



2019.01.25

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

1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- 지난 24일 개최된 '타이베이 게임쇼 2019'에서는 '리니지M', '검은사막 모바일', '킹스레이드', '메이플스토리M' 등의 한국 게임의 선전이 두드러질 것으로 보임
- 대만 모바일 게임시장 규모는 지난해 기준 7400억원 규모 (글로벌 10위권 내)로 중국의 게임 외자 판호 발급이 중단된 상태에서 대만 지역은 전략적 요충지이기 때문에 한국게임의 대만 지역 출시는 더욱 확대될 전망
- 중국 정부는 지난해 12월 29일 게임 판호 발급을 재개한 이후 지난 24일 4번째로 65개의 게임에 대해 추가적으로 판호 발급하여 총 330여개 게임이 판호 승인을 받음
- 금번 판호 발급에는 텐센트와 넷이즈가 개발한 모바일게임 3종이 포함되었고 판호 발급이 예상보다 빠르게 진행되고 있어 외자 판호 발급에 대한 기대감 또한 확대될 것으로 판단
- 판호 발급 관련 주요 수혜주는 넷마블, 펠리비스, 웹젠, 위메이드로 넷마블은 '리니지2레볼루션(퍼블리셔: 텐센트)', 펠리비스는 '검은사막' PC 온라인 버전(퍼블리셔: 스네일게임즈)과 '이브온라인'(퍼블리셔: 넷이즈), 웹젠은 '뮤' IP 기반 H5게임 3종, 모바일게임 1종, 위메이드는 '미르' IP 기반 H5/모바일게임 15종이 판호 발급 대기 중
- 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

- 제이콘텐트리의 '스카이캐슬'은 중국 내에서 방영이 안되지만 불법 스트리밍을 통해 '천공지성'이라는 제목으로 이미 화제가 되어 바이두 실시간 검색어에 '스카이캐슬 결방'까지 등장
- 지난해 '김비서가 왜 그럴까'의 화제에 이어 '남자친구', '스카이캐슬' 등이 중국 내에서 인기를 끌어 여전히 한국 콘텐츠가 경쟁력이 있다는 것을 입증, 중국 OTT 사업자의 한국 콘텐츠 판권 확보 니즈는 더욱 확대될 것으로 기대
- 넷플릭스는 지난 24일 기자간담회에서 한국 콘텐츠 투자를 더욱 확대하기를 희망한다고 공식적으로 발표함에 따라 드라마 제작사의 우호적인 사업 환경은 더욱 부각될 것으로 판단

2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/ 게임	카카오 (035720)	<ul style="list-style-type: none"> - 카카오페이 오프라인 결제 서비스가 스타벅스 전국 매장에 도입되는 등 카카오페이의 오프라인 비현금 결제 침투력 더욱 확대 - 지난해 연간 거래액 20조원을 기록한 카카오페이는 P2P 금융 상품 판매 등 IT 업체만의 차별화된 금융서비스를 제공하며 점진적으로 손실폭 축소
	미디어/ 광고	CJ ENM (035760)	<ul style="list-style-type: none"> - '프로듀스' 시리즈에서 데뷔한 '아이즈원'의 데뷔앨범 '컬러라이즈'는 일본에서도 앨범 주간 차트 1위를 기록하여 4분기 음악 사업 실적 증가에 기여할 전망 - '아스달연대기' 등 텐트풀 라인업 지속 및 'OtVN' 등 후순위 채널의 드라마 전문 채널로의 리브랜딩으로 2019년에도 TV광고 매출 성장 양호할 것으로 기대

3. 탐방노트

종목	탐방내용
웹젠 (069080)	<ul style="list-style-type: none"> - '뮤오리진2' 매출액 자연 감소 및 기준 중국 '뮤' IP 기반 게임 매출액이 점진적으로 하락하면서 4분기 매출액은 전분기대비 감소, 시장 컨센서스에 전반적으로 부합할 전망 - 지난해 3분기에 접수한 '뮤' IP 기반의 HTML5 게임 2~3종은 판호 발급만 되면 서비스 가능한 상황 - 판호 승인이 될 경우 올해 상반기 중에 '뮤' IP 기반의 HTML5 게임 4종, 모바일게임 1종 출시 가능할 듯 - 그 외 2019년 신작 출시 일정은 '퍼스트히어로', '큐브타운' 2종은 영어권에서 서비스할 예정, '뮤오리진2'는 상반기 중에 북미/유럽 서비스할 예정, 소셜카지노 PC온라인게임 상반기 내 글로벌 출시 예정

4. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
中, 텐센트·넷이즈 게임 출시 허용 ...작년 3월 후 처음	<ul style="list-style-type: none"> - 중국 신문출판광전총국은 24일 65개 게임의 판호를 추가 허용했으며 이날 판호를 새로 얻은 65개 게임 중에는 텐센트와 넷이즈의 게임 3개 포함 - 판호 발급 속도가 예상보다 빨라지고 텐센트와 넷이즈의 게임에 대한 판호 발급이 재개되면서 외자 판호발급에 대한 기대감 확대 	https://bitly/2RMRZC8
EU, 美 IT기업 겨냥한 GDPR 과징금 때리기 본격화	<ul style="list-style-type: none"> - 프랑스 CNIL은 구글이 타겟광고에서 개인정보 제공동의 절차와 관련해 EU의 규정을 준수하지 않았다며 과정금 5천만유로를 부과 - 구글을 시작으로 애플, 페이스북 등 미국의 IT 기업에게 GDPR 위반 과정금 때리기가 본격화될지 주목 	https://bitly/2SSkTNg
'은산법'까지 완화했는데 인터넷은행 망설이는 ICT 업계	<ul style="list-style-type: none"> - 네이버, NHN엔터테인먼트, 인터파크 등 제3 인터넷 전문은행 후보군으로 거론됐던 주요 ICT 기업들이 사업 불참 뜻을 공표 - 자본 여력이 큰 정보통신 기업의 참여 가능성이 크게 낮아지면서 ICT 기업이 주도하는 인터넷은행 흥행률이에는 적신호 	https://bitly/2FVxoVa
NHN엔터 클라우드 사업 본격화 ... 日·美 진출 나선다	<ul style="list-style-type: none"> - NHN엔터테인먼트는 금융, 쇼핑 분야 중심으로 국내 클라우드 고객사를 늘리고 일본과 북미 시장 진출을 통해 클라우드 사업 확대 본격화 - 올해 일본 도쿄, 북미 지역에 데이터센터를 구축하고 일본의 경우 게임사를 대상으로 분야별 특화 플랫폼을 앞세워 공략할 예정 	https://bitly/2sEYMyX
中 사이버 당국, 9300여개 앱 삭제...인터넷 규제 강화	<ul style="list-style-type: none"> - 중국 사이버관리국(CAC)은 인터넷상에 게재된 700만개 이상의 정보를 삭제하고 9,382 개의 앱을 삭제 - 텐센트에 대해서는 뉴스 앱을 통해 천박한 정보를 퍼뜨린다며 비판하고 시정명령을 내리는 등 인터넷 통제 강화하는 중 	https://bitly/2FU8R2M
카카오페이 "2018년 연간 거래액 20조 달성"	<ul style="list-style-type: none"> - 카카오페이는 지난해 연간 거래액 20조원을 달성하며 빠른 성장세를 보이고 있음 - 카카오페이는 올해 환전 없이 해외에서 결제할 수 있는 '글로벌 크로스보더' 결제 서비스와 투자 상품 다각화 등 전문 금융 서비스 확대에 주력할 예정 	https://bitly/2U1XOZ6
넥슨 신작 '스피릿위시' 구글 매출 5위 '롱런 청신호'	<ul style="list-style-type: none"> - '스피릿위시'의 경우 아기자기한 그래픽과 달리 하드코어 MMORPG라는 점에서 기존 매출 최상위권 MMORPG처럼 랭킹할 수 있을지 주목 - 넥슨은 올해 '스피릿위시'를 필두로 '바람의 나라: 연' 등 10여종의 기대작을 내놓을 예정이며 '스피릿위시'가 흥행작 반열에 오르면서 향후 사업 진행에도 힘이 실릴 전망 	https://bitly/2ATgldG
미디어/광고		
넷플릭스 "우린 영화사 ...구글과 달라" ...美영화산업협회 가입	<ul style="list-style-type: none"> - 넷플릭스는 이달 초 페이스북, 구글 등이 회원사로 있는 인터넷협회(AI)를 탈퇴하고 온라인 스트리밍업체 최초로 미국 영화산업협회(MPAA)에 가입 - 불법 복제 퇴치라는 공동의 목표가 일치하면서 오랜 기간 갈등을 빚어 오던 전통 영화산업과 넷플릭스가 협업을 시작 	https://bitly/2RcoapE
SKB·페북, 망 사용료 협상 타결 '초읽기'...구글·넷플릭스는?	<ul style="list-style-type: none"> - SK브로드밴드가 페이스북에 망 사용료와 캐시서버 운영 비용을 제안했고 최근 협상이 급진전하면서 빠르면 2월 중 망 사용료 협상 타결될 전망 - 통신업계는 이번 협상이 완료될 경우 외국계 기업이 국내 통신망을 공짜로 이용한 관행이 개선되는 첫 사례가 될 것이며 향후 구글, 넷플릭스 등과의 협상에도 긍정적인 영향을 줄 것으로 평가 	https://bitly/2R62DyP
딜라이브, IHQ·큐브엔터 재매각 착수	<ul style="list-style-type: none"> - 딜라이브는 자회사 IHQ와 큐브엔터 매각을 통해 투자금 일부를 회수하고 이를 통해 딜라이브를 보다 낮은 가격에 매각할 수 있는 기회를 잡기 위한 포석 - 시장에서는 두 회사를 매각할 경우 경영권 프리미엄 등을 감안해 약 2천억원의 투자금을 회수할 수 있을 것으로 기대 	https://bitly/2FW9usV
Hulu Price Changes	<ul style="list-style-type: none"> - 넷플릭스가 12~13%의 가격인상을 발표한 반면에 경쟁업체인 홀루는 월 스트리밍 서비스 가격 25% 인하를 발표 - 홀루는 디즈니, 컴캐스트, 타임워너 등이 공동으로 만든 서비스로 미국 스트리밍 시장 가격 경쟁 심화될 전망 	https://bitly/2S3bu8V
KT 스카이라이프 독립 안 하면 유료방송 합산규제 재도입 필요	<ul style="list-style-type: none"> - 국회 과학기술정보통신위원회는 22일 정보통신방송법안심사소위원회를 열어 유료방송 합산규제가 필요하다는 결론을 내림 - 해외 OTT업체의 영향력이 커지면서 규제 재도입에 대한 반대 의견이 있는 상황이나 KT스카이라이프가 독립되지 않는 한 합산규제가 필요하다는 의견을 발표 	https://bitly/2WbeSOp
디즈니, 작년 스트리밍사업 10억 달러 손실	<ul style="list-style-type: none"> - 디즈니는 지난해 홀루 투자에 따라 5.8억달러의 손실을 기록했으며 스트리밍 플랫폼 '腼泰克' 관련 손실도 4.7억원을 기록해 스트리밍 사업에서 10억원 이상의 손실을 기록 - 디즈니는 올해부터 자체 스트리밍 서비스 '디즈니 플러스'를 서비스할 계획으로 콘텐츠 투자에 따라 스트리밍 사업 손실은 확대될 것으로 전망 	https://bitly/2W4Qv4W

