난 12월 29일 80여종 게임 판호를 승인한 것에 이어 지난 9일 84종을 추가로 판호 발급. 넷이즈와 텐센트의 판호 심사는 역시 뒤로 밀렸지만 한국 게임 중국 진출 기대감 상승에 긍정적 영향 끼칠 듯
- 1/2~8 한주간 주요 게임별 글로벌 평균 일매출액은 '리니지M' 30억원 (-2% WoW), 'L2R' 13억원 (-9% WoW), '검은사막 모바일' 9억원 (-10% WoW), '뮤오리진2' 3억원 (-37% WoW), '서머너즈워' 12억원 (-12% WoW) 기록

미디어/광고

- 다음주 18일에 넷플릭스의 4Q18 실적이 발표될 예정으로 실적 결과 및 실적 가이던스 수준이 미디어 업종 주가에 단기적으로 영향 끼칠 듯
- 국회 과방위는 22일 법안소위를 열고 유료방송 합산규제 재도입 법안과 관련하여 법안 심사에 들어갈 계획으로 합산규제가 재도입된다면 통신사의 케이블TV 업체 인수 의지가 위축될 것임
- 통신사는 5G 특성을 살려 데이터 소모가 많은 서비스에 대해서는 제로레이팅을 적용할 것으로 동영상 콘텐츠 제작 투자 및 시장 규모 지속적으로 확대될 예정

2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/ 게임	카카오 (035720)	<ul style="list-style-type: none"> - 타깃형 광고 플랫폼 카카오모먼트의 적용 확대로 4분기에도 안정적인 광고 매출 성장 이어나갈 전망 - 1분기 '프렌즈대모험' 출시 외에 '테라M', '달빛조각사' 등의 게임 신작이 지속적으로 출시될 예정으로 게임 사업의 외형성장 지속 기대 - 인터넷은행 특례법이 국무회의를 통과하여 1월부터 시행될 예정, 카카오뱅크 지분을 34%까지 확대할 것으로 핀테크 사업 확대 속도는 더욱 가속화될 전망
	미디어/ 광고	CJ ENM (035760)	<ul style="list-style-type: none"> - 드라마 '남자친구'는 CPI(콘텐츠파워지수) 1위를 2주 연속 기록하며 콘텐츠 경쟁력을 입증하고 있으며, 미주, 유럽, 아시아 지역 100개국 이상의 나라에 선판매되어 판권 매출 상승에 기여 - '남자친구'는 중국에 판매되지 않았지만 웨이보에서 해시태그 수가 6.2억뷰를 넘어서 중국 내 한국 드라마 방영이 허용될 경우 판권 가격 협상력이 향상될 것을 판단 - 4분기에도 TV광고 매출 호조세 및 3분기 누적 기준 전년비 45% 증가했던 디지털 광고 매출 성장 또한 유사한 흐름 이어나갈 전망

