

2026.08.11

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	6,300	5,028	0.7	0.7	-15.7	96.3	21.8	6.2	277.1	1.1	28.6
	코스닥	854	469	7.0	15.9	2.0	5.6	44.1	24.1	126.8	2.0	12.0
	양방항미디어와서비스	1,692	53	0.3	3.4	10.6	-21.3	18.4	19.5	3.8	2.3	6.5
	게임엔터테인먼트	2,440	30	-0.5	4.3	0.1	-18.4	15.2	10.9	60.2	1.9	10.8
미국	DOW	53,976		-0.1	1.5	2.5	22.2	22.9	21.9	-	3.4	26.1
	NASDAQ	26,605		-0.3	2.7	1.2	24.0	36.3	29.2	-	5.1	22.8

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	211,500	33,194	0.7	1.9	10.6	-7.8	15.5	16.9	1.1	2.4	6.8
	카카오	39,550	17,520	-0.9	6.3	11.9	-38.0	32.6	29.8	19.5	2.1	5.1
	삼성에스디에스	222,500	17,217	0.5	9.6	11.5	44.0	21.9	24.5	-7.7	1.2	6.9
	현대오토에버	431,500	11,833	4.7	12.8	-4.5	181.7	61.3	55.7	16.4	2.5	11.0
	한컴	19,000	459	2.8	9.5	7.5	-25.9	11.4	9.9	35.6	1.2	12.2
게임	롯데이노베이트	19,360	293	0.4	8.8	12.4	-13.4	15.1	10.0	196.1	0.2	6.7
	크래프톤	242,000	11,165	0.2	3.0	1.7	-24.6	13.1	12.0	30.4	2.3	12.6
	NC	243,500	5,246	-2.0	5.0	-2.0	20.5	14.6	11.3	34.6	2.0	13.0
	넷마블	40,250	3,298	-1.6	5.1	7.2	-27.6	10.9	6.8	127.9	1.1	8.7
	시프트업	32,400	1,903	-1.1	4.4	-7.8	-25.5	10.9	14.6	-31.8	8.9	13.3
	펄비스	36,150	2,272	1.5	6.8	-2.4	-8.7	N/A(-260.54000)	6.4	흑전(4426.54000)	2.6	36.8
	카카오게임즈	8,360	892	0.4	4.9	0.2	-49.9	N/A(-5.57000)	N/A(-8.04000)	적자(112.28000)	2.4	-9.1
	더블유게임즈	61,600	1,304	-1.1	2.0	-0.3	10.4	8.9	6.7	51.1	1.6	15.4
	윌전	11,950	370	-2.5	1.1	-0.1	-17.5	14.4	13.5	27.9	2.5	4.2
	NHN	41,750	1,367	-0.1	12.4	9.4	41.5	38.7	12.0	265.1	0.5	7.5
	컴투스	32,900	398	-2.2	10.2	20.3	-16.0	83.4	23.0	-50.1	0.6	1.7
	네오위즈	19,360	419	0.4	4.7	4.6	-21.6	7.7	9.6	-11.9	1.0	8.0
	데브시스터즈	22,450	272	5.2	17.1	25.4	-56.7	14.5	N/A(-8.81000)	적전(-395.25000)	1.2	-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	506	5,332	1.2	3.8	31.4	-3.1	37.8	29.8	26.7	11.4	30.7
US	APPLE INC	308	6,384	-1.5	1.6	-2.2	34.4	41.7	35.1	17.8	9.4	134.6
US	ALPHABET INC-CL A	358	6,191	0.9	-4.3	0.1	77.5	32.8	18.7	48.9	10.1	58.0
US	AMAZON.COM INC	278	4,257	1.3	-2.1	13.3	24.9	31.8	19.1	62.5	3.6	25.6
US	TESLA INC	331	1,854	0.7	2.7	-18.9	0.4	206.2	193.5	3.0	12.3	5.6
US	META PLATFORMS INC-CLASS A	595	2,151	0.5	0.8	-11.1	-22.7	19.5	17.0	11.2	6.0	30.3
HK	ALIBABA GROUP HOLDING-SP ADR	132	450	3.0	3.9	17.8	9.9	13.6	27.8	-59.0	2.1	8.0
US	ORACLE CORP	151	617	2.7	6.5	7.4	-39.6	25.2	20.2	26.5	6.5	54.0
US	SALESFORCE INC	198	230	2.5	6.2	20.9	-17.9	19.7	16.8	22.7	3.9	15.6
GE	SAP SE	180	362	1.1	9.1	30.7	-28.2	29.8	25.2	16.3	5.5	17.7
US	NETFLIX INC	76	451	2.9	4.0	4.0	-37.0	29.9	21.5	35.8	6.2	49.4
US	AIRBNB INC-CLASS A	185	157	3.7	22.6	24.3	52.6	44.8	35.0	30.8	7.8	37.7
US	UBER TECHNOLOGIES INC	78	226	4.0	9.0	4.7	-12.9	31.3	23.6	34.9	2.8	23.2
JN	SOFTBANK GROUP CORP	5,484	279	-1.2	1.7	-13.9	58.2	42.5	9.4	347.5	4.0	24.8
US	COUPANG INC	16	41	-0.2	-1.4	-13.9	-41.8	96.4	-	-450.9	0.8	-19.3
JN	LY CORP	488	30	1.0	9.4	9.6	-0.4	23.4	18.1	15.3	1.7	6.4
CH	TENCENT HOLDINGS LTD	481	791	0.5	-1.8	4.6	-14.2	14.7	13.8	7.6	4.6	19.4
CH	NETEASE INC-ADR	133	121	0.9	1.4	4.2	3.7	14.7	13.9	11.4	4.8	22.5
JN	NINTENDO CO LTD	8,265	95	2.8	8.9	17.6	-42.4	35.0	23.3	52.2	4.6	14.5
US	FLUTTER ENTERTAINMENT PLC-DI	7,588	25	-	-	-9.9	-64.0	13.3	19.9	-35.1	1.0	9.9
US	ROBLOX CORP-CLASS A	37	38	-2.0	1.0	-33.1	-71.2	-	-	3.8	4.4	-
US	TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE	254	67	2.9	3.4	4.3	16.7	98.6	64.9	62.7	7.1	25.7
JN	NEXON CO LTD	2,469	17	1.6	2.2	8.2	-17.9	17.7	18.1	19.3	3.9	10.0
JN	BANDAI NAMCO HOLDINGS INC	5,429	31	0.6	19.8	35.2	2.1	26.6	26.5	9.9	2.7	15.9
JN	CAPCOM CO LTD	4,223	20	1.8	8.6	27.7	6.7	36.7	32.6	12.6	12.2	22.5
IS	PLAYTIKA HOLDING CORP	3	2	-4.8	-31.0	-26.9	-26.3	6.9	6.9	173.5	0.4	-26.2
US	DOUBLEDOWN INTERACTIVE -ADR	12	1	1.6	3.3	5.2	29.3	0.3	0.2	21.7	1.6	12.6