5. 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											-	-
	KOSPI		2,145	1,213,615	1.8	4.6	2.5	5.1	9.7	8.6	-	-
	KOSDAQ		704	207,472	2.6	5.3	0.9	4.3	-	-	-	-
	소프트웨어와 서비스	KRW	319	93,883	(1.5)	2.3	2.3	2.8	27.1	21.4	(28.3)	(44.2)
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,017	32,337	(2.6)	3.9	2.2	4.0	40.3	34.3	12.3	(24.3)
	게임 소프트웨어와 서비스		3,936	30,518	(1.3)	(2.0)	2.9	(0.5)	21.0	15.8	(21.4)	(11.7)
인터넷/소프트웨어	NAVER		129,500	18,899	(4.8)	5.3	8.8	6.1	30.0	28.1	(3.3)	14.7
	카카오		102,000	7,532	3.6	1.0	8.3	(1.0)	101.4	55.4	22.9	(37.1)
	인터넷파크		5,500	161	(0.4)	2.6	1.1	6.6	227.6	20.4	0.2	0.5
	포스코 ICT		5,750	774	2.7	2.9	(1.7)	10.4	-	14.5	(0.7)	(0.1)
	더존비즈온	KRW	46,500	1,222	(4.9)	(7.9)	6.7	(10.4)	32.2	25.2	(3.6)	(1.3)
	한글과컴퓨터		13,600	278	(2.2)	3.8	0.7	4.6	12.6	12.1	0.0	(0.8)
	KG 이니시스		14,800	366	(17.1)	(12.2)	0.7	(3.9)	-	-	(14.3)	(4.3)
	NHN 한국사이버결제		13,050	265	2.0	8.8	22.3	12.0	16.7	13.8	1.9	0.5
	KG 모빌리언스		8,070	214	0.5	9.1	15.3	9.8	-	-	1.1	0.1
	카페 24		104,700	874	2.6	(3.9)	(6.9)	(4.6)	-	36.6	(2.3)	(2.3)
	다날		3,690	195	1.4	1.3	13.4	4.7	-	-	0.0	(0.2)
게임	넷마블		106,500	8,041	(2.7)	(6.6)	(1.8)	(4.5)	40.4	24.2	(27.3)	(3.3)
	엔씨소프트		473,500	9,199	(1.5)	(0.6)	11.3	1.5	22.7	17.3	0.0	(0.0)
	펄어비스		191,500	2,195	5.6	(7.9)	(12.1)	(7.9)	14.7	10.7	3.1	(5.2)
	NHN 엔터테인먼트		58,900	1,020	(5.0)	2.8	22.5	2.8	10.3	14.6	(3.1)	3.2
	컴투스	KRW	109,300	1,245	(0.3)	(17.2)	(22.3)	(15.3)	10.5	8.6	(0.6)	(2.5)
	게임빌		54,600	319	3.0	3.0	(7.5)	0.4	28.0	11.3	0.5	0.8
	더블유게임즈		53,500	864	(3.4)	(12.3)	(23.4)	(10.5)	10.3	8.5	(7.4)	(1.4)
	웹젠		18,700	585	(7.2)	(8.1)	14.7	(12.2)	10.7	11.0	(3.1)	1.5
	위메이드		35,400	527	(8.2)	38.0	46.9	36.4	54.1	58.8	0.0	3.5
	네오워즈		12,700	246	1.6	3.7	8.1	3.7	9.6	11.7	(0.7)	0.6
	파티게임즈		-	-	(33.8)	n/a	n/a	n/a	-	-	0.0	0.0
	조이시티		11,400	119	5.1	9.6	(10.9)	10.7	-	-	0.1	(0.0)
	롱투코리아		4,020	86	3.6	8.1	14.9	12.6	-	-	0.0	0.1
해외											-	-
인터넷/소프트웨어	Alphabet	US	1,084.0	750,117	(0.5)	10.1	2.5	3.7	20.5	19.6	-	-
	Facebook	US	145.8	419,700	(2.2)	17.5	(0.1)	11.2	17.5	17.5	-	-
	Amazon	US	1,654.9	809,209	(2.6)	23.1	(0.6)	10.2	60.0	46.7	-	-
	Alibaba	CH	155.9	404,018	(1.8)	18.2	11.6	13.7	30.1	24.2	-	-
	Tencent	CH	330.2	400,674	(0.3)	6.3	22.8	5.2	33.8	28.8	-	-
	Baidu	CH	162.7	56,711	(3.8)	3.6	(11.8)	2.6	16.7	15.4	-	-
	Gree	JN	483.0	1,067	0.6	19.6	6.2	11.0	17.6	16.5	-	-
	IQIYI	US	19.0	13,728	7.4	25.6	(15.3)	27.6	-	-	-	-
	SHOPIFY	US	158.4	17,508	(1.0)	33.0	29.6	14.4	507.7	222.5	-	-
	LINE	JP	3,855.0	8,454	(4.5)	7.5	7.4	2.1	-	-	-	-
	PayPal	US	92.2	108,612	(0.1)	19.6	11.0	9.6	38.5	32.0	-	-
	SQUARE	US	73.9	30,574	4.9	45.8	6.6	31.8	159.4	105.3	-	-
게임	Activision Blizzard	US	47.3	36,069	(2.4)	7.5	(29.7)	1.5	18.2	18.6	-	-
	Electronic Arts	US	91.5	27,639	(0.9)	22.4	(5.0)	15.9	20.1	17.9	-	-
	Netease	CH	240.4	31,569	(3.1)	(1.9)	24.5	2.1	24.8	20.7	-	-
	Take Two Interactive Software	US	101.5	11,557	(5.8)	2.8	(8.5)	(1.4)	20.3	19.4	-	-
	Nexon	JN	1,697.0	13,837	12.4	33.8	33.5	20.1	14.9	16.2	-	-
	Zynga	US	4.4	4,082	(0.7)	21.8	16.1	12.2	26.6	25.6	-	-
	Sega	JN	1,530.0	3,714	(2.9)	7.7	6.5	(0.4)	25.1	15.5	-	-
	Nintendo	JN	33,880.0	43,761	2.2	22.0	(4.4)	15.7	20.4	15.6	-	-