3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
중국 게임 판호 또 승인 ..."텐센트, 넷이즈 제외"	<ul style="list-style-type: none"> - 중국 당국은 지난달 게임 판호 승인심사를 재개해 1차적으로 80종 게임 판호를 승인한 데 이어 84종 게임 판호를 추가적으로 승인 - 1,2차 판호 모두 텐센트와 넷이즈의 게임은 포함되지 않았으며 중국 당국이 중소기업 위주로 판호를 빠르게 발급하는 중 	https://bitly/2QyWYf
펄어비스, '검은사막 모바일' 日 사전예약...1분기 정식서비스	<ul style="list-style-type: none"> - 펄어비스가 '검은사막 모바일'의 일본 서비스 사전 예약을 8일 시작했으며 '검은사막 모바일' 미디어 컨퍼런스를 개최해 현지 미디어 Q&A, 게임 시연 등을 진행 - 일본에서 1분기 내 정식 출시할 예정이며 정식 서비스 출시 일정은 추후 공개할 예정 	https://bitly/2HcPIM2
카카오게임즈 새해 첫 신작 포문 '프렌즈대모험' 출시	<ul style="list-style-type: none"> - 카카오게임즈는 네튠의 자회사 불혹소프트가 개발한 모바일 캐주얼 게임 '프렌즈대모험'을 9일 출시 - 다양한 테마의 전투 모드 및 PVP 콘텐츠 등이 특징인 '프렌즈 대모험'은 한 달 동안 진행한 사전 예약에 125만명이 참여해 기대를 모으고 있음 	https://bitly/2H4ZU90
페이스북, 베트남에서 고소당해 ...사이버보안법 위반 혐의	<ul style="list-style-type: none"> - 베트남 당국은 반체제 성향을 게시물, 개인이나 기관에 대한 명예훼손에 해당하는 콘텐츠를 SNS에 게시하는 것을 금지하는 '사이버보안법'을 어긴 책임으로 페이스북 고소 - 정보통신부는 페이스북에 게시되는 '혐오 광고'를 통한 현금 유입을 막기 위해 세금을 징수하는 방안도 고려 중 	https://bitly/2ABv7uY
"CES 부스, 구글 맞은편에 잡아 ... 치열한 경쟁서 이길 것"	<ul style="list-style-type: none"> - 네이버는 창립 20주년 만에 처음으로 CES에 참가했으며 5G망을 이용한 월격 조종 양 팔 로봇 '엠비덱스'와 3D 고정밀 지도 작성 장비 'R1' 등을 선보였음 - 네이버는 CES를 계기로 해외 사장에 네이버의 이름과 기술력을 알리는 데도 적극적으로 나설 계획이며 향후에도 미래 신사업 발굴에 지속적으로 투자할 계획을 밝힘 	https://bitly/2FhBuYk
아마존, 구글, 에어비앤비 등 외국기업 7월부터 부가세 낸다	<ul style="list-style-type: none"> - 기획재정부는 국외사업자가 국내소비자에게 클라우드 컴퓨팅, 광고, 중개용역 제공 시 부가가치세를 납부해야 하는 '18년 세법 후속 시행령 개정안'을 발표 - 실질적인 적용 대상은 에어비앤비, 아마존, 구글 등이 될 것으로 보이며 B2B 광고가 주 수익원인 페이스북, 유튜브 등이 낼 부과세는 크게 늘어나지 않을 것으로 전망 	https://bitly/2FmXws1
인터넷 전문은행 추가 인가 법안 통과 '네이버'가 뜬다	<ul style="list-style-type: none"> - 자산 규모 10조원 이상의 ICT 주력 기업도 인터넷전문은행을 소유할 수 있게 하는 '인터넷전문은행의 설립 및 운영에 관한 특례법' 시행령 제정안이 국무회의를 통과 - 인터넷은행 설립에 의욕적인 키움증권과 전략적 제휴 관계인 미래에셋대우도 네이버와 협업 가능성을 열어두고 있어 네이버의 행보에 주목 	https://bitly/2F423J
미디어/광고		
CJ ENM 다이아 티비, 오리지널 콘텐츠 400여편· 조회수 1억회↑	<ul style="list-style-type: none"> - 스튜디오 다이아는 지난해 영상 400편을 자체 제작하고 조회수 1억회 이상 달성 - 스튜디오 다이아는 KT '올레 TV 모바일'과 공동 제작한 웹드라마 '방과 후 연애' 등의 리메이크 판권을 중국에 수출하는 성과를 올리기도 했으며 오리지널 콘텐츠 제작에 적극적 행보를 이어가는 중 	https://bitly/2C0wR0D
"아이폰 동영상 삼성 TV로 본다" ...삼성, 애플과 손잡고 콘텐츠 확보	<ul style="list-style-type: none"> - 삼성전자는 올해 상반기부터 자사 스마트 TV에 애플이 새롭게 출시한 비디오 스트리밍 서비스 '아이튠즈 무비&TV쇼'와 '애플레이2'를 탑재할 계획 - 양사는 '스마트 TV'에서 구현 가능한 다양한 콘텐츠 확보에 나섰으며 아이튠즈 비디오 앱을 통해 수만편의 초고화질 영화와 드라마를 시청할 수 있을 예정 	https://bitly/2SEFG9
넷플릭스영화, 골든 글로브 5관왕	<ul style="list-style-type: none"> - 미국 LA에서 진행된 제 76회 골든글로브 시상식에서 알폰소 쿠아론 감독의 넷플릭스 오리지널 영화 '로마' 등이 시상식 주요 부문 수상 - TV 부문에서도 '보디가드'의 리처드 매든의 남우주연상 수상 등 넷플릭스 오리지널 시리즈들의 활약이 돋보여 오리지널 콘텐츠의 영향력을 다시 한 번 입증 	https://bitly/2AC87W
넷플릭스 라이벌 훌루, 2천500만명 돌파	<ul style="list-style-type: none"> - 영화 스트리밍 서비스 제공업체 훌루가 지난해 800만명을 새롭게 유치해 가입자가 50% 가까이 증가했으며 광고매출은 15억달러로 지난해 대비 45% 증가 - 그러나 훌루는 넷플릭스, 아마존 등과 경쟁 심화로 오리지널 콘텐츠 제작과 홍보 마케팅에 많은 비용을 투입하면서 매분기 손실이 확대되며 적자구조 지속 	https://bitly/2H3dUjJ
"OTT 통신비 무료" ...제로레이팅 확산될까	<ul style="list-style-type: none"> - SK텔레콤은 최근 지상파 3사와 협력해 OTT서비스인 '푹'과 SK브로드밴드 '옥수수'를 통합하고 제로레이팅을 도입해 OTT 사용자의 데이터 부담을 크게 낮출 것을 발표 - 5G의 본격적 상용화가 이뤄지는 올해 미디어서비스의 수요가 늘 것이라는 기대가 큰 상황이어서 제로레이팅 서비스 활성화를 통한 이용자의 통신비 인하 효과 등이 더욱 주목받을 것으로 예상 	https://bitly/2VFL4cn
SKT, 북미 차량내 미디어 서비스 ...모빌리티 사업 가속	<ul style="list-style-type: none"> - SK텔레콤은 자동차 전장 기업 하만 및 미국 최대 규모의 지상파 방송사 싱글레이어 방송 그룹과 '북미 방송망 기반의 전장용 기술 개발 및 사업화를 위한 MOU'를 체결 - 3사는 미국 전역의 차량에서 방송망을 통한 고품질 지상파 방송과 고화질 지도 실시간 업데이트, 차량통신기술 등을 이용할 수 있는 플랫폼을 함께 개발할 계획 	https://bitly/2shvXsd

