



2026.06.17

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 | 8,727 | 6,928 | 2.1 | 7.8 | 16.5 | 196.2 | 30.3 | 9.4 | 242.5 | 1.6 | 26.5 |
| | 코스닥 | 1,019 | 572 | -1.5 | 5.3 | -9.8 | 31.1 | 53.5 | 31.6 | 128.5 | 2.8 | 11.7 |
| | 양방할미디어와서비스 | 1,869 | 58 | -2.0 | -3.4 | 8.7 | -1.8 | 20.2 | 20.5 | 8.2 | 2.5 | 6.8 |
| | 게임엔터테인먼트 | 2,494 | 31 | 0.0 | -0.8 | -9.0 | -20.7 | 15.1 | 10.5 | 69.7 | 1.9 | 11.4 |
| 미국 | DOW | 52,000 | | 0.6 | 2.2 | 5.0 | 22.3 | 22.9 | 22.4 | - | 3.2 | 24.6 |
| | NASDAQ | 26,376 | | -1.2 | 2.7 | 0.6 | 33.9 | 36.3 | 29.2 | - | 5.1 | 22.4 |

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 | 242,000 | 37,967 | -2.4 | -5.8 | 18.9 | 15.5 | 17.7 | 19.6 | 0.0 | 2.8 | 6.8 |
| | 카카오 | 40,450 | 17,869 | -0.7 | 2.4 | -8.1 | -24.0 | 33.3 | 25.9 | 40.8 | 2.1 | 6.0 |
| | 삼성에스디에스 | 238,000 | 18,416 | -0.6 | -5.7 | 25.9 | 42.6 | 23.4 | 26.0 | -6.7 | 1.3 | 7.0 |
| | 현대오토에버 | 716,000 | 19,636 | -4.0 | 4.2 | 10.5 | 382.2 | 101.7 | 94.2 | 14.3 | 4.1 | 10.8 |
| | 더존비즈온 | 120,000 | 3,495 | 0.3 | | | 91.1 | 46.7 | | | | |
| | 한글과컴퓨터 | 19,900 | 481 | -2.2 | 5.2 | 2.9 | -33.6 | 12.0 | 11.4 | 22.9 | 1.3 | 11.1 |
| | 롯데이노베이트 | 20,200 | 306 | -0.3 | 0.5 | -9.0 | -19.5 | 15.8 | 11.1 | 178.4 | 0.3 | 6.3 |
| 게임 | 크래프톤 | 237,000 | 10,934 | 0.2 | -3.1 | -15.1 | -36.0 | 12.8 | 9.7 | 57.9 | 2.3 | 15.1 |
| | NC | 261,000 | 5,623 | -0.2 | -1.3 | -3.9 | 52.7 | 15.6 | 12.1 | 34.7 | 2.1 | 13.0 |
| | 넷마블 | 41,800 | 3,425 | 1.6 | 3.0 | -3.2 | -26.7 | 11.3 | 9.1 | 74.6 | 1.2 | 6.8 |
| | 시프트업 | 32,200 | 1,889 | -0.3 | -3.3 | 6.6 | -38.4 | 10.9 | 15.9 | -34.1 | 9.4 | 12.3 |
| | 펄어비스 | 40,150 | 2,580 | 0.4 | 4.0 | -14.9 | 3.0 | N/A(-289.37000) | 7.0 | 특정(4494.96000) | 2.8 | 37.0 |
| | 카카오게임즈 | 9,110 | 818 | -0.2 | 5.7 | -17.6 | -46.6 | N/A(-6.07000) | N/A(-8.36000) | 특정(8.09000) | 2.2 | -9.6 |
| | 더블유게임즈 | 68,400 | 1,448 | -2.2 | -5.0 | 15.7 | 30.5 | 9.9 | 9.9 | 50.1 | 1.7 | 15.3 |
| | 웹젠 | 11,270 | 349 | -5.9 | 13.5 | 1.3 | -22.0 | 13.6 | 10.5 | 55.5 | 1.8 | 5.0 |
| | NHN | 38,700 | 1,268 | -0.4 | -8.9 | 1.6 | 40.7 | 35.8 | 11.8 | 242.7 | 0.4 | 7.1 |
| | 컴투스 | 26,000 | 314 | 1.8 | 2.8 | -9.4 | -36.4 | 65.9 | 11.6 | -21.9 | 0.4 | 2.7 |
| | 네오위즈 | 19,390 | 420 | -1.9 | 1.7 | -6.3 | -17.0 | 7.7 | 9.8 | -13.3 | 1.0 | 7.8 |
| | 데브시스터즈 | 15,260 | 185 | -2.7 | 7.2 | -16.6 | -64.1 | 9.9 | | | | |

