



2019.01.18

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

1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- 네이버는 'CES 2019'에서 위치 및 이동 통합 솔루션 'xDM 플랫폼', HD맵 제작 솔루션인 '하이브리드 HD맵', 운전자보조 시스템 'ADAS'등의 차량용 플랫폼 및 자율주행차 기술 공개
- 글로벌 모빌리티 시장 규모는 2030년 최대 1.5조달러(약 1,679조원)까지 성장할 것으로 예상되어 인터넷 업체는 플랫폼 경쟁을 넘어 모빌리티 시장에 집중. 네이버는 모빌리티 기술 개발에 초점, 카카오는 모빌리티 서비스에 집중
- SK텔레콤은 삼성전자와 협력하여 '갤럭시S10'에 메시징 서비스 RCS 기능을 기본 탑재할 예정이며, T맵 택시를 통해 모빌리티 시장에 진입, 최근 음악 플랫폼 '플로'를 출시하여 통신사는 인터넷 업체의 새로운 경쟁자로 부각
- 통신사들은 올해 5G 상용화를 맞아 미디어와 콘텐츠를 5G의 핵심 서비스로 삼고 킬러 콘텐츠 확보에 주력할 것으로 예상되어 인터넷 업체와 통신사의 콘텐츠 확보 경쟁 또한 치열할 전망
- 지난 15일 청와대에서 개최되는 '2019년 기업인과의 대화'에서 김택진 엔씨소프트 대표와 방준혁 넷마블 의장이 참석하여 게임 업계의 주요 현안을 행사를 주관한 대한상공회의소에 전달
- 공정거래위원회는 지난해 12월 '2018년도 경쟁제한적 규제 개선방안'을 발표하며 'PC 온라인게임 성인 결제 한도 50만원' 규제를 자율권을 침해한다는 이유로 폐지하는 것으로 가닥이 잡히면서 게임 규제 완화 기대감 형성
- 1/9~15 한주간 주요 게임별 글로벌 평균 일매출액은 '리니지M' 29억원 (-6% WoW), 'L2R' 13억원 (+11% WoW), '검은사막 모바일' 8억원 (-7% WoW), '뮤오리진2' 3억원 (+3% WoW), '서머너즈워' 9억원 (-26% WoW) 기록

미디어/광고

- 최근 카카오M이 주요 연예기획사를 인수했고, 인터넷 업체, 대형 제작사, 넷마블 등의 대형 게임 업체 또한 연예기획사 및 콘텐츠 제작사 인수를 적극 검토하고 있어 제작사 기업가치 상승에 우호적 환경 마련
- 최근 김상조 공정거래위원장이 SK텔레콤의 CJ헬로 인수 불허에 대해 아쉬운 사례라고 입장을 밝혀 LG유플러스가 CJ헬로 인수 결정에 대해 속도를 낼 것으로 예상
- 넷플릭스는 서비스 출시 이후 12년 만에 서비스 이용료를 13~18% 인상하겠다고 발표, 심화되고 있는 OTT 경쟁 심화 속에서 가격 인상을 통해 콘텐츠 투자 규모 더욱 확대할 것으로 예상

2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/ 게임	카카오 (035720)	<ul style="list-style-type: none"> - 카카오톡 메신저를 활용한 펍테크 사업 확장, 부동산, 대출 등 P2P 상품 중개, 바로 투자증권 인수 등을 통한 펍테크사업 본격적 확장 예상 - 온라인 결제 서비스에 월 30만원 한도에서 먼저 결제하고 사후에 돈을 입금하는 신용카드 기능 또한 탑재될 전망
	미디어/ 광고	CJ ENM (035760)	<ul style="list-style-type: none"> - 4분기 예상 매출액과 영업이익은 각각 1조1824억원(+8.5% YoY), 809억원(+33.6% YoY)으로 양호한 실적 지속될 것으로 전망 - 2019년 예상 PER은 15배로 자회사 스튜디오드래곤 대비 저평가 매력 보유 - 디지털광고와 음악 사업의 고성장, MD 판매 등 부가수익 창출 여력 등 스튜디오드래곤이 보유하고 있지 않은 다양한 성장 모멘텀 존재