4. 국내외 Peers Valuation

1) 주요 인터넷/게임 업체 Valuation

업종	업체명	통화	총가	시가총액 (백만 USD)	절대수익률(%)				PER(배)		수급 (순매수, 십억원)	
					1W	1M	3M	YTD	FY18	FY19	기관	외국인
국내												
인터넷/소프트웨어	KOSPI	KRW	2,063	1,180,295	3.5	0.5	(7.4)	1.1	9.0	8.1	-	-
	KOSDAQ		683	203,211	4.0	2.1	(8.5)	1.1	-	-	-	-
	소프트웨어와 서비스		319	93,836	3.9	3.3	(3.7)	2.7	26.1	20.3	63.2	(49.5)
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,022	32,449	5.1	4.8	(5.8)	4.5	40.2	33.0	18.4	(3.8)
	게임 소프트웨어와 서비스		4,022	31,497	4.3	0.6	2.0	1.7	21.4	15.7	27.7	(34.4)
인터넷/소프트웨어	NAVER	KRW	131,000	19,325	7.4	6.5	(7.0)	7.4	31.1	28.1	48.8	(1.1)
	카카오		101,000	7,538	(1.5)	(5.6)	2.5	(1.9)	98.3	53.9	(9.4)	(18.6)
	인터파크		5,180	154	5.0	(0.8)	(5.6)	0.4	214.3	19.2	0.2	(0.5)
	포스코 ICT		5,330	725	4.9	1.3	(17.4)	2.3	-	13.4	0.6	0.3
	더존비즈온		50,000	1,328	(0.6)	(1.4)	(6.9)	(3.7)	34.6	27.5	(3.4)	2.4
	한글과컴퓨터		12,750	263	2.0	0.4	(11.1)	(1.9)	11.8	11.4	(0.6)	(0.5)
	KG 이니시스		15,950	398	5.6	8.9	2.2	3.6	-	-	4.8	(6.5)
	NHN 한국사이버결제		12,000	247	6.7	0.4	15.1	3.0	16.7	12.8	0.2	0.2
	KG 모빌리언스		7,900	211	7.2	10.6	14.0	7.5	-	-	1.2	0.3
	카페 24		101,300	855	1.3	3.5	(8.5)	(7.7)	-	36.1	(1.1)	(1.1)
	다날		3,520	188	0.9	3.7	6.2	(0.1)	-	-	0.0	0.1
게임	넷마블	KRW	114,000	8,700	9.6	10.1	(9.5)	2.2	41.6	24.3	6.4	2.9
	엔씨소프트		472,000	9,268	3.9	(5.1)	16.7	1.2	22.4	16.9	0.0	(0.0)
	펄어비스		206,100	2,388	1.5	18.0	4.4	(0.9)	14.9	10.6	6.3	(9.1)
	NHN 엔터테인먼트		60,000	1,051	4.5	8.1	10.5	4.7	9.5	12.6	0.5	4.0
	컴투스		115,000	1,324	(6.6)	(13.9)	(16.7)	(10.9)	10.9	8.7	(16.3)	(0.0)
	게임빌		53,000	313	2.1	2.9	20.0	(2.6)	26.5	11.1	1.2	(0.8)
	더블유게임즈		56,500	923	(0.2)	0.4	(14.1)	(5.5)	10.4	8.6	(6.5)	2.2
	웹젠		20,800	657	1.5	33.3	22.0	(2.3)	11.8	12.0	1.9	(0.7)
	위메이드		38,600	580	26.6	68.9	56.3	48.7	54.6	44.2	4.8	(2.7)
	네오위즈		12,700	249	5.4	8.1	8.1	3.7	11.5	12.0	(0.0)	0.6
	파티게임즈		-	-	(33.8)	n/a	n/a	n/a	-	-	0.0	0.0
	조이시티		10,850	114	5.3	(1.4)	(2.3)	5.3	-	-	(0.1)	0.0
	룽투코리아		3,850	83	6.1	0.0	8.1	7.8	-	-	(0.0)	0.1
해외												
인터넷/소프트웨어	Alphabet	US	1,078.8	747,119	2.6	2.4	(1.2)	3.2	19.9	18.8	-	-
	Facebook		144.2	415,008	6.3	1.7	(4.7)	10.0	17.1	17.0	-	-
	Amazon		1,656.2	809,840	7.8	0.9	(5.6)	10.3	60.6	45.5	-	-
	Alibaba		151.7	393,208	11.1	0.2	9.7	10.7	29.0	23.0	-	-
	Tencent		329.0	399,615	7.9	5.7	23.2	4.8	34.0	28.6	-	-
	Baidu		168.4	58,680	2.7	(6.1)	(13.3)	6.1	17.2	15.6	-	-
	Gree		462.0	1,032	6.2	(0.4)	(5.9)	6.2	16.8	15.8	-	-
	IQIYI		18.2	13,142	13.6	0.8	(26.2)	22.1	-	-	-	-
	SHOPIFY		148.3	16,339	8.0	(2.1)	14.0	7.1	473.7	208.8	-	-
	LINE		4,095.0	9,086	8.5	10.2	4.5	8.5	-	268.0	-	-
	PayPal		90.7	106,845	4.4	6.8	20.2	7.9	37.8	31.4	-	-
	SQUARE		66.1	27,332	15.3	4.3	(14.7)	17.8	142.8	94.2	-	-
게임	Activision Blizzard	US	51.4	39,183	8.1	7.2	(30.2)	10.3	19.7	18.6	-	-
	Electronic Arts		91.0	27,497	10.6	8.7	(13.4)	15.3	19.9	17.8	-	-
	Netease		255.2	33,509	12.5	7.7	21.2	8.4	26.3	21.9	-	-
	Take Two Interactive Software		110.0	12,526	3.3	4.5	(10.0)	6.9	22.1	21.4	-	-
	Nexon		1,580.0	13,035	11.8	16.2	16.9	11.8	13.8	15.1	-	-
	Zynga		4.3	3,971	7.3	16.9	1.7	9.2	25.5	24.7	-	-
	Sega		1,575.0	3,869	2.5	(0.4)	3.8	2.5	25.9	15.9	-	-
	Nintendo		29,795.0	38,943	1.7	(8.7)	(22.9)	1.7	18.0	13.7	-	-

