

2025.12.29

IBK투자증권 인터넷/SW/게임
업종지수(전일 종가 기준)

	종목	현재가	시가총액 (조원)	Performance(%)				PER(배)		△EPS (%)	PSR (배)	ROE (%)
				-1D	-1W	-1M	-1Y	2025	2026			
한국	코스피	4,130	3,309	0.5	2.7	4.3	70.0	14.3	10.2	40.6	0.9	12.7
	코스닥	920	501	0.5	0.5	4.8	36.1	40.0	22.1	70.0	1.9	12.3
	양방함미디어와서비스	2,071	65	-2.4	-1.1	-9.1	25.9	22.5	20.6	9.0	2.8	7.6
	게임엔터테인먼트	2,510	33	-1.9	-0.2	-4.8	-12.9	14.8	11.7	24.8	2.1	10.2
미국	DOW	48,711		0.0	1.6	2.1	13.3	24.9	24.9	-	3.2	22.7
	NASDAQ	23,593		-0.1	2.6	1.0	19.6	37.4	37.4	-	5.1	19.9

Peer Group 및 커버리지 추가
국내 기업동향(전일 종가 기준)

	종목	현재가 (원)	시가총액 (십억원)	Performance(%)				PER(배)		△EPS (%)	PSR (배)	ROE (%)
				-1D	-1W	-1M	-1Y	2025	2026			
인터넷 SW	NAVER	231,500	36,311	-2.1	-1.7	-12.1	15.8	17.0	16.0	6.1	2.7	7.9
	카카오	58,100	25,705	-2.8	-0.2	-4.8	50.7	45.4	38.7	17.3	2.9	6.0
	삼성에스디에스	170,600	13,201	0.7	-0.7	0.8	31.9	16.7	15.1	10.7	0.9	8.6
	현대오토에버	290,000	7,953	0.9	-4.9	55.9	127.5	41.1	34.1	20.5	1.7	12.0
	더존비즈온	83,900	2,549	1.0		-10.1	31.5	32.7	27.8	17.4	5.4	15.2
	한글과컴퓨터	23,100	559	-1.1	-0.9	-2.7	6.2	14.4	12.6	14.5	1.5	11.3
게임	롯데이노베이트	19,990	302	-0.8	-1.0	2.3	2.9	16.2	12.3	31.0	0.2	5.7
	크래프톤	242,500	11,495	-2.2	-1.8	-6.7	-21.0	12.0	10.0	19.6	2.9	14.1
	엔씨소프트	204,500	4,406	-2.2	5.1	-4.2	1.2	13.7	13.2	3.6	2.2	9.5
	넷마블	48,350	4,156	-2.3	-1.6	-10.1	-7.6	13.4	12.8	4.7	1.4	5.5
	시프트업	35,550	2,096	-2.6	-3.0	-5.3	-41.6	12.4	17.0	-26.8	9.6	13.9
	펄어비스	37,100	2,384	-0.7	2.1	2.8	36.4	N/A(-167.50000)	14.7	특정(1237.25000)	3.6	18.5
	카카오게임즈	15,110	1,357	-1.1	-2.1	-3.6	-11.1	N/A(-28.28000)	31.5	특정(189.91000)	2.0	3.2
	더블유게임즈	54,400	1,169	-1.1		3.2	0.2	7.9	6.5	20.4	1.5	13.1
	웹젠	13,720	475	0.2	0.2	1.4	-5.1	15.1	9.0	67.4	2.2	7.6
	NHN	28,450	932	-1.7	-1.2	-15.3	55.0	32.9	12.7	158.2	0.3	4.9
	컴투스	29,400	374	-0.8	0.3	-3.9	-38.9	28.4	17.1	66.2	0.5	2.3
	네오위즈	24,800	542	-1.8	-0.4	0.6	26.5	10.4	11.7	-10.6	1.3	8.4
	데브시스터즈	29,900	363	-1.5	-0.2	-1.3	6.4	13.3	9.8	35.6	1.0	19.8

글로벌 기업 동향(전일 종가 기준)