3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
카카오-네이버페이도 月30만원까지 신용결제 허용 추진	<ul style="list-style-type: none"> 금융위원회 금융혁신단장은 핀테크 현장간담회에서 핀테크 업체에 월 30만원 규모의 신용공여 업무를 허용해주는 방안을 적극 검토하겠다고 언급 카카오페이나 네이버페이에도 신용카드처럼 후불제 방식을 허용하겠다는 것으로 카드 사는 카드사 고유 영역을 침범하는 것이라며 반발하는 중 	https://bitly/2HoXYsq
텐센트 이어 넷이즈도 모바일게임 셧다운제 도입	<ul style="list-style-type: none"> 넷이즈는 2019년 1월부터 '몽환서유 모바일', '대화서유 모바일' 등 자사 인기 모바일 게임 15종에 셧다운제 도입 이에 따르면 13세부터 18세에 해당하는 청소년의 게임 시간은 평일 2시간, 휴일 3시간을 넘길 수 없게 될 예정 	https://bitly/2RymHz1
넷마블 美 자회사 챔시티, 1600억원 규모 투자유치	<ul style="list-style-type: none"> 챔시티는 최근 JP모건, BOA, 메릴린치 등 다수의 미국 금융기관으로부터 1.5억원 규모의 투자를 유치 챔시티는 지난해 '빙고팝'을 인수하는 등 공격적인 행보를 보였으며 이번 자금 조달을 통해 새로운 인수 및 파트너십 확대를 이어나갈 것으로 전망 	https://bitly/2FBW1WV
페이스북, 언론에 3천억원 투자...가짜뉴스 없애고 생태계 살릴까	<ul style="list-style-type: none"> 페이스북이 향후 3년간 언론에 3억 달러를 투자할 것을 발표했으며 이는 미디어 관련 기관을 통해 지역 언론 살리기에 투입될 것으로 전망 페이스북의 지원을 받는 언론기업은 페이스북에 게재되는 뉴스를 보강 해야하는 의무가 있기 때문에 가짜뉴스 논란에 따라 하락한 신뢰도를 회복할 수 있을지 주목 	https://bitly/2AM9s3s
게임빌의 '탈리온', 일본 시장서 '재인기'...앱스토어 매출 20위 '급등'	<ul style="list-style-type: none"> 게임빌의 '탈리온'이 지난 10일 업데이트 이후 앱스토어 게임매출 순위 100계단을 뛰어넘는 20위를 기록 일본에서 순위를 유지할 경우 히트 타이틀 '별이되어라' 못지 않은 실적 기여가 기대되고 있으며 올해 '탈리온'의 서비스 지역 확대를 통해 실적 개선에 가속도를 낼 계획 	https://bitly/2VQbxOQ
아마존, 게임 스트리밍 서비스 개발 중...내년 출시 목표	<ul style="list-style-type: none"> 미국 게임 전문 업체 레이저에 따르면 아마존이 '알렉사'를 게임에도 적용할 계획이며 2020년에는 자체적으로 게임 스트리밍 서비스를 출시할 계획 아마존이 게임 스트리밍 시장에 진출하면 콘솔 기반 게임 플랫폼들뿐 아니라 기존 미디어 스트리밍 서비스 기업들과도 경쟁을 벌이게 될 예정 	https://bitly/2H8Rspe
카카오 카풀 시범서비스 중단..."택시업계와 더 많은 대화"	<ul style="list-style-type: none"> 카카오모빌리티는 지난 9일 2차 시범 서비스를 시작했지만 택시 업계의 반발과 분신 사망사건까지 연이어 발생하면서 서비스를 잠정 중단하기로 결정 카카오모빌리티는 카풀 서비스를 백지화할 수도 있다는 열린 자세로 대화에 임하겠다고 밝힘 	https://bitly/2TTK5DY