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												
방송 콘텐츠	KOSPI	KRW	2,063	1,180,295	3.5	0.5	(7.4)	1.1	9.0	8.1	-	-
	KOSDAQ		683	203,211	4.0	2.1	(8.5)	1.1	-	-	-	-
	미디어		445	23,611	5.5	1.4	(2.9)	3.5	23.8	18.1	20.5	10.0
	광고		3,532	4,779	4.3	1.2	4.3	2.8	17.3	15.5	(2.2)	5.6
	방송과엔터테인먼트		218	13,854	5.9	1.5	(5.4)	3.8	26.6	19.0	22.8	4.4
영화	CJ ENM	KRW	208,500	4,092	9.0	(1.1)	(12.4)	3.3	16.2	14.2	0.5	7.9
	스튜디오드래곤		96,300	2,418	7.1	(0.9)	(2.4)	4.2	56.4	32.9	6.5	(7.7)
	SBS		22,550	368	0.2	8.7	13.6	12.8	-	-	4.4	(0.0)
	SBS 미디어홀딩스		2,270	284	6.8	5.3	(7.7)	11.3	-	-	0.3	(0.0)
	SBS 콘텐츠허브		5,270	101	1.3	(0.4)	(12.5)	6.7	-	-	0.1	(0.0)
	제이콘텐트리		5,270	680	13.5	8.1	0.8	18.2	32.0	24.2	6.4	(1.8)
광고	IHQ	KRW	1,885	247	1.3	(5.5)	17.8	1.3	42.2	14.3	0.0	(0.2)
	CJ CGV		41,300	782	2.2	(4.1)	(2.9)	0.7	-	21.7	(1.8)	0.6
	쇼박스		3,210	180	7.5	(11.3)	(17.1)	6.6	26.2	15.0	0.0	(0.3)
유료방송	NEW	KRW	4,270	107	3.0	(20.0)	(34.4)	(2.6)	-	17.5	0.0	0.5
	제일기획		22,750	2,343	2.5	(0.4)	6.1	1.1	19.1	17.3	(4.9)	5.9
해외	이노션	KRW	67,800	1,214	7.4	3.8	30.4	7.1	16.8	15.4	1.4	1.7
방송 콘텐츠	CJ헬로	KRW	9,610	666	1.2	(3.7)	6.7	4.9	-	-	0.1	4.5
	스카이라이프		11,500	492	(0.9)	3.1	(15.1)	0.0	9.9	9.2	0.3	(0.1)
	현대 HCN		4,115	416	(0.8)	(2.7)	2.2	1.4	10.7	9.6	0.3	(0.4)
	SK 텔레콤		271,000	19,585	(1.6)	(5.7)	0.4	0.6	6.3	7.0	23.5	(35.8)
	KT		29,400	6,871	(3.6)	(5.6)	1.4	(1.3)	10.7	10.1	(1.3)	(0.0)
	LG 유플러스		17,150	6,702	(5.2)	(2.8)	1.8	(2.8)	13.1	12.3	(43.6)	24.3
영화	Disney	US	112.8	167,922	3.4	0.8	(0.1)	2.9	15.9	15.1	-	-
	Time Warner		-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Netflix		324.7	141,579	19.5	20.4	(0.4)	21.3	107.1	73.0	-	-
	CBS		47.9	17,895	4.7	(3.8)	(13.8)	9.4	9.1	8.3	-	-
	Discovery		26.8	18,966	5.6	(5.5)	(16.4)	8.4	11.3	7.6	-	-
	Huace Film and TV		7.7	2,019	(0.6)	(13.3)	(12.3)	(13.7)	17.9	14.1	-	-
	Huayi Brothers Media		4.6	1,898	4.3	(8.9)	5.5	(1.7)	16.8	13.8	-	-
	Huya		20.0	4,068	23.3	30.6	(5.2)	28.9	77.1	45.0	-	-
광고	Cindemark	US	39.3	4,595	6.4	(0.3)	(0.3)	9.9	18.7	16.7	-	-
	IMAX		19.5	1,220	4.0	5.7	(18.7)	3.7	23.0	18.7	-	-
	China Flim		15.1	4,153	10.5	5.5	38.0	5.4	18.9	19.8	-	-
	Shnaghai Flim		12.8	706	5.4	(2.4)	9.2	4.9	22.9	17.2	-	-
유료방송	WPP	GB	880.0	14,159	3.6	9.3	(18.2)	3.9	8.2	8.5	-	-
	Omnicom		76.0	17,021	3.9	0.1	9.2	3.7	13.4	13.2	-	-
	Publicis		52.8	14,286	7.0	9.4	3.4	5.4	11.5	11.0	-	-
	Dentsu		4800.0	12,772	(2.1)	(4.2)	(12.4)	(2.1)	16.4	15.8	-	-

