



2026.05.06

IBK투자증권 인터넷/SW/게임
업종지수(전일 증가 기준)

국가	종목	현재가	시가총액 (조원)	Performance(%)				PER(배)		△EPS (%)	PSR (배)	ROE (%)
				-1D	-1W	-1M	-1Y	2025	2026			
한국	코스피	6,937	5,514	5.1	4.9	29.0	171.0	23.8	7.9	219.0	1.3	25.2
	코스닥	1,214	674	1.8	-1.0	14.1	68.1	59.0	33.6	127.7	2.8	11.7
	양방할미디어와서비스	1,797	56	-0.8	-2.8	5.2	10.2	19.6	19.6	9.6	2.4	6.9
	게임엔터테인먼트	2,917	37	2.8	1.6	12.3	-2.5	18.0	13.2	61.6	2.3	10.8
미국	DOW	49,298		0.7	0.3	6.0	19.6	22.9	21.3	-	3.1	24.0
	NASDAQ	25,326		1.0	2.7	15.8	41.9	36.3	27.8	-	4.8	21.9

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

종목	현재가 (원)	시가총액 (십억원)	Performance(%)				PER(배)		△EPS (%)	PSR (배)	ROE (%)	
			-1D	-1W	-1M	-1Y	2025	2026				
인터넷	NAVER	209,000	32,782	-1.0	-2.8	5.8	5.9	15.3	16.3	3.7	2.4	7.1
SW	카카오	47,100	20,865	-0.4	-2.8	4.2	23.8	38.8	31.7	33.7	2.4	5.7
	삼성에스디에스	166,900	12,914	0.4	-1.7	9.7	29.6	16.4	18.2	-6.7	0.9	7.0
	현대오토에버	446,000	12,231	-1.0	1.1	17.2	255.7	63.4	57.1	17.4	2.6	11.1
	더존비즈온	120,000	3,647		1.1	0.7	93.9	46.7	34.5	18.7	7.4	16.8
	한글과컴퓨터	20,350	492		-4.0	6.4	-4.0	12.3	10.5	35.8	1.3	11.9
	롯데이노베이트	22,900	346	-0.9	-1.5	14.6	21.7	17.9	12.5	178.4	0.3	6.3
게임	크래프톤	288,500	13,677	8.9	4.5	18.5	-25.1	15.6	12.2	53.1	2.9	14.6
	NC	267,500	5,763	-1.1	2.3	26.5	83.5	16.0	15.2	10.0	2.4	10.8
	넷마블	49,500	4,057	-0.3	-1.0	-1.0	9.6	13.4	12.4	52.2	1.4	6.0
	시프트업	33,350	1,956	2.5	-4.3	1.1	-39.8	11.2	15.4	-29.8	9.4	13.3
	펄어비스	58,500	3,759	-0.7	-2.8	-7.4	65.3	N/A(-421.63000)	14.1	특정(9273.79000)	4.3	28.7
	카카오게임즈	11,820	1,061	-1.7	-5.0	0.3	-16.6	N/A(-7.87000)	N/A(-72.19000)	특정(86.19000)	2.4	-1.4
	더블유게임즈	61,300	1,298	0.3	7.4	24.3	8.5	8.9	7.8	29.0	1.6	13.1
	웹젠	12,160	421		-1.1	0.8	-11.5	14.7	9.8	78.5	1.9	5.8
	NHN	40,600	1,330	-1.0	-1.9	11.7	84.6	37.6	12.9	231.1	0.5	6.9
	컴투스	33,900	410	3.5	2.3	1.5	-13.9	85.9	12.2	-2.9	0.6	3.4
	네오위즈	21,900	474	-0.5	-5.8	-6.8	-7.8	8.7	11.5	-16.8	1.1	7.5
	데브시스터즈	22,400	272	-1.1	-5.1	-7.4	-44.5	14.5	7.9	227.7	0.8	20.7

글로벌 기업 동향(전일 증가 기준)