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		2,145	1,213,615	1.8	4.6	2.5	5.1	9.7	8.6	-	-
	KOSDAQ		704	207,472	2.6	5.3	0.9	4.3	-	-	-	-
	미디어	KRW	440	23,325	(1.0)	0.8	1.4	2.3	23.5	17.8	(135.7)	22.6
	광고		3,608	4,902	1.9	1.0	8.0	5.0	17.7	15.8	(2.0)	5.3
	방송과엔터테인먼트		213	13,285	(2.0)	0.6	(0.9)	1.4	25.9	18.5	(133.8)	17.2
방송 콘텐츠	CJ ENM		208,600	4,050	(0.2)	2.3	(10.5)	3.3	16.3	14.3	(10.8)	5.8
	스튜디오드래곤		88,400	2,196	(2.5)	(6.6)	(8.5)	(4.3)	53.8	31.4	(35.7)	(4.8)
	SBS	KRW	21,800	352	(3.1)	9.8	8.7	9.0	151.4	16.8	(0.3)	(0.0)
	SBS 미디어홀딩스		2,230	276	(0.2)	10.4	(2.4)	9.3	-	-	(0.1)	0.0
	SBS 콘텐츠허브		5,330	101	0.6	9.9	(4.7)	7.9	-	-	0.0	0.0
	제이콘텐트리		4,980	635	(1.2)	13.2	6.1	11.7	30.2	23.2	(14.4)	2.6
	IHQ		1,890	245	1.9	(2.8)	19.6	1.6	42.4	14.4	(1.7)	(0.8)
영화	CJ CGV	KRW	40,600	761	0.4	(4.0)	(2.1)	(1.0)	-	22.4	(5.7)	2.8
	쇼박스		3,335	185	2.8	10.4	(11.8)	10.8	33.2	16.2	(0.0)	0.2
	NEW		4,680	116	1.3	10.5	(12.7)	6.7	-	19.2	0.1	0.1
광고	제일기획	KRW	23,150	2,358	3.6	(2.7)	5.0	2.9	19.6	17.7	(3.4)	4.7
	이노션		67,700	1,199	(2.7)	5.0	27.0	7.0	16.8	15.4	(0.9)	1.9
유료방송	CJ헬로		10,150	696	(2.9)	10.1	10.3	10.8	-	-	1.0	1.1
	스카이라이프	KRW	11,400	483	0.0	(1.7)	(13.0)	(0.9)	10.3	9.4	0.3	(0.8)
	현대 HCN		4,060	406	0.5	(1.0)	(6.6)	0.0	10.8	10.0	0.1	(0.2)
	SK 텔레콤		271,000	19,377	0.9	(1.8)	(4.4)	0.6	6.3	7.4	7.2	2.2
	KT		29,200	6,751	0.0	(4.4)	(2.2)	(2.0)	10.8	10.2	(12.3)	(0.0)
	LG 유플러스		16,850	6,515	(0.9)	(2.6)	(0.6)	(4.5)	13.2	12.2	(7.8)	6.3
해외												
방송 콘텐츠	Disney	US	110.6	164,795	0.2	10.2	(0.9)	0.8	15.6	15.0	-	-
	Time Warner	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Netflix	US	326.7	142,456	(8.4)	39.7	8.2	22.0	71.0	45.3	-	-
	CBS	US	49.0	18,332	1.3	16.6	(8.1)	12.0	9.3	8.5	-	-
	Discovery	US	27.3	19,151	(2.0)	11.6	(8.4)	10.4	11.4	7.8	-	-
	Huace Film and TV	CH	7.6	1,985	(1.2)	(18.5)	(27.3)	(15.2)	17.6	13.9	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	4.9	2,001	4.5	3.2	11.0	3.6	17.7	14.5	-	-
	Huya	US	20.1	4,092	4.7	29.1	2.9	29.7	78.7	43.7	-	-
영화	Cinemark	US	40.0	4,668	(0.1)	12.2	(0.5)	11.6	19.0	17.1	-	-
	IMAX	CA	20.8	1,302	3.7	17.0	(1.0)	10.6	24.6	20.0	-	-
	China Flim	CH	15.4	4,230	(0.8)	5.3	34.0	7.4	19.2	19.9	-	-
	Shnaghai Flim	CH	13.0	715	0.7	4.8	10.4	6.3	23.2	17.4	-	-
광고	WPP	GB	869.4	14,280	(1.1)	2.3	(17.7)	2.7	8.1	8.4	-	-
	Omnicom	US	76.7	17,187	0.8	11.0	4.7	4.7	13.5	13.3	-	-
	Publicis	FR	53.8	14,295	1.1	10.6	0.1	7.4	11.7	11.2	-	-
	Dentsu	JN	5210.0	13,700	1.6	14.1	(4.1)	6.2	17.5	17.2	-	-
유료방송	Comcast	US	36.2	164,874	2.8	9.6	6.2	6.4	13.4	11.8	-	-
	Time Warner Cable	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Dish Network	US	30.1	14,086	2.0	25.6	0.2	20.6	9.8	12.6	-	-
	AT&T	US	30.6	222,707	1.1	11.8	0.8	7.2	8.7	8.5	-	-
	Verizon	US	57.1	235,814	1.2	7.6	(0.6)	1.5	12.2	12.1	-	-
	Sprint	US	6.3	25,485	2.0	11.4	5.2	7.4	138.9	86.8	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