자료: Quantivwise, Bloomberg, 하이투자증권

5. 주요 Charts

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

순위	12월 2주차	12월 3주차	12월 4주차	1월 1주차	1월 2주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	블레이드&소울 레볼루션(12월 6일 출시)	블레이드&소울 레볼루션(-)	블레이드&소울 레볼루션(-)	블레이드&소울 레볼루션(-)	블레이드&소울 레볼루션(-)
3	리니지2 레볼루션(▽1)	검은사막 모바일(▲1)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	리니지2 레볼루션(▲2)
4	검은사막 모바일(▽1)	리니지2 레볼루션(▽1)	리니지2 레볼루션(-)	페이트/그랜드 오더(▲12)	검은사막 모바일(▽)
5	뮤오리진2(▽1)	페이트/그랜드 오더(▲21)	뮤오리진2(▲1)	리니지2 레볼루션(▽1)	뮤오리진2(▲1)
6	오크: 전쟁의 서막(▲3)	뮤오리진2(▽1)	브롤스타즈(▲2)	뮤오리진2(▽1)	피망 포커: 카지노로얄(▲3)
7	다크에덴M(▽2)	서머너즈워(▲13)	왕이되는자(▲3)	세븐나이츠(▲1)	브롤스타즈(▲1)
8	모두의 마블(▽1)	브롤스타즈(12월 12일 출시)	세븐나이츠(▲6)	브롤스타즈(▽2)	모두의마블(▲3)
9	왕이되는자(▲1)	다크에덴M(▽2)	모두의 마블(▲6)	피망 포커: 카지노로얄(▲15)	신명(▲4)
10	세븐나이츠(▽2)	왕이되는자(▽1)	오크: 전쟁의 서막(▲7)	왕이되는자(▽3)	왕이되는자(-)

