



2026.05.26

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	7,848	6,235	0.4	4.7	22.3	202.6	27.1	8.6	237.5	1.5	26.3
	코스닥	1,161	649	5.0	2.8	-1.7	61.8	58.5	34.6	134.2	3.1	12.0
	양방할미디어와서비스	1,688	53	1.4	-1.8	-8.4	9.2	18.3	18.3	9.9	2.3	6.9
	게임엔터테인먼트	2,726	34	4.5	-0.6	-4.5	-9.9	16.5	11.2	75.4	2.1	11.7
미국	DOW	50,286		0.6	0.4	2.3	20.1	22.9	21.6	-	3.1	24.1
	NASDAQ	26,293		0.1	-1.3	8.4	39.3	36.3	28.3	-	4.7	22.3

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	203,000	31,845	1.8	-0.3	-5.1	10.8	14.8	16.1	2.1	2.3	7.0
	카카오	41,850	18,485	0.1	-4.9	-13.6	12.4	34.5	26.7	41.2	2.2	6.0
	삼성에스디에스	194,700	15,065	5.1	3.0	8.1	48.7	19.1	21.3	-6.7	1.1	7.0
	현대오토에버	631,000	17,305	0.3	-2.6	42.0	353.3	89.6	83.7	13.4	3.6	10.8
	더존비즈온	120,000	3,777			1.0	115.4	46.7				
	한글과컴퓨터	20,700	501	7.0	7.0	-1.0	-9.2	12.5	12.1	20.8	1.3	10.8
	롯데이노베이트	21,300	322	3.2	-4.1	-6.0	15.4	16.7	11.7	178.4	0.3	6.3
게임	크래프톤	271,000	12,502	5.0	-2.9	2.1	-28.7	14.7	11.0	59.5	2.7	15.2
	NC	276,000	5,946	4.9	1.7	0.4	77.4	16.5	12.7	35.4	2.3	13.1
	넷마블	43,400	3,556	3.6	0.5	-15.1	-15.6	11.8	9.5	74.6	1.2	6.8
	시프트업	29,500	1,730	2.3	-2.3	-14.6	-49.6	9.9	14.5	-34.1	8.6	12.3
	펄어비스	46,050	2,959	1.3	-2.4	-20.2	24.5	N/A(-331.90000)	8.1	특정(4444 50000)	3.2	36.9
	카카오게임즈	10,640	955	6.7	-3.8	-15.0	-27.8	N/A(-7.09000)	N/A(-20.00000)	특정(55-12000)	2.3	-4.6
	더블유게임즈	69,300	1,467	6.6	17.3	34.3	39.9	10.0	7.7	48.3	1.8	15.1
	웹젠	11,150	345	5.7	0.2	-11.7	-18.9	13.4	10.2	58.4	1.8	5.1
	NHN	40,000	1,310	4.7	5.0	-5.1	109.8	37.0	12.2	244.5	0.5	7.1
	컴투스	28,950	350	5.3	0.9	-14.6	-23.3	73.4	13.2	-23.3	0.5	2.7
	네오위즈	20,750	449	4.0	0.2	-12.1	-14.8	8.2	10.4	-12.7	1.1	7.9
	데브시스템즈	17,530	213	4.7	-4.2	-27.4	-54.2	11.3				