6. 주요 Charts

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

순위	12월 4주차	1월 1주차	1월 2주차	1월 3주차	1월 4주차
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(-)	검은사막 모바일(-)	리니지2 레볼루션 (▲2)	검은사막 모바일 (▲1)	검은사막 모바일(-)
4	리니지2 레볼루션(-)	페이트/그랜드 오더 (▲12)	검은사막 모바일 (▽1)	페이트/그랜드 오더 (▲7)	스피릿위시 (1월 17일 출시)
5	뮤오리진2(▲1)	리니지2 레볼루션 (▽1)	뮤오리진2(▲1)	리니지2 레볼루션 (▽2)	리니지2 레볼루션(-)
6	브롤스타즈(▲2)	뮤오리진2(▽1)	피망 포커: 카지노 로얄(▲3)	브롤스타즈(▲1)	뮤오리진2(▲4)
7	왕이되는자(▲3)	세븐나이츠(▲1)	브롤스타즈(▲1)	신명(▲2)	신명(-)
8	세븐나이츠(▲6)	브롤스타즈(▽2)	모두의마블(▲3)	왕이되는자(▲2)	오크: 전쟁의 서막 (▲12)
9	모두의 마블(▲6)	피망 포커: 카지노 로얄(▲15)	신명(▲4)	모두의마블(▽1)	배틀그라운드(▲25)
10	오크: 전쟁의 서막 (▲7)	왕이되는자(▽3)	왕이되는자(-)	뮤오리진2(▽5)	왕이되는자(▽2)