미디어/광고		
넷플릭스 12년만의 최대폭 요금인상...가입자 원성에도 주가 급등	<ul style="list-style-type: none"> 넷플릭스는 HD 스트리밍을 가정 내 두 대의 인터넷 기기에 한해 시청할 수 있는 월 11달러 요금제를 월 13달러로 인상하는 것을 밝힘 넷플릭스가 가입 요금을 올림으로써 추가 재원을 확보해 아마존, 디즈니, AT&T 등의 경쟁자들에 맞설 것으로 전망 	https://bitly/2AK9WqA
유료방송 M&A 태풍 부는데...케이블TV의 때늦은 혁신	<ul style="list-style-type: none"> 협회는 케이블TV 산업 가치 제고를 위해 전국 케이블 인프라를 통합하고 공동 플랫폼의 도입 및 활용해 전국 기반 공동 서비스를 제공할 계획 발표 협회는 통합 OTT서비스의 개발, 하나의 셋톱박스 사용, 통합 클라우드 기반 UI 등을 발표했으나 각 지역 기반 케이블TV 방송사가 방영하는 지역방송 채널을 보여주는 방식이 유력하기 때문에 통합 OTT는 경쟁력이 없을 것으로 전망 	https://bitly/2RubNu5
넷플릭스 '킹덤', 안방 공습...한 시장 요동?	<ul style="list-style-type: none"> 넷플릭스가 올해 한국 오리지널 콘텐츠를 강화할 예정이며 업계에 따르면 지상파 한해 프로그램 제작비 수준인 3천억원 이상을 투자한다는 전망도 존재 넷플릭스는 국가 별로 콘텐츠 투자를 단행하지 않지만 '킹덤'을 시작으로 다양한 드라마, 예능 콘텐츠를 선보인다는 계획이어서 투자 규모가 늘어날 전망 	https://bitly/2VQcaxy
롯데·디즈니 웃고, 나머지 배급사 올상	<ul style="list-style-type: none"> 지난해 영화 배급시장 점유율은 롯데컬처웍스가 점유율 1위, 월트디즈니가 2위, 부동의 1위였던 CJ ENM이 3위를 기록 지난해 CJ ENM의 흥행작은 '공작' 등 4편이었으나 롯데컬처웍스의 '신과함께' 같은 메가 히트작이 없었던 게 순위 하락의 원인이며 폭스를 인수한 디즈니가 MUC의 판권을 대거 가져가면서 한국 시장 점유율을 높인 것으로 분석 	https://bitly/2CQ1hC
유료방송 합산규제 찬반 4대 쟁점...22일 국회 '촉각'	<ul style="list-style-type: none"> 지난해 6월 일몰된 유료방송 합산규제 추가 연장 여부를 놓고 오는 22일 본격적인 국회 논의가 시작될 예정 그동안 국회에서 합산규제 일몰까지 이의 연장 등 후속 조치에 대해 제대로 논의가 이뤄지지 않았다는 점에서 이번 법안 심사소위 등에 관심이 더 집중되는 양상 	https://bitly/2AOJTOU
LGU+, 구글과 VR콘텐츠 공동제작...글로벌 콘텐츠허브 전략 시동	<ul style="list-style-type: none"> LG유플러스는 구글과 파일럿 VR콘텐츠를 먼저 제작하기로 했으며 양사는 공동 콘텐츠 펀드를 조성해 올 상반기 내 VR콘텐츠를 제작, 배포하기로 했음 신규 제작 VR콘텐츠는 LG유플러스의 VR전용 플랫폼과 유튜브에서 독점 제공돼 K-콘텐츠가 글로벌 시장으로 진출하는 계기 마련 	https://bitly/2AEwXeo

