



2026.05.15

**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	7,981	6,343	1.8	6.6	33.7	202.3	27.5	8.9	228.2	1.5	25.8
	코스닥	1,191	664	1.2	-0.7	6.2	61.2	59.5	33.9	134.6	3.1	12.2
	양방할미디어와서비스	1,798	56	6.0	2.0	1.6	12.5	19.6	19.7	9.4	2.4	6.9
	게임엔터테인먼트	2,850	36	3.9	4.0	7.1	-5.2	17.5	11.7	77.8	2.2	11.9
미국	DOW	50,063		0.7	0.9	3.1	19.1	22.9	21.6	-	3.1	24.0
	NASDAQ	26,635		0.9	3.2	12.7	39.1	36.3	33.1	-	5.0	21.8

**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	213,000	33,414	5.7	2.7	5.7	11.4	15.6	16.8	2.5	2.4	7.0
SW	카카오	45,950	20,361	7.0	1.6	-4.5	21.1	37.9	30.2	37.0	2.4	5.8
	삼성세디에스	182,900	14,152	2.0	3.6	20.7	39.6	18.0	20.0	-6.7	1.0	7.0
	현대오토에버	689,000	18,895	-1.4	51.3	71.8	399.6	97.9	90.6	14.2	4.0	10.8
	더존비즈온	120,000	3,647	0.8	-0.3	0.6	99.3	46.7				
	한글과컴퓨터	20,150	487	1.9	0.5	-1.2	-10.2	12.1	10.4	35.8	1.3	11.9
	롯데이노베이트	21,950	332	7.3	-1.6	1.4	15.0	17.2	12.0	178.4	0.3	6.3
게임	크래프톤	293,500	13,914	4.5	8.7	22.8	-21.3	15.9	11.6	63.4	2.9	15.5
	NC	279,000	6,011	6.1	10.3	12.3	76.0	16.7	13.3	31.1	2.3	12.7
	넷마블	44,050	3,610	4.9	-6.5	-13.1	-12.8	11.9	9.7	72.7	1.3	6.8
	시프트업	31,000	1,818	4.0	-2.8	-8.2	-43.4	10.5	15.3	-34.1	9.0	12.3
	펄어비스	50,600	3,251	-2.5	-3.6	-12.6	36.4	N/A(-364.69000)	8.9	특권(4444.50000)	3.5	36.9
	카카오게임즈	11,400	1,024	4.9	-0.4	-5.4	-20.6	N/A(-7.59000)	N/A(-56.53000)	특권(82.99000)	2.3	-1.7
	더블유게임즈	59,700	1,264	4.6	1.2	18.5	13.1	8.6	6.9	42.4	1.5	14.6
	웹젠	11,260	390	4.2	-5.9	-7.8	-20.2	13.6	10.3	58.4	1.8	5.1
	NHN	38,050	1,246	3.4	-3.9	-4.0	88.4	35.2	11.5	246.0	0.4	7.2
	컴투스	29,450	356		-8.5	-13.1	-22.8	74.7	11.7	-12.0	0.5	3.0
	네오위즈	20,850	451	3.0	-0.7	-11.7	-14.7	8.3	10.5	-13.4	1.1	7.8
	데브시스터즈	19,070	231	2.5	-8.5	-16.7	-48.7	12.3				