자료: App Annie, 하이투자증권 리서치센터

그림1. 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이

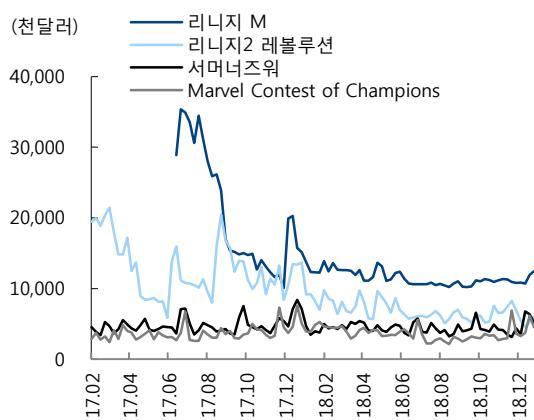
자료:하이투자증권 리서치센터
주: 매출액은 추정치

그림2. 리니지 M, L2R, 검은사막 M의 주간 국내 매출액추이

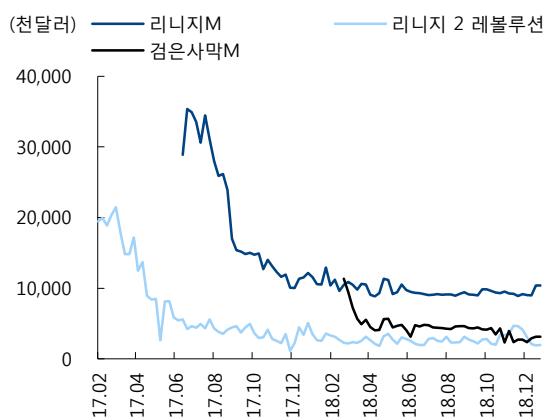
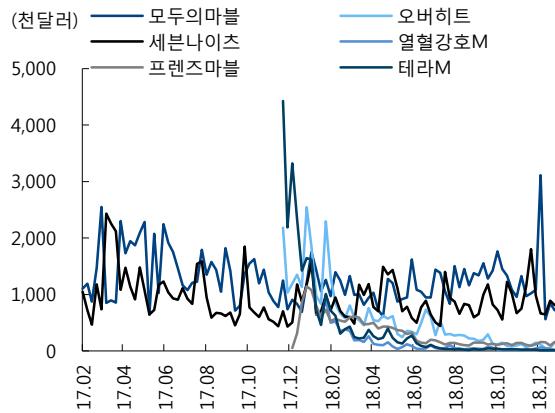
자료:하이투자증권 리서치센터
주: 매출액은 추정치

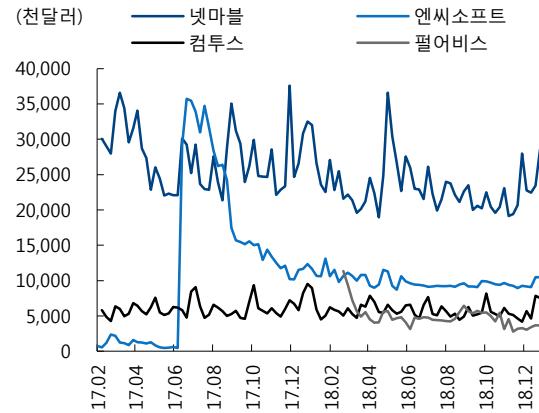
그림3. 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



자료: 하이투자증권 리서치센터

주: 매출액은 추정치

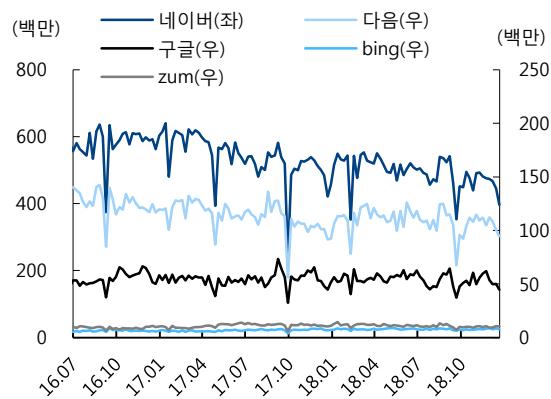
그림4. 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



자료: 하이투자증권 리서치센터

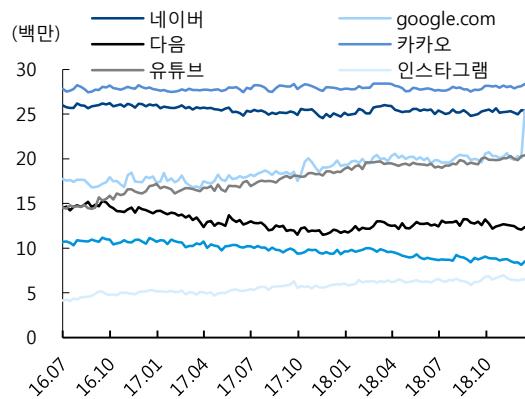
주: 매출액은 추정치

그림5. 주요 PC 웹사이트 쿼리수



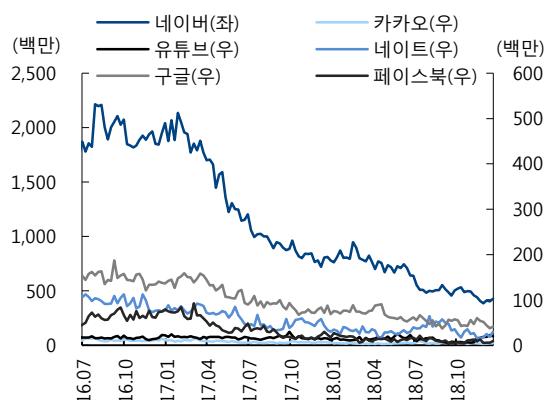
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림6. 주간 모바일(App+Web) UV 추이



