



2026.05.18

IBK투자증권 인터넷/SW/게임
업종지수(전일 증가 기준)

한국	종목	현재가	시가총액 (조원)	Performance(%)				PER(배)		△EPS (%)	PSR (배)	ROE (%)
				-1D	-1W	-1M	-1Y	2025	2026			
	코스피	7,493	5,953	-6.1	-0.1	23.0	185.9	25.8	8.3	229.3	1.4	25.8
	코스닥	1,130	630	-5.1	-6.5	-2.0	54.1	56.0	31.7	135.8	2.9	12.3
	양방할미디어와서비스	1,719	54	-4.4	-5.1	-6.6	8.6	18.7	18.8	9.6	2.3	6.9
	게임엔터테인먼트	2,741	34	-3.8	0.3	2.7	-8.8	16.8	11.2	77.8	2.1	11.9
미국	DOW	49,526		-1.1	-0.2	0.2	16.1	22.9	21.3	-	3.1	24.1
	NASDAQ	26,225		-1.5	-0.1	7.2	36.5	36.3	32.3	-	4.9	21.7

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

인터넷 SW	종목	현재가 (원)	시가총액 (십억원)	Performance(%)				PER(배)		△EPS (%)	PSR (배)	ROE (%)
				-1D	-1W	-1M	-1Y	2025	2026			
	NAVER	203,500	31,924	-4.5	-5.4	-3.6	7.6	14.9	16.0	2.5	2.3	7.0
	카카오	44,000	19,497	-4.2	-4.4	-11.3	16.9	36.3	28.7	38.2	2.3	5.9
	삼성엔디에스	189,000	14,624	3.3	7.8	5.8	46.3	18.6	20.6	-6.7	1.0	7.0
	현대오토에버	648,000	17,771	-6.0	9.5	55.8	375.1	92.1	84.3	15.5	3.7	11.0
	더존비즈온	120,000	3,647			0.6	102.7	46.7				
	한글과컴퓨터	19,340	468	-4.0	-3.5	-6.1	-13.3	11.7	11.6	17.0	1.2	10.5
	롯데이노베이트	22,200	336	-1.1	-1.1	2.3	18.1	17.4	12.1	178.4	0.3	6.3
게임	크래프톤	279,000	13,227	-4.9	2.2	14.3	-25.6	15.1	11.1	63.4	2.7	15.5
	NC	271,500	5,849	-2.7	6.3	9.7	74.6	16.3	12.9	31.1	2.3	12.7
	넷마블	43,200	3,540	-1.9	0.5	-15.0	-13.9	11.7	9.6	72.7	1.2	6.8
	시프트업	30,200	1,771	-2.6	-3.1	-8.5	-45.1	10.2	14.9	-34.1	8.8	12.3
	펄어비스	47,200	3,033	-6.7	-10.1	-15.7	25.9	N/A(-340.18000)	8.3	특정(4444 50000)	3.3	36.9
	카카오게임즈	11,060	993	-3.0	-4.7	-10.0	-22.3	N/A(-7.37000)	N/A(-54.84000)	특정(82.99000)	2.2	-1.7
	더블유게임즈	59,100	1,251	-1.0	0.7	15.9	13.4	8.5	6.8	42.4	1.5	14.6
	웹젠	11,130	345	-1.2	-5.6	-10.2	-20.4	13.4	10.1	58.4	1.8	5.1
	NHN	38,100	1,248	0.1	-1.6	-8.0	87.2	35.3	11.5	246.0	0.4	7.2
	컴투스	28,700	347	-2.6	-8.0	-13.8	-24.4	72.8	11.4	-12.0	0.5	3.0
	네오위즈	20,700	448	-0.7	-1.2	-12.8	-17.9	8.2	10.5	-13.4	1.1	7.8
	데브시스터즈	18,300	222	-4.0	-11.6	-19.7	-50.3	11.8				

글로벌 기업 동향(전일 증가 기준)