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	2,107	1,197,602	2.1	1.8	(2.8)	3.2	9.4	8.4	-	-
	KOSDAQ		686	202,934	0.4	3.8	(7.0)	1.6	-	-	-	-
	소프트웨어와 서비스		324	94,977	1.6	4.4	1.8	4.3	26.6	20.9	1.2	(72.4)
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,045	33,073	2.2	5.2	2.5	6.8	41.3	34.5	(7.1)	(18.3)
	게임 소프트웨어와 서비스		3,988	30,955	(0.8)	2.1	4.2	0.9	21.3	15.8	(9.9)	(32.6)
인터넷/소프트웨어	NAVER	KRW	136,000	19,940	3.8	11.5	8.8	11.5	31.4	29.1	1.7	6.0
	카카오		98,500	7,307	(2.5)	(9.2)	(2.0)	(4.4)	96.4	52.9	(7.4)	(27.0)
	인터넷파크		5,520	163	6.6	1.7	2.2	7.0	228.4	20.5	0.2	0.0
	포스코 ICT		5,600	757	5.1	0.9	(14.4)	7.5	-	14.1	0.4	0.5
	더존비즈온		48,900	1,291	(2.2)	0.2	(3.4)	(5.8)	33.9	26.9	(3.7)	1.7
	한글과컴퓨터		13,900	285	9.0	10.8	(5.1)	6.9	12.9	12.4	0.3	(0.8)
	KG 이니시스		17,850	443	11.9	8.2	13.0	15.9	-	-	4.3	(3.0)
	NHN 한국사이버결제		12,800	262	6.7	5.0	12.5	9.9	17.8	13.6	1.4	0.3
	KG 모빌리언스		8,030	214	1.6	10.9	10.9	9.3	-	-	0.6	0.2
	카페 24		102,000	856	0.7	2.8	(18.1)	(7.1)	-	36.3	(0.1)	(0.1)
	다날		3,640	193	3.4	1.8	2.5	3.3	-	-	0.1	(0.2)
게임	넷마블	KRW	109,500	8,306	(3.9)	0.9	(4.4)	(1.8)	40.7	23.6	(0.5)	(3.4)
	엔씨소프트		480,500	9,378	1.8	0.7	15.5	3.0	22.8	17.3	0.0	(0.0)
	펄어비스		181,400	2,089	(12.0)	1.4	(12.4)	(12.7)	13.6	10.0	4.1	(29.3)
	NHN 엔터테인먼트		62,000	1,079	3.3	10.1	17.6	8.2	10.7	14.5	(2.1)	4.7
	컴투스		109,600	1,254	(4.7)	(9.9)	(23.1)	(15.0)	10.5	8.4	(11.1)	(6.7)
	게임빌		53,000	311	0.0	3.1	11.1	(2.6)	25.8	10.7	(0.0)	0.0
	더블유게임즈		55,400	899	(1.9)	(1.8)	(23.9)	(7.4)	10.2	8.4	(8.8)	0.8
	웹젠		20,150	633	(3.1)	20.7	20.3	(5.4)	11.5	11.6	(1.3)	0.3
	위메이드		38,550	576	(0.1)	64.0	54.5	48.6	58.9	64.0	4.9	1.7
	네오위즈		12,500	244	(1.6)	10.1	(3.8)	2.0	11.3	11.8	(1.0)	(0.2)
	파티게임즈		-	-	(33.8)	n/a	n/a	n/a	-	-	0.0	0.0
	조이시티		10,850	114	0.0	3.8	(10.0)	5.3	-	-	0.1	(0.0)
	룽투코리아		3,880	83	0.8	(2.0)	2.5	8.7	-	-	(0.0)	0.1
해외												
인터넷/소프트웨어	Alphabet	US	1,099.1	760,961	0.7	7.2	(2.5)	5.2	20.7	19.3	-	-
	Facebook		148.3	426,808	2.3	5.8	(7.0)	13.1	17.9	17.9	-	-
	Amazon		1,693.2	827,931	1.5	11.3	(7.6)	12.7	61.9	47.1	-	-
	Alibaba		156.0	404,303	1.9	8.3	5.3	13.8	30.2	23.7	-	-
	Tencent		331.2	402,020	0.7	9.4	17.9	5.5	34.1	28.9	-	-
	Baidu		168.1	58,597	1.9	(1.0)	(16.2)	6.0	17.1	15.5	-	-
	Gree		480.0	1,067	3.9	7.1	(5.9)	10.3	17.5	16.4	-	-
	IQIYI		17.6	12,708	(1.5)	6.0	(29.2)	18.1	-	-	-	-
	SHOPIFY		157.7	17,402	6.5	21.6	14.8	13.9	503.8	222.1	-	-
	LINE		4,035.0	8,905	(1.5)	11.5	(0.5)	6.9	-	267.1	-	-
	PayPal		90.4	106,491	1.1	7.5	12.9	7.5	37.7	31.3	-	-
	SQUARE		68.8	28,465	(0.0)	17.4	(11.8)	22.7	148.7	97.6	-	-
게임	Activision Blizzard	US	47.4	36,153	(7.3)	0.6	(39.5)	1.7	18.2	17.9	-	-
	Electronic Arts		89.3	26,983	1.1	12.7	(17.9)	13.2	19.6	17.4	-	-
	Netease		252.2	33,118	(1.6)	5.7	14.1	7.1	26.0	21.6	-	-
	Take Two Interactive Software		105.4	11,999	(1.4)	3.1	(20.2)	2.4	21.1	20.1	-	-
	Nexon		1,510.0	12,390	(4.4)	15.2	8.7	6.9	13.2	14.4	-	-
	Zynga		4.3	3,962	0.5	15.7	1.9	8.9	25.8	24.9	-	-
	Sega		1,575.0	3,848	0.0	(3.4)	2.7	2.5	25.9	15.9	-	-
	Nintendo		33,150.0	43,093	11.3	7.0	(16.4)	13.2	20.0	15.2	-	-