자료: App Annie, 하이투자증권 리서치센터

그림1. 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이

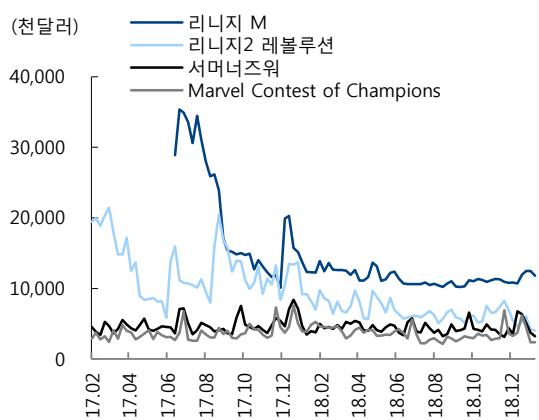
자료:하이투자증권 리서치센터
주: 매출액은 추정치

그림2. 리니지 M, L2R, 검은사막 M의 주간 국내 매출액추이

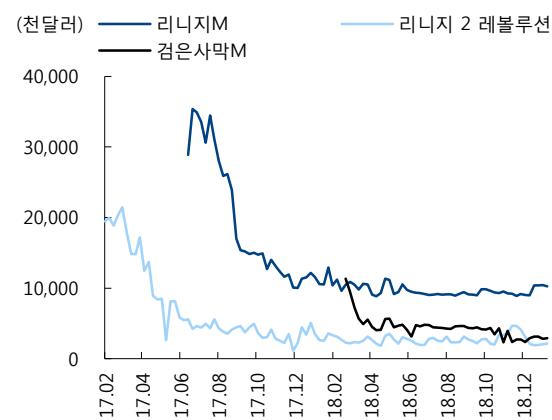
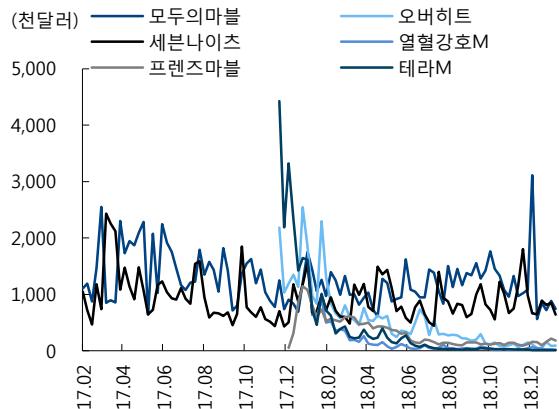
자료:하이투자증권 리서치센터
주: 매출액은 추정치

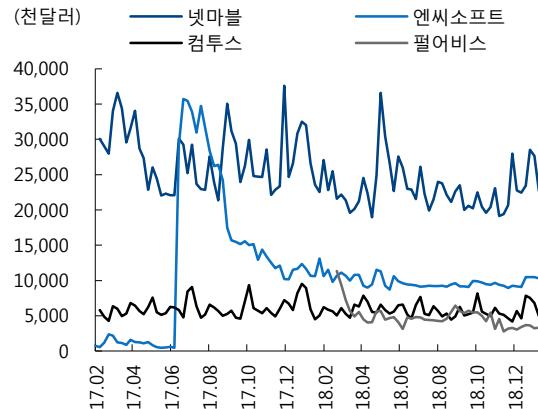
그림3. 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



자료: 하이투자증권 리서치센터

주: 매출액은 추정치

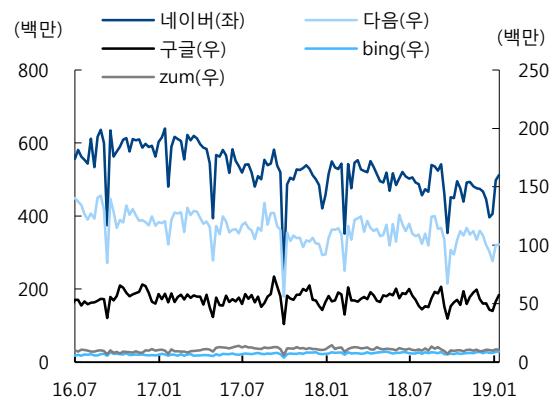
그림4. 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