US	종목	현재가 (각국통화)	시가총액 (조원)	Performance(%)				PER(배)		△EPS (%)	PSR (배)	ROE (%)
				-1D	-1W	-1M	-1Y	2025	2026			
US	MICROSOFT CORP	422	4,696	3.1	1.6	-0.2	-7.1	31.5	24.8	24.7	9.5	32.4
US	APPLE INC	300	6,607	0.7	2.4	11.1	42.1	40.6	34.4	16.9	9.3	132.6
US	ALPHABET INC-CL A	397	7,172	-1.1	-1.0	16.1	138.8	36.4	27.6	11.8	11.4	48.7
US	AMAZON.COM INC	264	4,257	-1.2	-3.1	5.4	28.5	30.2	25.6	15.0	3.4	19.7
US	TESLA INC	422	2,376	-4.8	-1.4	5.4	20.6	263.1	224.7	13.2	15.5	6.3
US	META PLATFORMS INC-CLASS A	614	2,336	-0.7	0.8	-10.8	-4.1	20.1	17.6	11.2	6.2	31.3
HK	ALIBABA GROUP HOLDING-SP ADR	133	477	-6.0	-5.3	-6.0	8.3	13.8	27.9	-59.0	2.1	8.0
US	ORACLE CORP	193	831	-1.4	-1.5	10.2	20.2	32.2	25.8	24.0	8.3	54.0
US	SALESFORCE INC	174	213	3.5	-4.6	-4.7	-40.4	17.3	14.7	22.7	3.4	15.6
GE	SAP SE	145	311	3.6	-1.2	-5.5	-45.2	24.1	20.1	17.5	4.4	18.2
US	NETFLIX INC	87	549	0.1	-0.5	-10.6	-27.0	34.1	24.6	35.6	7.1	48.4
US	AIRBNB INC-CLASS A	133	120	-0.6	-6.1	-6.1	-3.7	32.2	26.0	26.7	5.7	35.9
US	UBER TECHNOLOGIES INC	75	229	0.5	-0.5	-2.6	-18.2	30.2	22.6	35.5	2.6	21.2
JN	SOFTBANK GROUP CORP	5,745	310	-0.4	-6.3	26.9	197.3	44.5	9.8	347.5	4.2	24.8
US	COUPANG INC	16	43	-2.8	-5.1	-25.2	-40.8	96.0	-	-124.5	0.8	-2.3
JN	LY CORP	417	27	3.1	-5.2	-2.5	-19.5	20.0	15.5	15.3	1.4	6.4
CH	TENCENT HOLDINGS LTD	456	796	0.3	-3.2	-10.6	-10.2	14.1	13.2	8.3	4.4	19.4
CH	NETEASE INC-ADR	113	108	-2.5	-2.2	-4.1	-5.2	12.6	12.4	7.8	4.1	21.8
JN	NINTENDO CO LTD	7,151	87	4.2	-6.7	-17.0	-38.6	30.3	20.1	52.2	4.0	14.5
US	FLUTTER ENTERTAINMENT PLC-DI	6,980	24	0.4	-7.5	-15.5	-62.7	12.1	15.7	-25.6	0.9	11.3
US	ROBLOX CORP -CLASS A	43	46	-2.0	2.2	-29.0	-47.3	-	-	4.2	5.1	-
US	TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE	242	67	0.0	10.0	14.3	6.9	94.2	62.0	55.1	6.8	25.7
JN	NEXON CO LTD	2,243	17	-11.0	-16.0	-20.0	-13.4	16.1	14.3	36.8	3.3	11.4
JN	BANDAI NAMCO HOLDINGS INC	3,709	23	-2.5	2.0	-5.7	-21.0	18.2	18.1	9.9	1.8	15.9
JN	CAPCOM CO LTD	3,065	15	0.5	-11.2	-16.5	-25.7	26.6	23.5	12.6	8.8	22.4
IS	PLAYTIKA HOLDING CORP	4	2	-3.3	-1.7	-1.4	-28.6	8.8	10.2	163.6	0.5	-48.1
US	DOUBLEDOWN INTERACTIVE -ADR	12	1	2.2	3.4	37.6	19.4	0.3	0.2	21.7	1.6	12.6

국내외 이슈

"70%가 생성형 AI 쓴다"... 韓 게임업계, 기술혁신과 리스크 사이

브릿지경제 | <https://www.viva100.com/article/20260517500375>

- 한국콘텐츠진흥원이 지난달 발간한 보고서에 따르면 지난해 4분기 국내 게임업계의 생성형 AI 활용률은 70.0%에 달했고, AI를 도입한 게임업체 중 49.6%가 전사적으로 활용중임
- 다만, 생성형 AI 도입을 위한 프로세스 개편 비용, 직원 교육 비용이 상당하고, AI 사고 책임 소재 불명확·중요 데이터 유출 우려 등 제도적 리스크가 해결 과제로 지목됨

하나금융, 두나무에 1조 투자... '법인 디지털자산 시장' 노린다

뉴스톱 | <https://www.newstopkorea.com/news/articleView.html?idxno=44993>

- 최근 하나금융그룹이 업비트 운영사 두나무 지분 1조원여치를 인수하면서, 시장은 가상자산 시장이 법인기관 중심으로 재편될 가능성에 주목함
- 하나금융그룹은 외환과 기업금융 분야에서 강점을 가진 금융그룹으로, 두나무의 디지털자산 거래 인프라와 블록체인 기술력이 결합된다면 기관형 디지털자산 금융 플랫폼 구축이 가능해질 수 있을 것으로 보임

Compliance Notice

본 분석자료는 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.