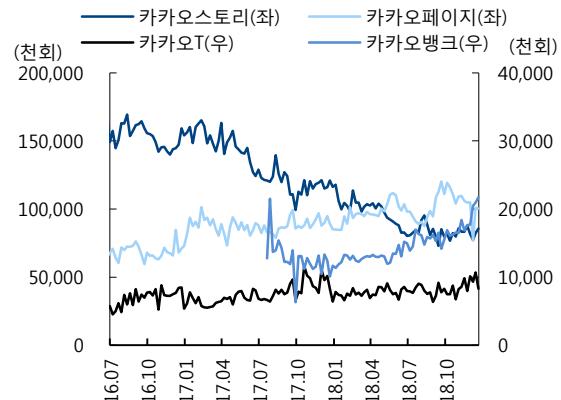
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림7. 주간 모바일(App+Web) PV 추이



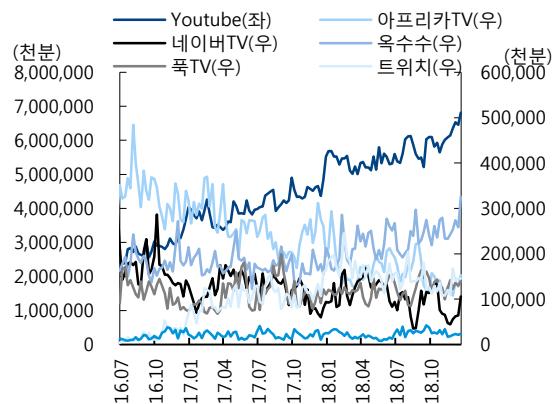
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림8. 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



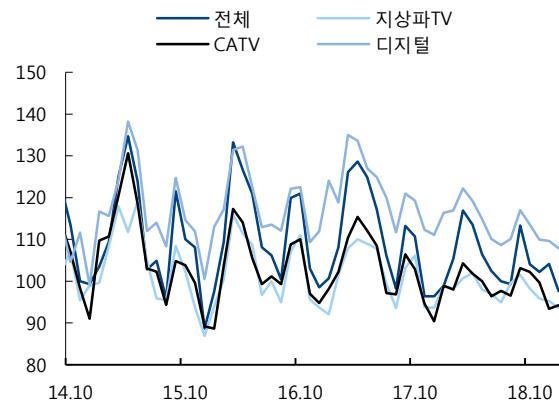
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림9. 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



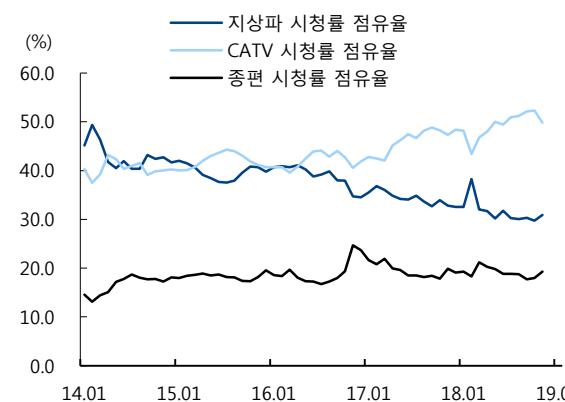
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림10. 월간 KAI 지수