자료: 하이투자증권 리서치센터

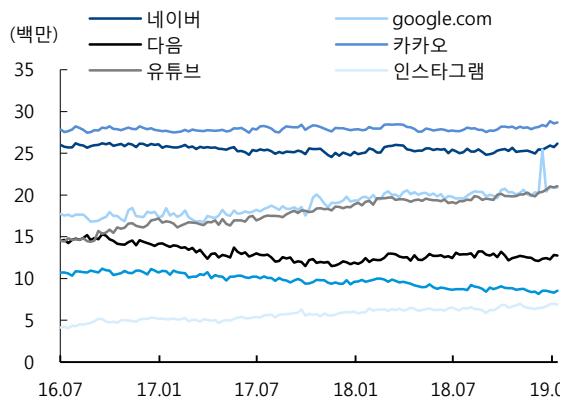
주: 매출액은 추정치

그림5. 주요 PC 웹사이트 쿼리수



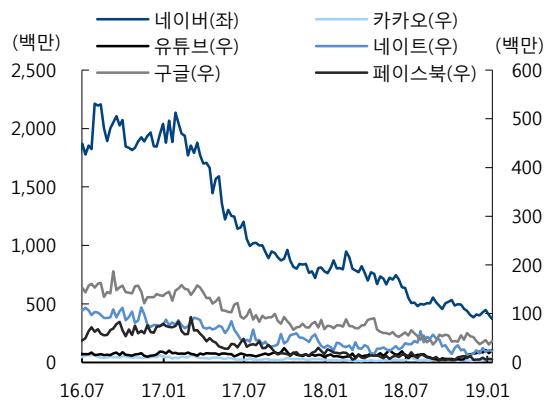
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림6. 주간 모바일(App+Web) UV 추이



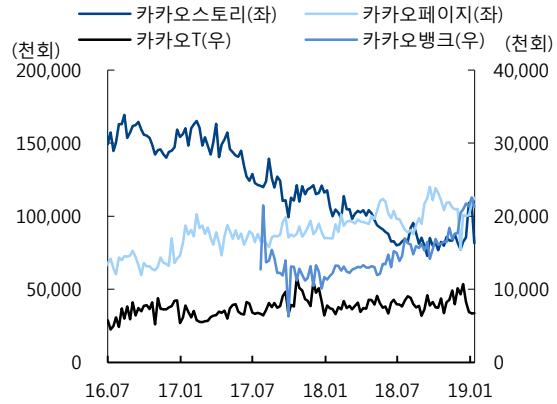
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림7. 주간 모바일(App+Web) PV 추이



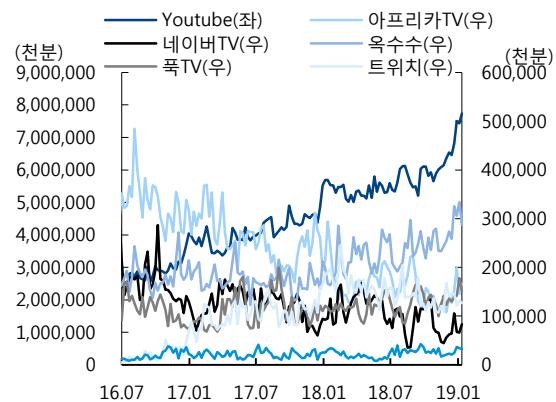
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림8. 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



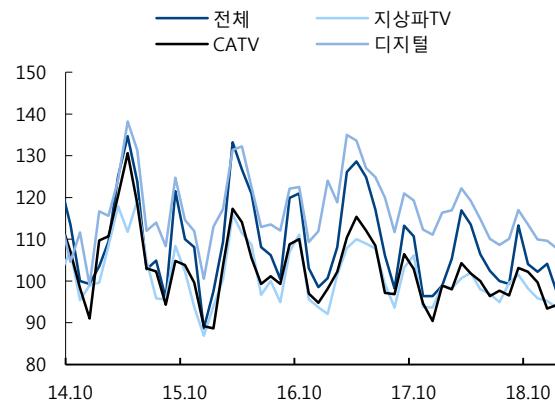
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림9. 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