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												
방송 콘텐츠	KOSPI	KRW	2,107	1,197,602	2.1	1.8	(2.8)	3.2	9.4	8.4	-	-
	KOSDAQ		686	202,934	0.4	3.8	(7.0)	1.6	-	-	-	-
	미디어		444	23,511	(0.2)	1.4	(3.7)	3.3	23.7	18.0	(34.8)	23.7
	광고		3,540	4,796	0.2	0.3	5.0	3.0	17.3	15.5	0.1	4.8
	방송과엔터테인먼트		217	14,564	(0.3)	1.7	(6.7)	3.4	26.4	18.9	(35.1)	18.6
영화	CJ ENM	KRW	209,100	4,079	0.3	0.0	(12.2)	3.6	16.2	14.3	10.7	4.8
	스튜디오드래곤		90,700	2,263	(5.8)	0.9	(14.9)	(1.8)	54.0	31.8	(8.8)	(4.6)
	SBS		22,500	365	(0.2)	10.6	4.9	12.5	156.3	17.3	(0.4)	0.0
	SBS 미디어홀딩스		2,235	278	(1.5)	5.4	(13.5)	9.6	-	-	(0.2)	0.1
	SBS 콘텐츠허브		5,300	101	0.6	5.6	(17.8)	7.3	-	-	0.0	0.0
	제이콘텐트리		5,040	646	(4.4)	7.6	(6.5)	13.0	30.5	23.3	(8.8)	1.6
광고	IHQ	KRW	1,855	241	(1.6)	(3.9)	8.2	(0.3)	41.6	14.1	(1.0)	0.0
	CJ CGV		40,450	761	(2.1)	(3.2)	(5.6)	(1.3)	-	21.5	(1.6)	(1.2)
	쇼박스		3,245	181	1.1	(3.0)	(22.0)	7.8	26.5	15.2	(0.0)	(0.3)
유료방송	NEW	KRW	4,620	115	8.2	(9.8)	(33.0)	5.4	-	18.9	(1.0)	(0.1)
	제일기획		22,350	2,287	(1.8)	(1.1)	0.7	(0.7)	19.0	17.1	(4.9)	5.0
해외	이노션	KRW	69,600	1,238	2.7	8.8	27.9	10.0	17.2	15.8	(0.7)	2.2
방송 콘텐츠	CJ헬로	KRW	10,450	720	8.7	7.1	5.9	14.1	-	-	1.8	2.7
	스카이라이프		11,400	485	(0.9)	(3.4)	(17.7)	(0.9)	10.3	9.4	0.3	(0.5)
	현대 HCN		4,040	406	(1.8)	(6.7)	1.0	(0.5)	10.7	9.9	0.1	(0.3)
	SK 텔레콤		268,500	19,287	(0.9)	(0.6)	(3.9)	(0.4)	6.2	7.0	(8.6)	(2.9)
	KT		29,200	6,783	(0.7)	(3.6)	(2.3)	(2.0)	10.7	10.1	(16.5)	0.0
	LG 유플러스		17,000	6,603	(0.9)	(0.3)	(2.9)	(3.7)	13.1	12.2	(45.3)	28.7
영화	Disney	US	111.0	165,480	(1.6)	0.4	(5.2)	1.2	15.6	15.0	-	-
	Time Warner		-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Netflix		353.2	154,021	9.8	34.4	(3.2)	32.0	75.7	49.2	-	-
	CBS		48.8	18,250	0.0	4.2	(12.7)	11.6	9.3	8.4	-	-
	Discovery		27.3	19,164	(0.6)	(0.8)	(17.4)	10.3	11.4	7.8	-	-
	Huace Film and TV		7.7	2,012	(0.5)	(12.9)	(23.5)	(14.2)	17.8	14.0	-	-
	Huayi Brothers Media		4.7	1,918	0.9	(5.7)	9.7	(0.9)	17.0	13.9	-	-
	Huya		19.7	4,017	(2.1)	20.2	(11.1)	27.3	77.2	42.8	-	-
광고	Cinemark	US	40.3	4,710	1.8	2.2	(3.0)	12.6	19.2	17.1	-	-
	IMAX		19.8	1,240	0.6	3.7	(13.9)	5.4	23.4	19.0	-	-
	China Flim		15.5	4,273	2.7	8.5	45.2	8.3	19.2	20.3	-	-
	Shnaghai Flim		12.9	712	0.6	2.8	16.6	5.6	23.1	17.3	-	-
유료방송	WPP	GB	863.4	14,122	(0.5)	(0.8)	(16.1)	2.0	8.0	8.3	-	-
	Omnicom		74.4	16,662	(1.2)	(0.8)	(1.8)	1.5	13.2	12.9	-	-
	Publicis		52.4	14,031	(0.9)	4.6	0.3	4.6	11.4	10.9	-	-
	Dentsu		5130.0	13,576	6.9	2.2	(8.1)	4.6	17.5	16.9	-	-