국내외 이슈

글로벌 대작 'GTA6' 앞두고 출시·콘솔 전략 재정비 나선 K게임

시사저널 | <https://www.sisajournal-e.com/news/articleView.html?idxno=422986>

- 오는 11월 출시 예정인 글로벌 기대작 'GTA6'가 국내 게임사들의 하반기 신작 출시 전략의 주요 변수로 부상하고 있으며, 일부 게임사는 출시 일정을 조정하거나 핵심 타이틀에 마케팅 역량을 집중하는 모습임

- GTA6와 같이 출시 이후 장기간 이용자 트래픽과 소비를 점유하는 초대형 IP의 영향력이 확대됨에 따라, 게임업계 신작 전략 역시 단순 다작 중심에서 장기 흥행이 가능한 핵심 타이틀 중심으로 재편되는 추세임

카카오톡, MAU 5500만 첫 돌파...해외로 성장판 넓힌다

전자신문 | <https://www.etnews.com/20260810000256>

- 카카오톡이 국내에서 '국민 메신저'로 자리 잡은 가운데 해외에서도 '대안 메신저'로 부각되며 월간활성이용자수(MAU)가 사상 처음 5,500만 명을 돌파함

- 지난 2월 러시아의 텔레그램 서비스 제한 이후 카카오톡 다운로드가 급증한 것으로 파악되며, 카카오는 해외 이용자 기반 확대 및 B2B 사업 강화를 통해 국내 시장의 성장 한계를 돌파하고자 하는 전략을 보여주고 있음

Compliance Notice

본 조사분석자료는 당사 리서치센터에서 신뢰할 만한 자료 및 정보를 바탕으로 작성한 것이나 당사는 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으며, 과거의 자료를 기초한 투자참고 자료로서 향후 추가 움직임은 과거의 패턴과 다를 수 있습니다. 고객께서는 자신의 판단과 책임 하에 증권선박이나 투자시기에 대해 최종 결정하시기 바라며, 본 자료는 어떠한 경우에도 고객의 증권투자 결과에 대한 법적 책임 소재의 증명자료로 사용될 수 없습니다.