

2026.07.30

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	5,663	4,521	-6.0	-16.7	-32.5	75.3	19.6		260.6		27.4
	코스닥	663	369	-6.1	-11.8	-28.0	-17.6	33.5		125.5		11.9
	양방향미디어와서비스	1,579	49	-3.1	1.3	-1.6	-23.5	17.1		5.4		6.5
	게임엔터테인먼트	2,303	29	-1.1	2.3	-3.2	-24.2	14.4		65.8		11.2
미국	DOW	51,594		-2.2	-1.2	-1.1	15.6	22.9	21.5	-	3.3	25.6
	NASDAQ	24,443		-1.7	-4.9	-5.3	15.9	36.3	27.0	-	4.7	22.7

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	201,500	31,624	-4.1	2.3	-1.2	-13.5	14.7	16.8	-3.1	2.3	6.5
	카카오	35,300	15,637	-1.0	-0.6	-1.5	-37.0	29.1	22.7	40.2	1.9	5.9
	삼성에스디에스	197,300	15,267	-1.6	0.7	-0.7	25.3	19.4	21.2	-5.0	1.1	7.1
	현대오토에버	338,000	9,269	-1.0	-15.8	-36.4	117.8	48.0	45.1	12.5	2.0	10.7
	한컴	15,170	367	-6.9	-4.5	-17.2	-42.4	9.1	8.7	22.9	1.0	11.1
	롯데이노베이트	16,030	243	-5.1	-1.3	-9.2	-26.5	12.5	9.5	156.6	0.2	5.9
게임	크래프톤	244,000	11,258		5.6	9.2	-27.8	13.2	10.4	52.7	2.4	14.6
	NC	222,500	4,794	-1.1	2.1	-14.1	15.4	13.3	10.3	34.6	1.8	13.0
	넷마블	35,950	2,946	-2.2	1.1	-5.2	-41.3	9.8	7.2	91.5	1.0	7.4
	시프트업	29,950	1,759	-0.5	-0.2	-8.7	-29.1	10.1	13.5	-31.8	8.2	13.3
	펄비스	32,850	2,064	-1.8	-0.6	-10.9	-14.0	N/A(-236.76000)	5.8	축전(4426.54000)	2.3	36.8
	카카오게임즈	7,350	788	-1.7	-1.3	-5.5	-57.5	N/A(-4.90000)	N/A(-6.73000)	적자▲(7.88000)	1.8	-9.6
	더블유게임즈	58,500	1,239	-2.7	-2.3	-7.9	4.1	8.4	6.3	51.1	1.5	15.4
	웹젠	11,750	364	-2.2		-1.9	-19.0	14.2	9.7	75.0	1.8	5.6
	NHN	33,550	1,099	-7.2	-7.1	-5.2	8.9	31.1	9.6	265.1	0.4	7.5
	컴투스	26,000	314	-2.1	6.1	-0.2	-31.9	65.9	18.2	-50.1	0.5	1.7
	네오위즈	17,650	382	-1.7	3.8	-2.8	-28.5	7.0	8.8	-11.9	0.9	8.0
	데브시스터즈	15,930	193	-5.2	-0.3	-6.8	-62.1	10.3	N/A(-6.25000)	적전(-395.25000)	0.8	-20.5