자료: Quantivwise, Bloomberg, 하이투자증권

5. 주요 Charts

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

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

자료: App Annie, 하이투자증권 리서치센터

그림1. 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이

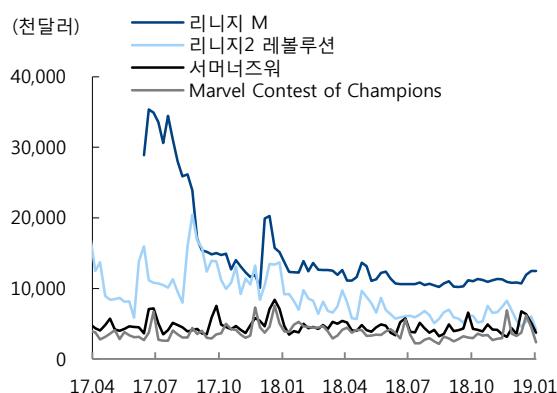
자료:하이투자증권 리서치센터
주: 매출액은 추정치

그림2. 리니지 M, L2R, 검은사막 M의 주간 국내 매출액추이

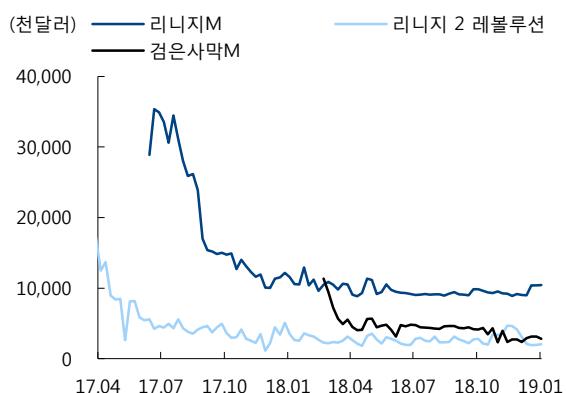
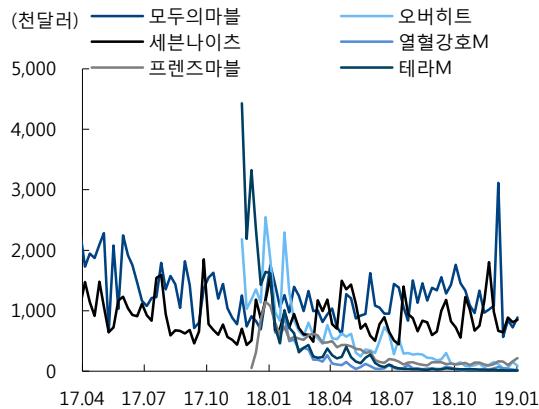
자료:하이투자증권 리서치센터
주: 매출액은 추정치

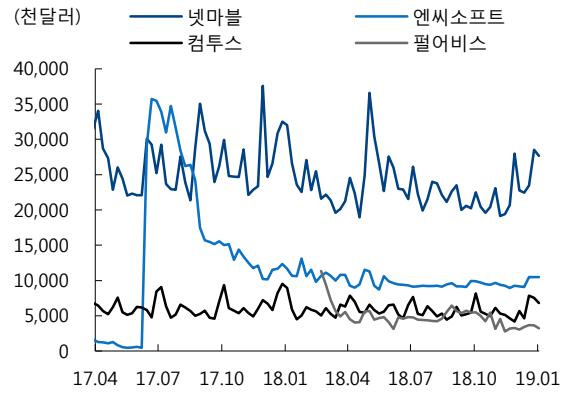
그림3. 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



자료: 하이투자증권 리서치센터

주: 매출액은 추정치

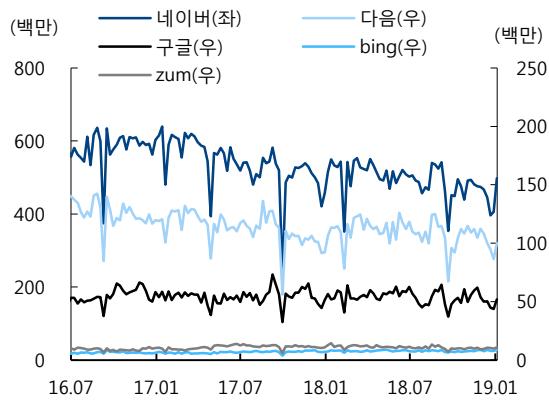
그림4. 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



자료: 하이투자증권 리서치센터

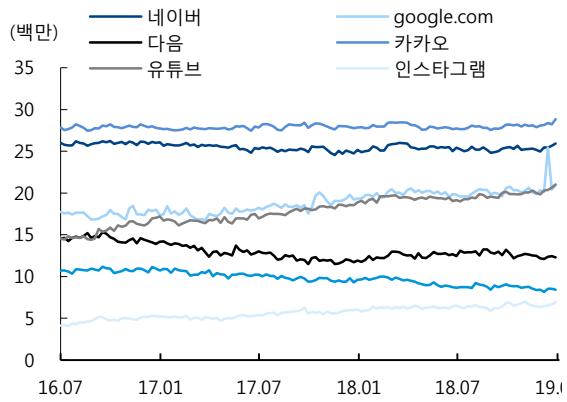
주: 매출액은 추정치

그림5. 주요 PC 웹사이트 쿼리수



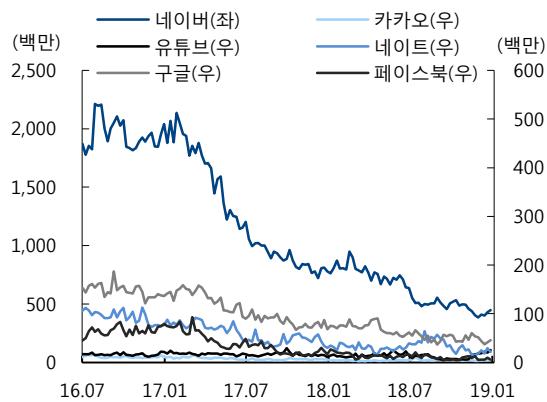
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림6. 주간 모바일(App+Web) UV 추이