**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	409	4,539	1.0	-2.7	4.2	-9.6	30.5	24.1	24.7	9.2	32.4
US	APPLE INC	298	6,537	-0.2	3.7	15.2	40.4	40.4	34.2	16.9	9.2	132.6
US	ALPHABET INC-CL A	401	7,218	-0.4	0.8	20.5	142.5	36.8	28.0	11.7	11.5	48.9
US	AMAZON.COM INC	267	4,290	-1.1	-1.5	7.3	27.1	30.5	25.9	15.0	3.5	19.7
US	TESLA INC	443	2,485	-0.4	7.7	21.7	27.5	276.2	235.9	13.2	16.3	6.3
US	META PLATFORMS INC-CLASS A	618	2,343	0.3	0.3	-6.7	-6.2	20.2	17.7	11.2	6.2	31.3
HK	ALIBABA GROUP HOLDING-SP ADR	141	505	-3.2	0.1	7.4	6.1	14.6	29.6	-59.0	2.2	8.0
US	ORACLE CORP	196	840	3.1	0.5	20.0	20.0	32.7	26.2	24.0	8.4	54.0
US	SALESFORCE INC	168	205	1.0	-10.1	-2.2	-42.4	16.7	14.2	22.7	3.3	15.6
GE	SAP SE	140	300	1.7	-6.1	-1.8	-45.6	23.2	19.4	17.5	4.3	18.2
US	NETFLIX INC	87	546	-0.7	-1.5	-18.2	-24.5	34.0	24.5	35.6	7.1	48.4
US	AIRBNB INC-CLASS A	134	120	0.5	-4.8	-0.1	-2.8	32.4	26.2	26.7	5.8	35.9
US	UBER TECHNOLOGIES INC	75	227	0.0	-2.7	2.4	-17.4	30.0	22.5	35.5	2.6	21.4
JN	SOFTBANK GROUP CORP	5,770	311	-4.0	-10.2	29.8	195.4	44.7	9.8	347.5	4.3	24.8
US	COUPANG INC	17	44	3.9	-3.7	-19.9	-38.4	98.8	-	-124.5	0.8	-2.3
JN	LY CORP	405	26	-2.4	-7.9	-7.0	-22.9	19.4	15.0	15.3	1.4	6.4
CH	TENCENT HOLDINGS LTD	460	800	-0.5	-3.6	-7.8	-11.5	14.2	13.2	8.3	4.4	19.5
CH	NETEASE INC-ADR	116	111	-3.0	-0.7	2.4	8.6	12.9	12.6	7.8	4.2	21.8
JN	NINTENDO CO LTD	6,864	83	-3.9	-7.3	-16.2	-40.0	29.1	19.3	52.2	3.8	14.5
US	FLUTTER ENTERTAINMENT PLC-DI	6,950	24	-0.4	-8.1	-12.6	-62.6	12.1	15.8	-25.6	0.9	11.7
US	ROBLOX CORP -CLASS A	44	47	4.2	-2.4	-25.0	-45.0	-	-	4.2	5.1	-
US	TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE	242	67	6.8	8.5	18.2	5.6	94.2	62.0	55.1	6.8	25.7
JN	NEXON CO LTD	2,520	19	-4.0	-5.3	-7.6	-3.6	18.1	16.0	37.3	3.7	11.4
JN	BANDAI NAMCO HOLDINGS INC	3,804	23	-0.3	5.2	-2.8	-17.1	18.6	18.6	9.9	1.9	15.9
JN	CAPCOM CO LTD	3,049	15	-7.5	-8.9	-16.1	-23.0	26.5	23.3	12.6	8.8	22.4
IS	PLAYTIKA HOLDING CORP	4	2	2.5	2.5	9.8	-25.8	9.0	10.1	166.4	0.5	-24.1
US	DOUBLEDOWN INTERACTIVE -ADR	12	1	-0.5	5.6	33.0	18.1	0.3	0.2	21.7	1.5	12.6

**국내외 이슈**

**'신작-IP' 경쟁력이 게임업계 '희비' 갈랐다**

아시아타임즈 | <https://www.asiatime.co.kr/article/20260514500331>

- 1분기 게임업계는 신작과 효과 IP를 앞세운 기업들의 경우 수익성 개선에 성공한 반면, 신작 공백이 길어진 기업들은 기존 장수 게임 매출 감소까지 겹치며 부진한 흐름을 이어감
- 넥슨, 펄어비스, NC 등은 신작과 IP 확장으로 인해 역대급 실적을 기록했으나 네오위즈, 데브시스터즈, 웹젠 등 신규 흥행력이 없는 중견 게임사는 아쉬운 성적표를 받았음

**美 '클래리티 법안' 상원 통과... 암호화폐 제도권 편입 '역사적 승리'**

글로벌이코노믹 | <https://buly.kr/4bk59XF>

- 미국 상원 은행위원회가 암호화폐 최초의 광범위한 규제 법안인 '클래리티 법안'을 찬성 15표, 반대 9표로 통과시키며 암호화폐의 제도권 편입이 본격화됨
- 코인베이스, 리플 등 주요 암호화폐 기업들은 스테이블코인 발행 및 유통에 대한 명확한 기준 마련에 있어 환영의 뜻을 내비쳤으나, 은행권은 암호화폐의 성공한 합법화가 금융 시스템에 악영향을 미칠 수 있다며 강하게 반발했음

**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.