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	391	4,184	-0.7	0.1	6.0	-23.8	29.1	23.0	26.7	8.8	30.7
US	APPLE INC	338	7,166	-0.6	3.8	20.0	60.1	45.8	38.7	17.3	10.4	132.6
US	ALPHABET INC-CL A	337	5,932	0.9	-1.6	-4.8	72.0	30.9	17.8	47.4	9.5	58.4
US	AMAZON.COM INC	227	3,517	-1.8	-7.4	-5.6	-1.9	25.9	22.0	14.9	3.0	20.0
US	TESLA INC	298	1,700	-3.0	-20.2	-27.6	-7.1	185.9	170.1	5.7	11.1	5.6
US	META PLATFORMS INC-CLASS A	586	2,144	-1.3	-6.6	4.1	-16.3	19.2	15.2	22.3	5.9	31.6
HK	ALIBABA GROUP HOLDING-SP ADR	115	398	-0.1	-1.3	20.4	-3.6	11.9	24.2	-59.0	1.8	8.0
US	ORACLE CORP	118	489	-1.9	-6.4	-20.3	-52.9	19.7	15.7	26.5	5.0	54.0
US	SALESFORCE INC	188	223	3.8	15.6	19.3	-29.5	18.8	16.0	22.7	3.7	15.6
GE	SAP SE	162	329	3.0	23.9	18.9	-34.9	26.8	22.6	16.3	4.9	17.8
US	NETFLIX INC	74	442	1.7	7.4	-0.2	-37.0	28.8	20.8	35.6	6.0	49.3
US	AIRBNB INC-CLASS A	153	133	-0.1	9.3	4.0	11.8	37.1	29.9	26.9	6.6	35.3
US	UBER TECHNOLOGIES INC	71	209	0.7	1.2	-5.7	-18.3	28.6	21.7	34.0	2.5	21.7
JN	SOFTBANK GROUP CORP	4,741	239	-6.9	-16.9	-20.5	64.9	36.8	8.1	347.5	3.5	24.8
US	COUPANG INC	15	39	-1.8	-3.0	-13.8	-49.2	90.2	-	-358.2	0.7	-11.8
JN	LY CORP	473	29	4.8	6.8	8.9	-13.7	22.7	17.5	15.3	1.6	6.4
CH	TENCENT HOLDINGS LTD	466	780	4.3	5.9	8.5	-15.0	14.3	13.4	8.0	4.4	19.2
CH	NETEASE INC-ADR	130	119	1.8	6.9	0.4	-1.5	14.4	13.6	11.5	4.6	22.6
JN	NINTENDO CO LTD	7,986	91	4.3	14.0	17.2	-37.2	33.8	22.5	52.2	4.4	14.5
US	FLUTTER ENTERTAINMENT PLC-DI	8,212	28	-0.5	10.0	5.3	-63.7	14.3	18.7	-26.0	1.0	11.0
US	ROBLOX CORP-CLASS A	50	52	1.3	1.0	-7.7	-57.6	-	-	3.2	6.0	-
US	TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE	246	66	-0.5	5.5	-0.3	10.0	95.8	63.1	62.7	6.9	25.7
JN	NEXON CO LTD	2,591	18	4.1	16.2	20.7	-4.2	18.6	19.0	18.9	4.1	10.1
JN	BANDAI NAMCO HOLDINGS INC	4,747	27	5.0	15.9	25.4	-3.3	23.2	23.2	9.9	2.3	15.9
JN	CAPCOM CO LTD	4,229	20	19.8	25.8	40.4	-1.3	36.7	32.6	12.6	12.3	22.5
IS	PLAYTIKA HOLDING CORP	4	2	1.3	5.5	3.1	-10.8	9.9	11.7	162.5	0.5	-22.5
US	DOUBLEDOWN INTERACTIVE -ADR	12	1	-0.4	1.8	0.9	20.2	0.3	0.2	21.7	1.5	12.6

국내외 이슈

수출 60% 게임, 예산 비중은 6.9%...K-컬처 400조 정책 재설계 목소리

시사저널 | <https://www.sisajournal-e.com/news/articleView.html?idxno=422717>

- 게임산업이 국내 콘텐츠 수출의 60.4%를 담당하는 핵심 수출 산업임에도 전체 콘텐츠 예산에서 차지하는 비중은 6.9%에 그쳐, 수출 기여도와 정책 투입 규모 사이의 격차를 좁혀야 한다는 지적이 나온다

- 정부는 2030년까지 K-컬처 시장 규모를 400조원으로 확대한다는 목표를 제시했으며, 한국콘텐츠진흥원은 게임 제작비 세액공제 도입 시 5년간 생산유발액 약 2.2조원, 취업자 약 1.5만명 증가 효과가 발생할 것으로 추산함

크래프톤, 음성 AI 파운데이션 모델 공개

중앙일보 | <https://www.joongang.co.kr/article/25449114>

- 크래프톤이 SK텔레콤과 협력해 개발한 음성 언어 모델 'A.X K2 Raon-Speech'를 허깅페이스에 공개했으며, 30B 이하급 공개 음성 언어 모델 중 한국어 종합 성능 1위를 달성했음

- 자체 개발한 음성 인코더 및 코덱 기술을 적용하여 감청·악용 등 사용자 음성에 담긴 정보 손실 문제를 해결해 성능 경쟁력을 확보함

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 추가 움직임은 과거의 패턴과 다를 수 있습니다. 고객께서는 자신의 판단과 책임 하에 증권선언이나 투자시기에 대해 최종 결정하시기 바라며, 본 자료는 어떠한 경우에도 고객의 증권투자 결과에 대한 법적 책임 소재의 증명자료로 사용될 수 없습니다.