



2026.05.07

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	7,385	5,869	6.5	10.4	35.5	188.5	25.4	8.3	222.9	1.4	25.5
코스닥	1,210	672	-0.3	-0.8	15.5	67.7	58.9	33.9	128.0	3.0	11.7
양방향미디어와서비스	1,780	56	-1.0	-5.1	4.8	9.1	19.4	19.4	9.6	2.4	6.9
게임엔터테인먼트	2,846	36	-2.4	-2.9	11.7	-4.9	17.5	12.8	62.8	2.2	10.9
미국 DOW	49,911		1.2	2.1	6.9	22.2	22.9	21.6	-	3.1	24.0
NASDAQ	25,839		2.0	4.7	17.5	46.1	36.3	28.1	-	4.9	22.0

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	208,000	32,625	-0.5	-5.5	5.7	5.4	15.2	16.2	3.6	2.4	7.1
카카오	46,300	20,511	-1.7	-4.3	3.2	21.7	38.2	31.2	33.7	2.4	5.7
삼성에스디에스	170,000	13,154	1.9	-0.1	11.6	32.0	16.7	18.6	-6.7	0.9	7.0
현대오트모에버	441,000	12,094	-1.1	-7.0	18.2	251.7	62.7	58.0	14.2	2.5	10.8
더존비즈온	120,000	3,647			0.6	93.9	46.7				
한글과컴퓨터	20,500	496	0.7	-1.4	8.0	-3.3	12.4	10.6	35.8	1.3	11.9
롯데이노베이트	22,000	333	-3.9	-5.6	11.1	16.9	17.2	12.0	178.4	0.3	6.3
게임 크래프톤	284,000	13,464	-1.6	2.3	20.1	-26.2	15.4	11.7	57.8	2.8	15.0
NC	261,500	5,634	-2.2	-5.8	22.8	79.4	15.7	14.8	10.0	2.4	10.8
넷마블	48,450	3,971	-2.1	-5.6	-2.5	7.3	13.1	12.7	45.8	1.3	5.7
시프트업	32,900	1,930	-1.4	-4.2		-40.6	11.1	15.2	-29.8	9.3	13.3
펄어비스	54,700	3,514	-6.5	-8.7	-9.1	54.5	N/A(-394,24000)	13.2	특권(3273.79000)	4.1	28.7
카카오게임즈	11,620	1,043	-1.7	-6.2	1.0	-18.1	N/A(-7,74000)	N/A(-70,97000)	특권(86.19000)	2.4	-1.4
더블유게임즈	58,900	1,247	-3.9	-4.7	22.7	4.3	8.5	7.5	29.0	1.5	13.1
웹젠	12,000	415	-1.3	-2.8	1.8	-12.7	14.5	9.7	78.5	1.9	5.8
NHN	40,900	1,340	0.7	-2.9	12.1	85.9	37.9	12.9	231.1	0.5	6.9
컴투스	32,750	396	-3.4	-2.1	1.9	-16.8	83.0	11.8	-2.9	0.5	3.4
네오위즈	21,300	461	-2.7	-6.2	-7.8	-10.3	8.5	11.2	-16.8	1.1	7.5
데브시스터즈	21,700	263	-3.1	-7.1	-6.5	-46.2	14.0	7.7	227.7	0.7	20.7