국가	종목	현재가 (각국통화)	시가총액 (조원)	Performance(%)				PER(배)		△EPS (%)	PSR (배)	ROE (%)
				-1D	-1W	-1M	-1Y	2025	2026			
US	MICROSOFT CORP	411	4,507	-0.5	-4.2	10.2	-5.7	30.7	24.2	24.5	9.3	30.8
US	APPLE INC	284	6,156	2.7	5.0	11.0	42.9	38.5	32.6	16.8	8.8	132.8
US	ALPHABET INC-CL A	388	6,905	1.4	11.0	31.3	136.5	35.6	28.7	5.5	11.1	46.0
US	AMAZON.COM INC	274	4,340	0.6	5.3	30.4	46.8	31.2	27.1	12.6	3.6	19.9
US	TESLA INC	389	2,157	-0.8	3.6	8.0	38.9	242.6	207.3	13.1	14.2	6.1
US	META PLATFORMS INC-CLASS A	605	2,265	-0.9	-9.9	5.3	0.9	19.9	17.5	10.0	6.1	31.3
HK	ALIBABA GROUP HOLDING-SP ADR	132	468	-0.8	1.1	8.4	5.3	13.8	27.8	-50.3	2.1	8.0
US	ORACLE CORP	185	786	2.8	11.7	26.6	24.2	31.0	24.8	24.1	7.9	54.0
US	SALESFORCE INC	187	226	0.8	3.1	-0.1	-31.4	18.6	15.9	22.7	3.7	15.6
GE	SAP SE	149	317	1.3	0.3	0.5	-44.0	24.8	20.7	17.5	4.6	17.9
US	NETFLIX INC	88	546	-3.4	-4.7	-10.9	-22.5	34.4	24.8	35.7	7.2	48.6
US	AIRBNB INC-CLASS A	140	124	0.6	0.5	11.8	11.9	33.9	27.9	24.4	6.2	36.4
US	UBER TECHNOLOGIES INC	73	219	-1.3	-1.6	1.5	-14.6	29.3	21.8	36.7	2.6	23.6
JN	SOFTBANK GROUP CORP	5,424	289	3.9	-7.1	48.7	193.0	42.0	9.8	183.1	4.0	23.0
US	COUPANG INC	21	55	2.5	2.1	9.6	-13.5	123.6	273.2	-30.9	1.0	2.1
JN	LY CORP	420	27	1.8	0.3	7.1	-21.4	20.1	15.6	8.1	1.4	6.4
CH	TENCENT HOLDINGS LTD	472	811	-0.2	-1.3	-3.5	-4.7	14.7	13.5	9.0	4.5	19.4
CH	NETEASE INC-ADR	115	108	-1.0	3.0	2.0	4.8	12.9	12.6	7.7	4.2	21.9
JN	NINTENDO CO LTD	7,597	97	-1.2	-7.6	-14.1	-38.5	32.2	21.4	48.2	4.2	14.5
US	FLUTTER ENTERTAINMENT PLC-DI	7,666	21	-2.6	-6.3	-2.8	-58.8	13.5	16.8	-22.1	1.0	12.5
US	ROBLOX CORP -CLASS A	44	47	-7.4	-21.5	-26.7	-38.7	-	-	1.8	5.1	-
US	TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE	223	61	-0.9	4.7	11.6	-1.0	86.7	57.1	55.1	6.2	15.6
JN	NEXON CO LTD	2,597	19	-1.7	-4.1	-1.5	13.3	18.6	16.2	39.7	3.8	11.7
JN	BANDAI NAMCO HOLDINGS INC	3,608	22	-0.4	-4.3	-9.2	-28.4	17.7	17.6	3.4	1.8	15.9
JN	CAPCOM CO LTD	3,351	17	1.5	-3.7	0.3	-19.6	29.1	25.4	13.8	9.6	22.5
IS	PLAYTIKA HOLDING CORP	4	2	-0.3	4.6	32.8	-32.2	8.9	7.2	191.6	0.5	-29.6
US	DOUBLEDOWN INTERACTIVE -ADR	11	1	-0.5	-0.4	23.3	9.5	0.3	0.2	13.4	1.4	12.2

국내외 이슈

'AI 활용률' 70% 기록한 게임업계...가장 많은 분야는 '기획·아트'

아이뉴스24 | <https://www.inevs24.com/view/1965676>

- 지난해 4분기 기준 게임업계 생성형 AI 활용률은 전년 동기 대비 42.5% 증가한 70%를 기록. 전체 콘텐츠산업 평균(32.1%)의 두 배 이상이며, 같은 기간 AI 활용률이 함께 증가한 애니메이션(51.6%), 광고(40.9%), 방송·영상(31.9%)보다 높음
- 텍스트·이미지 AI 활용 비중이 높은 것은 '기획', '아트' 직군을 중심으로 AI 도입이 확대되고 때문으로 풀이

금융권 올라만 두나무의 '기외체인'... '한국판 베이스' 될까

뉴스1 | <https://www.news1.kr/finance/blockchain-fintech/6155894>

- 하나은행, 신한은행 등 주요 금융권에서 업비트 운영사 두나무가 지난해 9월 발표한 레이어2 블록체인 '기외체인'을 신사업에 속속 도입하고는 중
- 미국의 코인베이스는 이미 레이어2 블록체인 '베이스'로 수익 다각화에 성공했다. 지난해 베이스의 블록체인 네트워크 수수료 수익은 약 7400만 달러(1093억원)를 기록
- 기외체인도 규제 친화성을 무기로 초반 파트너십을 금융권 위주로 구축하고 있다는 점에서 베이스처럼 성장할 수 있다는 분석

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 주가 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.