	종목	현재가 (각국통화)	시가총액 (조원)	Performance(%)				PER(배)		△EPS (%)	PSR (배)	ROE (%)
				-1D	-1W	-1M	-1Y	2025	2026			
US	MICROSOFT CORP	488	5,226	-0.1	0.8	-0.9	13.3	36.4	30.5	17.1	11.1	29.4
US	APPLE INC	273	5,824	-0.1	0.4	-2.0	7.0	37.0	33.2	10.5	8.9	146.1
US	ALPHABET INC-CL A	314	5,466	-0.2	3.7	-2.1	62.6	28.7	26.5	8.6	9.7	31.4
US	AMAZON.COM INC	233	3,584	0.1	2.5	-0.3	3.9	26.9	24.6	9.0	3.1	19.7
US	TESLA INC	475	2,278	-2.1	-1.7	10.5	10.1	294.4	216.9	35.7	14.7	7.2
US	META PLATFORMS INC-CLASS A	663	2,411	-0.6	-0.2	2.4	10.6	23.0	19.9	15.7	7.1	28.8
HK	ALIBABA GROUP HOLDING-SP ADR	152	524	1.5	3.3	-3.2	80.4	16.3	26.3	-38.0	2.4	10.3
US	ORACLE CORP	198	820	0.3	10.0	-2.0	17.2	33.1	27.3	20.3	8.5	60.3
US	SALESFORCE INC	266	359	0.3	3.2	15.4	-21.4	26.5	22.6	15.5	6.0	15.6
GE	SAP SE	207	432	-0.5	0.0	-0.4	-13.5	34.2	29.1	17.7	6.2	17.1
US	NETFLIX INC	94	622	0.9	0.5	-12.2	4.1	36.9	29.0	27.3	8.5	44.0
US	AIRBNB INC-CLASS A	137	121	0.0	2.1	17.0	2.6	33.2	26.2	26.8	6.3	31.9
US	UBER TECHNOLOGIES INC	81	243	0.1	2.0	-7.2	32.9	13.7	19.7	-30.7	2.8	22.9
JN	SOFTBANK GROUP CORP	17,800	234	1.8	4.0	5.8	92.3	34.5	52.2	-56.3	3.3	19.0
US	COUPANG INC	24	64	6.4	7.0	-13.8	7.8	141.9	47.3	200.0	1.1	16.3
JN	LY CORP	413	26	-0.1	-3.4	-1.7	-3.2	19.8	16.4	1.4	1.4	5.7
CH	TENCENT HOLDINGS LTD	603	1,021	0.2	-0.3	-1.4	44.5	19.4	17.1	13.4	6.0	20.4
CH	NETEASE INC-ADR	138	126	0.7	2.0	0.0	50.9	15.9	15.0	6.3	5.0	22.1
JN	NINTENDO CO LTD	10,795	129	2.3	1.4	-18.7	15.5	45.8	30.7	47.0	5.9	14.2
US	FLUTTER ENTERTAINMENT PLC-DI	16,065	55	-0.2	-2.6	2.0	-22.7	28.2	22.0	28.1	1.9	19.5
US	ROBLOX CORP -CLASS A	82	83	0.4	-2.0	-13.5	38.3	-	-	-0.1	8.8	-
US	TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE	256	68	1.8	3.8	4.1	37.4	99.5	77.0	31.9	7.3	22.3
JN	NEXON CO LTD	3,843	29	1.5	2.5	1.2	63.5	28.7	25.2	14.1	6.2	11.4
JN	BANDAI NAMCO HOLDINGS INC	4,226	25	-0.2	0.2	-7.7	11.4	20.7	21.3	0.2	2.1	15.2
JN	CAPCOM CO LTD	3,674	18	0.7	5.5	-3.9	5.4	31.9	28.7	10.7	10.5	22.2
IS	PLAYTIKA HOLDING CORP	4	2	-0.3	-3.4	-2.2	-41.5	9.5	6.4	49.5	0.5	-49.5
US	DOUBLEDOWN INTERACTIVE -ADR	9	1	3.2	1.1	-7.7	-16.2	0.2	0.2	7.5	1.1	11.3

국내의 이슈

3년째 게임 이용자 감소에...게임업계 "2026년 콘솔·멀티플랫폼으로 돌파구"

아주경제 | <https://www.ajunews.com/view/20251228130521261>

- 국내 게임 이용자 수가 3년 연속 감소하면서 게임 산업의 구조가 변화 중. 캐주얼 게임 이용자는 이 탈하는 반면, PC·콘솔 중심의 하드코어 게이머는 오히려 늘어나면서 게임업계는 이들을 핵심 타깃으로 한 콘솔·멀티플랫폼 전략에 속도
- 주요 게임사들은 2026년을 콘솔 및 멀티플랫폼 중심 사업 구조 전환의 분기점으로 보고, 하드코어 이용자를 겨냥한 대형 신작 출시를 본격화

네이버, 내년 신규 오픈 커뮤니티 '라운지' 출시

지디넷 | <https://zdnet.co.kr/view/?no=20251226094531>

- 네이버는 다양한 주제에 대해 소통하며 최신 트렌드를 한눈에 살펴볼 수 있는 신규 오픈 커뮤니티 서비스 '라운지'를 선보일 예정
- 라운지는 내년 1월 28일 출시 예정이며, 네이버는 서비스 출시에 앞서 공식 서포터즈인 '라운지 메이트' 500명을 모집해 커뮤니티 활성화
- 네이버는 오픈톡을 포함해 ▲통합검색 ▲홈피드·주제피드 ▲지식iN 등 다양한 서비스와 라운지의 연계를 강화해 나갈 계획

Compliance Notice

본 조서분석자료는 당사 리서치센터에서 신뢰할 만한 자료 및 정보를 바탕으로 작성한 것이나 당사는 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으며, 과거의 자료를 기초로한 투자참고 자료로서 향후 추가 움직임은 과거의 패턴과 다를 수 있습니다.
고객께서는 자신의 판단과 책임 하에 종목선택이나 투자시기에 대해 최종 결정하시기 바라며, 본 자료는 어떠한 경우에도 고객의 증권투자 결과에 대한 법적 책임 소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.