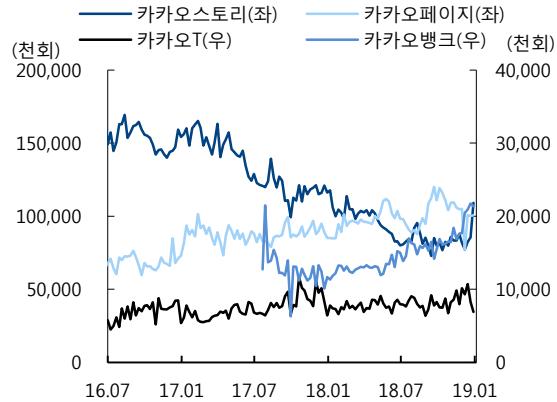
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림7. 주간 모바일(App+Web) PV 추이



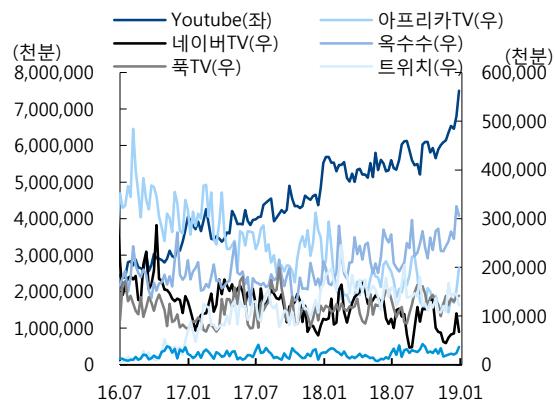
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림8. 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



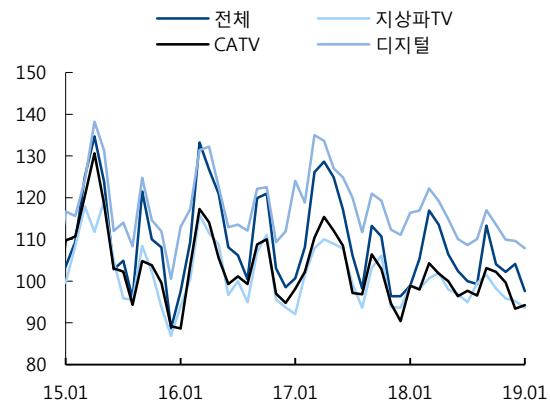
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림9. 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



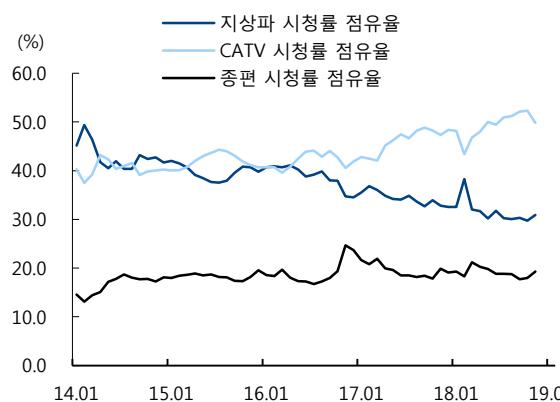
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림10. 월간 KAI 지수