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	414	4,455	0.6	-2.5	11.0	-4.5	30.9	24.4	24.6	9.3	32.4
US APPLE INC	288	6,118	1.2	6.4	11.1	44.8	38.9	33.0	16.9	8.9	132.8
US ALPHABET INC-CL A	398	6,962	2.5	13.7	32.7	143.9	36.5	29.2	6.0	11.3	45.3
US AMAZON.COM INC	275	4,286	0.5	4.5	29.2	48.6	31.4	27.2	12.6	3.6	20.0
US TESLA INC	399	2,170	2.4	7.0	13.0	44.8	248.4	212.5	13.0	14.6	6.1
US META PLATFORMS INC-CLASS A	613	2,254	1.3	-8.4	7.0	4.4	20.2	17.7	10.3	6.2	31.2
HK ALIBABA GROUP HOLDING-SP ADR	141	492	6.9	8.4	15.6	11.7	14.7	29.7	-50.4	2.3	8.0
US ORACLE CORP	194	808	4.7	18.4	33.3	31.4	32.4	25.9	24.0	8.3	54.0
US SALESFORCE INC	181	215	-3.1	0.0	-2.1	-33.7	18.1	15.4	22.7	3.6	15.6
GE SAP SE	148	309	0.7	-0.4	-0.5	-43.6	24.5	20.5	17.5	4.5	17.9
US NETFLIX INC	88	538	0.4	-4.2	-10.8	-22.4	34.5	24.9	35.6	7.2	48.6
US AIRBNB INC-CLASS A	140	122	0.1	-0.3	10.3	15.0	33.9	27.9	24.4	6.2	36.4
US UBER TECHNOLOGIES INC	79	233	8.5	6.3	9.7	-7.8	31.8	23.7	36.1	2.8	23.4
JN SOFTBANK GROUP CORP	5,424	287	3.9	-7.1	52.1	192.6	42.0	9.8	183.1	4.0	23.0
US COUPANG INC	18	47	-13.8	-11.9	-8.3	-25.5	106.5	-	-116.4	0.8	-2.1
JN LY CORP	420	27	1.8	0.3	4.6	-23.1	20.1	15.6	8.1	1.4	6.4
CH TENCENT HOLDINGS LTD	463	781	-1.9	-2.3	-5.4	-5.5	14.3	13.3	9.0	4.4	19.4
CH NETEASE INC-ADR	118	109	2.8	4.3	5.1	8.6	13.2	12.9	7.7	4.3	21.9
JN NINTENDO CO LTD	7,597	91	-1.2	-7.6	-14.1	-38.5	32.2	21.4	48.2	4.2	14.5
US FLUTTER ENTERTAINMENT PLC-DI	7,702	26	0.5	-3.9	-2.4	-58.6	13.6	16.9	-22.1	1.0	12.5
US ROBLOX CORP -CLASS A	44	46	-0.6	-22.2	-23.5	-38.2	-	-	1.8	5.0	-
US TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE	222	60	-0.5	3.1	12.9	-4.2	86.3	56.8	55.1	6.2	15.6
JN NEXON CO LTD	2,597	19	-1.7	-4.1	-1.0	15.3	18.6	16.2	39.7	3.8	11.7
JN BANDAI NAMCO HOLDINGS INC	3,608	22	-0.4	-4.3	-10.4	-28.3	17.7	17.6	3.4	1.8	15.9
JN CAPCOM CO LTD	3,351	17	1.5	-3.7	-2.9	-19.6	29.1	25.6	12.8	9.6	22.4
IS PLAYTIKA HOLDING CORP	4	2	-1.9	2.3	11.6	-32.4	8.8	7.1	191.6	0.5	-29.6
US DOUBLEDOWN INTERACTIVE -ADR	11	1			0.5	22.9	11.2	0.3	0.2	1.4	12.2

국내외 이슈

국산 신작 게임, 中 판호·출시 속도...현지 서비스 전략 변화

시사저널 | <https://www.sisajournal-e.com/news/articleView.html?idxno=420900>

- 지난해 시장 매출은 약 75조7800억원(3507억위안), 이용자 수는 6억8000만명 수준으로 집계
- 국산 게임의 국가별 수출 비중은 중국이 29.7%로 1위를 기록했다. 모바일 게임의 높은 접근성과 매출 전환 방식이 맞물리면서 중국 공략의 주요 수단으로 자리 잡음

718조로 커진 韓 인터넷 산업...온플법 5년째 논의에 업계 "지쳤다"

뉴스시스 | https://www.newsis.com/view/NISX20260408_0003582787

- 국내 인터넷 산업이 매출 700조원을 넘어서는 등 빠른 성장세를 이어가고 있지만 장기간 이어진 플랫폼 규제 논의로 업계 피로감이 누적됐다는 지적이 나온다
- 2024년 기준 국내 인터넷 산업 매출은 718조8000억원으로 전년 대비 9.0% 증가
- 온플법을 중심으로 한 규제 논의가 5년 이상 이어지면서 현장에서는 피로감이 누적되고 있다는 지적이 나온다. 온플법 논의는 초기 공정성·투명성 확보 중심에서 최근에는 수수료 상한제 논의 등을 계기로 가격과 수익 구조에 영향을 미치는 방향으로 확대됐다는 인식이 업계에서 확산.

Compliance Notice

본 조사분석자료는 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 증명자료로 사용될 수 없습니다.