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	419	4,682	-0.3	2.4	-1.2	-7.4	31.3	24.6	24.8	9.5	32.4
US	APPLE INC	305	6,737	0.9	2.3	14.6	50.9	41.3	34.9	17.1	9.4	132.6
US	ALPHABET INC-CL A	388	7,027	-0.3	-3.3	16.7	130.0	35.5	26.9	12.0	10.9	48.6
US	AMAZON.COM INC	268	4,343	1.3	0.5	7.4	33.5	30.7	26.0	15.0	3.5	19.7
US	TESLA INC	418	2,360	0.1	-5.7	8.1	24.9	260.3	222.4	13.2	15.3	6.3
US	META PLATFORMS INC-CLASS A	607	2,319	0.4	-1.8	-9.2	-4.4	19.9	17.6	9.9	6.1	31.4
HK	ALIBABA GROUP HOLDING-SP ADR	131	474	-2.2	-6.8	-2.9	7.2	13.7	27.8	-59.0	2.1	8.0
US	ORACLE CORP	190	821	0.9	-3.0	4.7	20.7	31.7	25.4	24.0	8.1	54.0
US	SALESFORCE INC	176	217	-2.1	5.2	-5.8	-37.5	17.6	15.0	22.7	3.5	15.6
GE	SAP SE	151	324	-2.2	7.7	0.4	-42.7	25.0	20.9	17.7	4.6	18.2
US	NETFLIX INC	89	565	1.4	2.7	-3.5	-25.2	35.0	25.1	36.3	7.3	48.4
US	AIRBNB INC-CLASS A	134	122	-1.0	0.4	-5.9	5.3	32.6	26.3	26.7	5.8	35.9
US	UBER TECHNOLOGIES INC	74	225	-1.3	-1.4	-4.7	-17.0	29.6	22.1	35.7	2.6	21.2
JN	SOFTBANK GROUP CORP	6,039	326	19.8	4.7	7.5	223.7	46.8	10.3	347.5	4.4	24.8
US	COUPANG INC	16	42	0.7	-5.2	-22.9	-42.5	93.6	-	-124.5	0.7	-2.3
JN	LY CORP	412	27	-2.3	1.7	-3.9	-20.3	19.8	15.3	15.3	1.4	6.4
CH	TENCENT HOLDINGS LTD	439	768	-3.6	-4.6	-12.9	-15.0	13.6	12.6	8.2	4.2	19.1
CH	NETEASE INC-ADR	114	110	-2.1	-1.7	-0.4	-5.1	12.7	12.3	8.8	4.1	22.0
JN	NINTENDO CO LTD	7,274	89	-3.0	6.0	-13.5	-35.1	30.8	20.5	52.2	4.0	14.5
US	FLUTTER ENTERTAINMENT PLC-DI	7,152	25	-0.9	2.9	-11.8	-60.9	12.5	16.3	-25.9	0.9	11.0
US	ROBLOX CORP -CLASS A	46	50	0.8	5.5	-24.7	-43.1	-	-	4.2	5.5	-
US	TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE	238	66	0.6	-1.8	9.4	5.0	92.5	61.0	62.7	6.6	25.7
JN	NEXON CO LTD	2,262	17	-2.1	-10.2	-17.2	-9.5	16.2	14.7	34.3	3.4	11.2
JN	BANDAI NAMCO HOLDINGS INC	3,748	23	-2.9	-1.5	-4.1	-19.0	18.3	18.3	9.9	1.9	15.9
JN	CAPCOM CO LTD	3,205	16	1.7	5.1	-8.4	-21.8	27.8	24.5	12.6	9.2	22.4
IS	PLAYTIKA HOLDING CORP	3	2	-1.1	-6.5	-3.1	-25.5	8.5	9.9	163.6	0.5	-48.1
US	DOUBLEDOWN INTERACTIVE -ADR	12	1	-0.2	3.2	37.1	23.4	0.3	0.2	21.7	1.6	12.6

국내외 이슈

글로벌 모바일 게임 시장의 '신흥 강자' 베트남... 양적 성장 넘어 질적 도약
경제일보 | <https://www.kyungjilbo.com/view/20260525184939045>
- 베트남은 2025년 글로벌 모바일 게임 누적 다운로드 49억 건을 기록하며, 전 세계 2위에 오르는 등 빠른 양적 성장을 이뤄냄
- 수익 구조도 인앱 결제 매출이 83% 급증하는 등 광고와 인앱 결제를 결합한 '하이브리드 수익 모델'로 전환 중임
- 현재는 단순한 개발 인력 확보보다는 고품질, 운영 역량 중심의 질적 도약이 핵심 과제로 부상하고 있음

넷튠 '게임 넘어 광고까지...K-엔터테인먼트 될 것'

이데일리 | <https://buly.kr/BoHDMFv>

- 넷튠은 크래프톤 최대주주 체제 하에 비핵심 사업을 정리하고, 모바일 게임과 애드테크를 결합한 글로벌 플랫폼 기업으로 전환을 추진 중임
- 인도 법인 설립과 BGMI 유저몰을 기반으로 광고 수익화 플랫폼을 확장해 미국 애플비과 같은 'K-엔터'으로 도약하겠다는 전략임

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 증명자료로 사용될 수 없습니다.