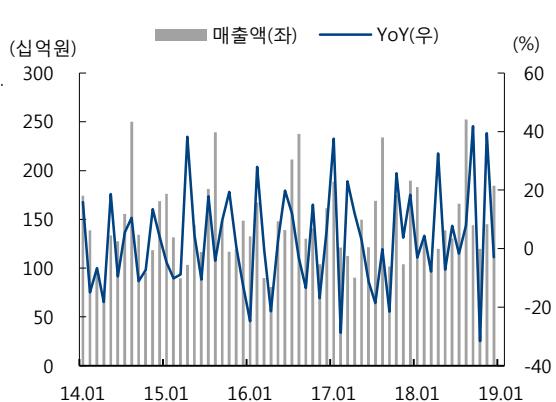
자료: KOBACO, 하이투자증권 리서치센터

그림11. 월간 시청률 점유율 추이



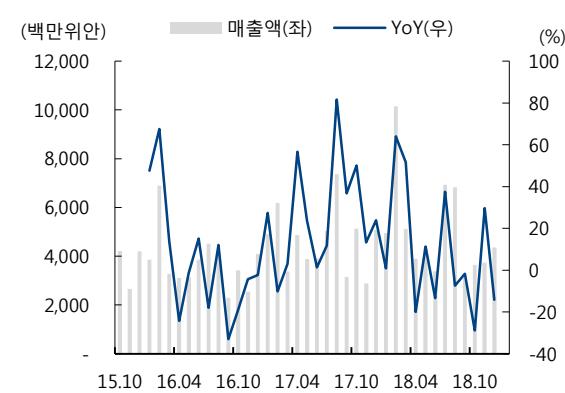
자료: CJ ENM, 하이투자증권 리서치센터

그림12. 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



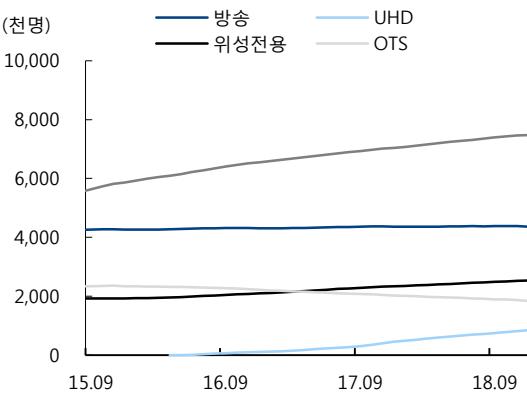
자료: 영진위, 하이투자증권 리서치센터

그림13. 월간 중국 박스오피스 추이(매출액 기준)



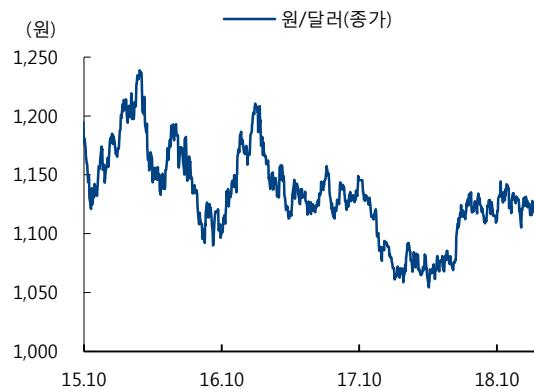
자료: CBO, 하이투자증권 리서치센터

그림14. 월간 스카이라이프 가입자 추이



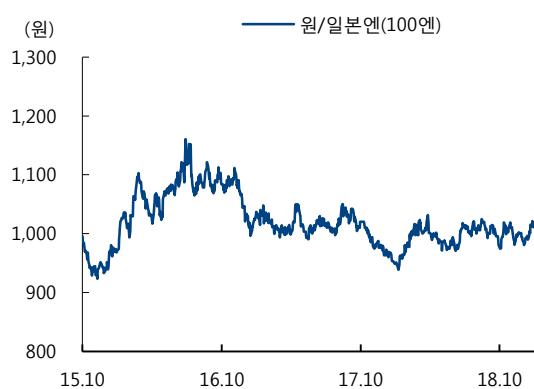
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권 리서치센터

그림15. 원/달러 환율 추이



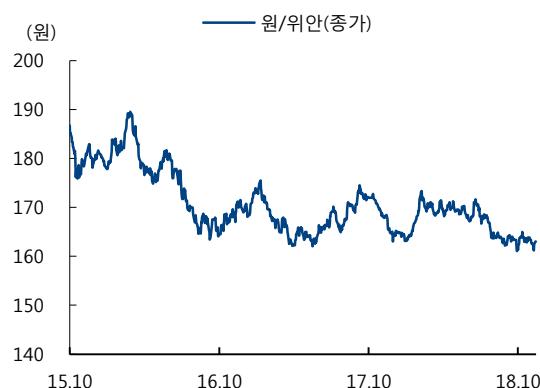
자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

그림16. 원/100 엔 환율 추이



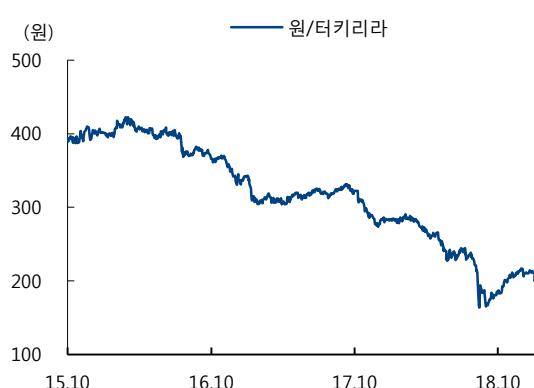
자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

그림17. 원/위안 환율 추이



자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

그림18. 원/터키리라 환율 추이



자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

인터넷/게임/미디어 Weekly

CJ ENM
최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이



일자	투자의견	목표주가 (원)	목표주가 대상시점	괴리율	
				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	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 : 김민경)

본 분석자료는 투자의 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 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 2018-12-31 기준

구분	매수	중립(보유)	매도
투자의견 비율(%)	90.9%	9.1%	-