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 | 394 | 4,431 | -1.5 | -2.4 | -6.7 | -17.8 | 29.4 | 23.0 | 25.5 | 8.9 | 31.1 |
| US | APPLE INC | 299 | 6,657 | 1.0 | 3.0 | -0.3 | 50.8 | 40.5 | 34.2 | 17.4 | 9.2 | 131.7 |
| US | ALPHABET INC-CL A | 373 | 6,864 | 1.1 | 2.5 | -5.9 | 111.2 | 34.2 | 26.2 | 10.7 | 10.8 | 49.5 |
| US | AMAZON.COM INC | 246 | 4,008 | 0.0 | 0.7 | -6.9 | 13.8 | 28.1 | 23.9 | 14.9 | 3.2 | 19.8 |
| US | TESLA INC | 405 | 2,302 | -1.6 | 2.0 | -4.2 | 22.9 | 252.1 | 215.9 | 12.9 | 14.8 | 6.4 |
| US | META PLATFORMS INC-CLASS A | 600 | 2,308 | 1.1 | 2.7 | -2.3 | -14.5 | 19.6 | 14.9 | 27.9 | 6.0 | 32.1 |
| HK | ALIBABA GROUP HOLDING-SP ADR | 111 | 403 | -1.4 | -7.3 | -16.3 | -4.3 | 11.4 | 23.3 | -59.0 | 1.8 | 8.0 |
| US | ORACLE CORP | 188 | 820 | -2.2 | -8.5 | -2.4 | -10.8 | 31.5 | 25.2 | 26.5 | 8.1 | 54.0 |
| US | SALESFORCE INC | 162 | 201 | -1.7 | -7.8 | -6.8 | -38.7 | 16.1 | 13.7 | 22.7 | 3.2 | 15.6 |
| GE | SAP SE | 142 | 307 | 0.0 | -8.4 | -2.2 | -44.6 | 23.5 | 19.6 | 17.8 | 4.4 | 18.2 |
| US | NETFLIX INC | 79 | 502 | -3.6 | -3.3 | -9.5 | -35.8 | 30.8 | 22.1 | 36.3 | 6.4 | 48.4 |
| US | AIRBNB INC-CLASS A | 141 | 129 | 1.6 | 7.5 | 6.3 | 2.9 | 34.3 | 27.7 | 26.5 | 6.1 | 35.3 |
| US | UBER TECHNOLOGIES INC | 73 | 226 | 0.5 | 4.1 | -2.5 | -13.9 | 29.4 | 22.6 | 32.3 | 2.6 | 21.0 |
| JN | SOFTBANK GROUP CORP | 7,102 | 383 | -0.5 | 0.8 | 23.6 | 227.5 | 55.1 | 12.1 | 347.5 | 5.2 | 24.8 |
| US | COUPANG INC | 18 | 49 | 5.3 | 13.3 | 11.8 | -36.4 | 107.3 | - | -211.8 | 0.9 | -5.0 |
| JN | LY CORP | 417 | 27 | 1.4 | 3.6 | -0.2 | -20.5 | 20.0 | 15.5 | 15.3 | 1.4 | 6.4 |
| CH | TENCENT HOLDINGS LTD | 447 | 788 | -2.7 | -1.3 | -2.0 | -12.9 | 13.7 | 12.8 | 8.4 | 4.2 | 19.3 |
| CH | NETEASE INC-ADR | 122 | 118 | -3.3 | 0.9 | 7.4 | -7.1 | 13.5 | 12.6 | 12.8 | 4.3 | 23.1 |
| JN | NINTENDO CO LTD | 7,218 | 88 | 1.5 | -6.7 | 0.9 | -42.0 | 30.6 | 20.3 | 52.2 | 4.0 | 14.5 |
| US | FLUTTER ENTERTAINMENT PLC-DI | 8,120 | 29 | 1.8 | -1.7 | 16.3 | -59.5 | 14.2 | 18.8 | -26.8 | 1.0 | 10.8 |
| US | ROBLOX CORP -CLASS A | 49 | 54 | 8.1 | 14.7 | 15.1 | -50.9 | - | - | 4.5 | 5.8 | - |
| US | TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE | 230 | 65 | 6.4 | 8.5 | -5.1 | -3.6 | 89.4 | 58.8 | 62.7 | 6.4 | 25.7 |
| JN | NEXON CO LTD | 2,200 | 16 | 0.0 | 0.3 | -1.9 | -19.8 | 15.8 | 14.8 | 29.8 | 3.4 | 10.7 |
| JN | BANDAI NAMCO HOLDINGS INC | 3,589 | 22 | -0.1 | -2.3 | -3.2 | -25.4 | 17.6 | 17.5 | 9.9 | 1.8 | 15.9 |
| JN | CAPCOM CO LTD | 2,824 | 14 | 1.0 | -1.6 | -7.9 | -39.4 | 24.5 | 21.6 | 12.6 | 8.1 | 22.4 |
| IS | PLAYTIKA HOLDING CORP | 3 | 2 | -0.6 | 8.8 | -6.2 | -29.3 | 8.2 | 9.2 | 166.2 | 0.5 | -22.5 |
| US | DOUBLEDOWN INTERACTIVE -ADR | 12 | 1 | -1.7 | 2.8 | -1.7 | 29.4 | 0.3 | 0.2 | 21.7 | 1.6 | 12.6 |

국내외 이슈

넥슨 "게임 산업, AI 적극 차용하고 고유 경쟁력 키워야"

파이낸셜뉴스 | <https://www.fnnews.com/news/202606161436493693>

- 넥슨이 'NDC 26'에서 AI를 적극 활용하되 이용자와 함께 쌓아온 고유 경쟁력을 핵심 차별화 요소로 삼아야 한다는 AI 시대 생존 전략을 제시할
- 강대현 넥슨코리아 공동 대표는 개발자가 수십 년간 축적한 노하우와 이용자 관계·신뢰·커뮤니티 문화 등 '맥락의 복리 효과'야말로 AI가 쉽게 복제할 수 없는 게임 산업의 핵심 경쟁력이라고 강조할

카카오등 대화방서 챗GPT 호출... 질문·이미지 생성 지원

조선일보 | <https://it.chosun.com/news/articleView.html?idxno=2023092163964>

- 카카오는 카카오톡 채팅방 대화 중 '@ChatGPT'를 입력해 챗GPT를 직접 호출하고 답변을 받을 수 있는 '챗GPT 챗봇' 기능을 출시할
- 텍스트 입력 기반의 프롬프트 지원과 이미지 생성이 가능하고, '뉴스·운세·인기 질문' 등 단축 명령어를 입력할 수 있도록 배제해 사용자 이용 편의성을 높임

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.