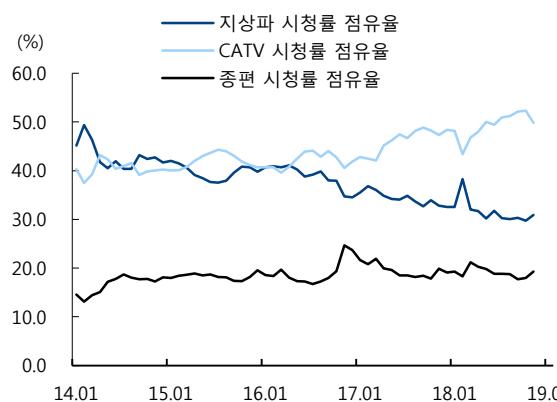
자료: 코리안클릭, 하이투자증권 리서치센터

그림10. 월간 KAI 지수



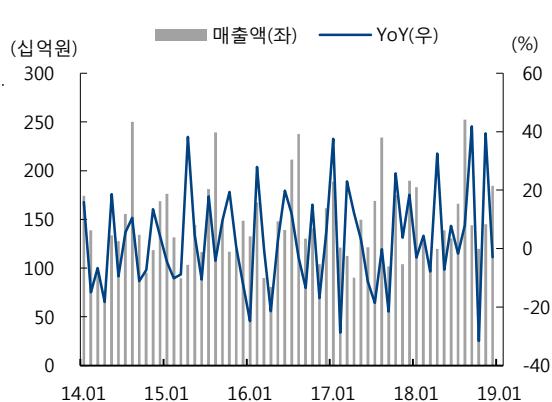
자료: KOBACO, 하이투자증권 리서치센터

그림11. 월간 시청률 점유율 추이



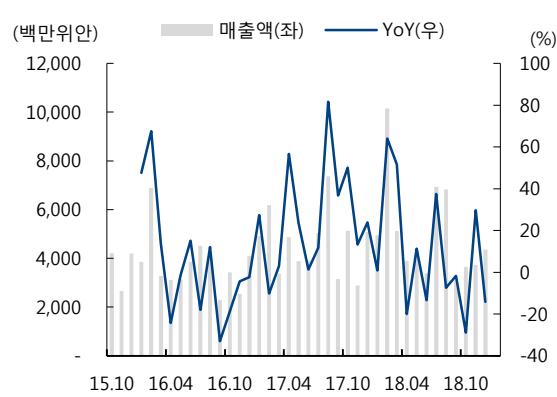
자료: CJ ENM, 하이투자증권 리서치센터

그림12. 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



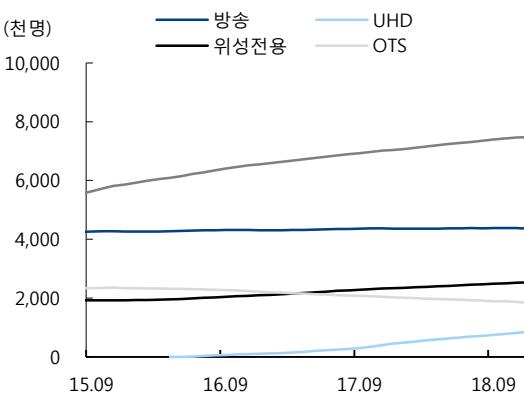
자료: 영진위, 하이투자증권 리서치센터

그림13. 월간 중국 박스오피스 추이(매출액 기준)



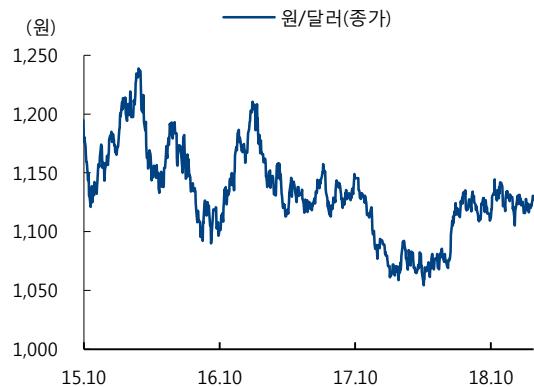
자료: CBO, 하이투자증권 리서치센터

그림14. 월간 스카이라이프 가입자 추이



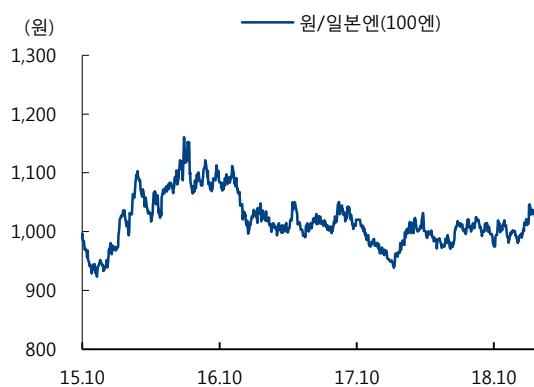
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권 리서치센터

그림15. 원/달러 환율 추이



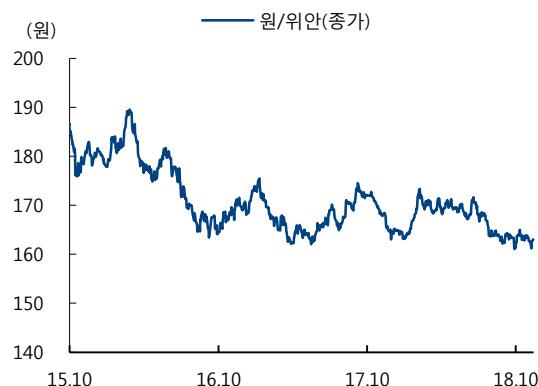
자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

그림16. 원/100 엔 환율 추이



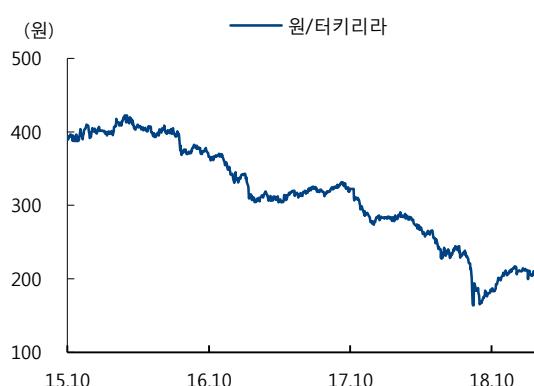
자료: Quantiwise, 하이투자증권 리서치센터

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



카카오
최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이



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 간접 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(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 2018-12-31 기준

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