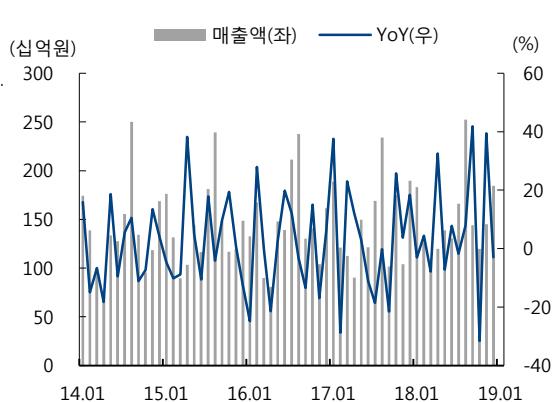
자료: KOBACO, 하이투자증권 리서치센터

그림11. 월간 시청률 점유율 추이



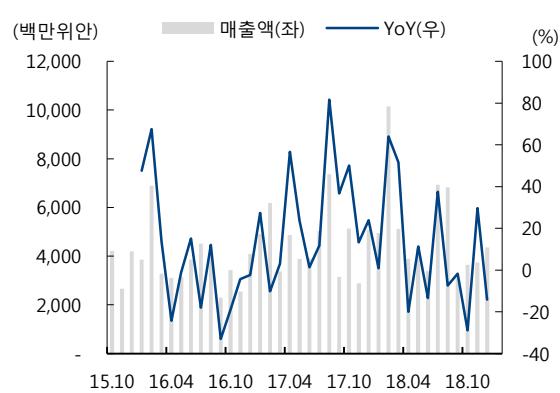
자료: CJ ENM, 하이투자증권 리서치센터

그림12. 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



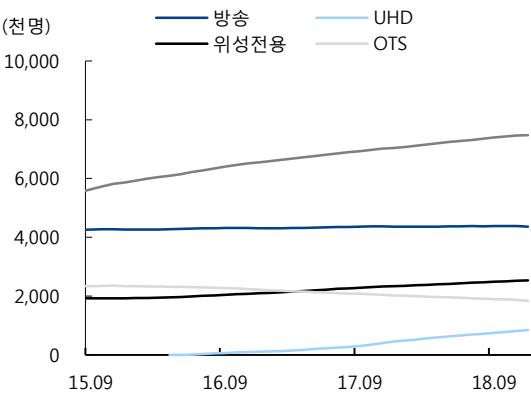
자료: 영진위, 하이투자증권 리서치센터

그림13. 월간 중국 박스오피스 추이(매출액 기준)



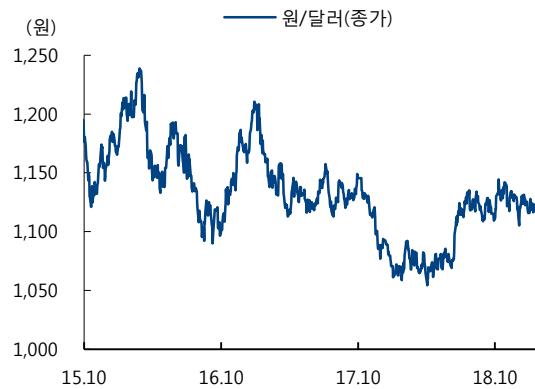
자료: CBO, 하이투자증권 리서치센터

그림14. 월간 스카이라이프 가입자 추이



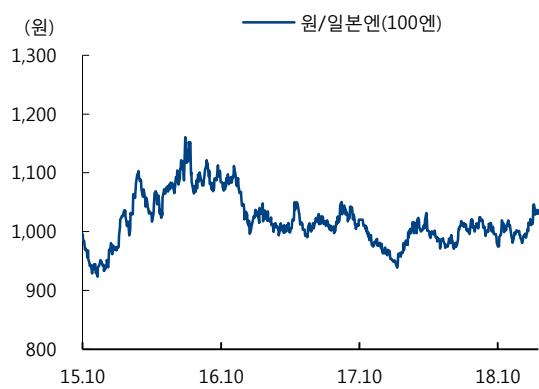
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권 리서치센터

그림15. 원/달러 환율 추이



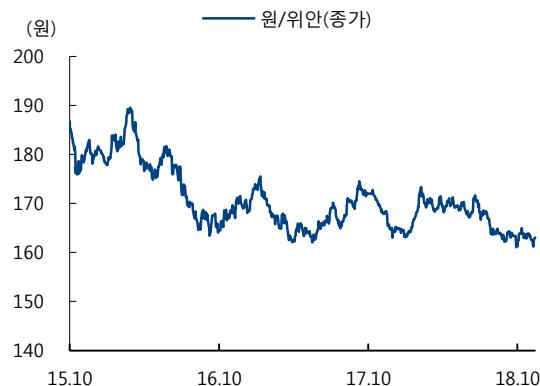
자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

그림16. 원/100 엔 환율 추이



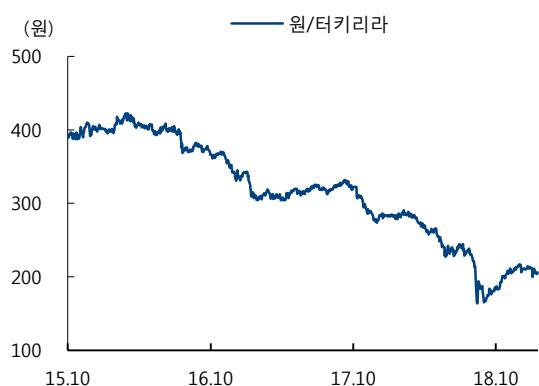
자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

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%	-