



2026.06.12

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	7,764	6,165	0.4	-10.1	-0.8	167.1	26.9	8.4	242.8	1.5	26.5
	코스닥	997	558	4.8	-5.0	-17.4	26.8	52.5	30.9	127.9	2.7	11.7
	양방함미디어와서비스	1,757	54		-13.3	-1.0	-4.3	19.0	19.3	8.3	2.4	6.8
	게임엔터테인먼트	2,480	31	1.6	-6.6	-10.0	-21.9	15.1	10.5	69.5	1.9	11.4
미국	DOW	50,849		1.9	-1.4	2.3	18.6	22.9	21.7	-	3.1	24.5
	NASDAQ	25,810		2.5	-3.8	-1.8	31.6	36.3	28.1	-	4.9	22.8

Peer Group 및 커버리지 주가

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	224,000	35,140	-1.3	-16.3	5.9	11.4	16.4	18.1	0.0	2.6	6.8
	카카오	39,300	17,361	3.0	-6.4	-12.1	-23.5	32.4	25.1	41.0	2.1	6.0
	삼성에스디에스	229,500	17,758	2.0	-14.4	32.1	66.6	22.5	25.1	-6.7	1.3	7.0
	현대오트모터	710,000	19,471	4.0	-15.4	11.8	377.5	100.9	93.4	14.3	4.1	10.8
	더존비즈온	120,000	3,495				89.9	46.7				
	한글과컴퓨터	19,890	481	3.3	1.6	1.1	-31.9	12.0	11.4	22.9	1.3	11.1
	롯데이노베이트	19,560	296	-0.8	-13.8	-8.8	-1.2	15.3	10.7	178.4	0.2	6.3
게임	크래프톤	233,000	10,750	0.4	-8.5	-18.1	-37.5	12.6	9.6	57.9	2.3	15.1
	NC	260,000	5,601	1.2	-10.2	3.6	46.2	15.6	12.1	34.0	2.1	12.9
	넷마블	43,050	3,527	7.6	-1.8	0.7	-27.8	11.7	9.4	74.6	1.2	6.8
	시프트업	30,750	1,804	-1.4	1.0	-2.1	-41.0	10.4	15.1	-34.1	9.0	12.3
	펄어비스	41,050	2,637	2.4	-3.0	-23.1	6.2	N/A(-295.86000)	7.1	특권(4494.96000)	2.8	37.0
	카카오게임즈	8,710	782	2.4	-10.6	-21.5	-48.7	N/A(-5.80000)	N/A(-7.99000)	특위▲(8.09000)	2.1	-9.6
	더블유게임즈	74,600	1,580	6.3	6.1	29.1	48.3	10.8	8.1	50.1	1.9	15.3
	웹젠	10,660	330	-1.5	1.1	-6.0	-27.4	12.9	9.9	55.5	1.7	5.0
	NHN	40,100	1,313	-1.1	-14.5	2.2	60.4	37.1	12.3	242.7	0.5	7.1
	컴투스	25,250	305	1.0	-6.1	-16.4	-38.5	64.0	11.5	-23.3	0.4	2.7
	네오위즈	19,730	427	2.0	0.1	-2.3	-18.5	7.8	10.0	-13.3	1.0	7.8
	데브시스터즈	13,930	169	-0.9	-10.2	-29.9	-66.5	9.0				

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	390	4,405	-1.8	-8.8	-5.4	-17.4	29.1	22.8	25.5	8.8	31.1
US	APPLE INC	296	6,597	1.4	-5.0	1.0	48.7	40.0	33.7	17.4	9.1	131.7
US	ALPHABET INC-CL A	358	6,607	0.4	-3.9	-7.9	101.7	32.8	25.1	11.0	10.3	49.8
US	AMAZON.COM INC	242	3,947	1.5	-4.8	-10.2	13.3	27.6	23.4	14.9	3.1	19.8
US	TESLA INC	399	2,278	4.6	-4.6	-10.3	22.3	248.7	213.1	12.8	14.6	6.3
US	META PLATFORMS INC-CLASS A	568	2,192	-0.4	-9.4	-5.1	-18.1	18.6	16.1	12.6	5.7	31.7
HK	ALIBABA GROUP HOLDING-SP ADR	113	411	-1.4	-10.5	-17.9	-5.6	11.7	23.8	-59.0	1.8	8.0
US	ORACLE CORP	184	804	-8.5	-22.1	-5.0	4.4	30.8	24.6	26.5	7.9	54.0
US	SALESFORCE INC	166	207	-2.4	-11.8	-6.2	-37.4	16.6	14.1	22.7	3.3	15.6
GE	SAP SE	141	305	-4.4	-12.5	-1.9	-45.7	23.4	19.5	17.7	4.3	18.2
US	NETFLIX INC	81	520	-0.9	-0.4	-4.9	-33.4	31.8	22.8	36.3	6.7	48.4
US	AIRBNB INC-CLASS A	131	120	1.4	-2.1	-4.5	-5.2	31.7	25.7	26.5	5.6	35.3
US	UBER TECHNOLOGIES INC	70	215	1.4	-3.7	-8.7	-19.7	27.9	21.4	32.7	2.4	21.0
JN	SOFTBANK GROUP CORP	6,374	346	-1.3	-13.6	6.5	216.3	49.4	10.9	347.5	4.7	24.8
US	COUPANG INC	17	47	14.1	4.4	6.9	-39.0	102.7	-	-429.1	0.8	-5.1
JN	LY CORP	405	26	-0.5	-0.3	-1.2	-25.0	19.5	15.0	15.3	1.4	6.4
CH	TENCENT HOLDINGS LTD	457	807	-1.8	-0.4		-10.4	14.1	13.2	7.2	4.3	19.1
CH	NETEASE INC-ADR	126	122	0.1	2.3	8.1	-5.5	13.9	13.0	12.8	4.5	23.0
JN	NINTENDO CO LTD	7,144	87	-1.0	-1.8	-0.5	-39.4	30.3	20.1	52.2	3.9	14.5
US	FLUTTER ENTERTAINMENT PLC-DI	8,342	30	-3.8	8.6	19.0	-58.3	14.5	19.4	-27.4	1.1	10.8
US	ROBLOX CORP -CLASS A	43	47	4.8	0.3	5.3	-54.8	-	-	4.2	5.1	-
US	TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE	212	60	0.8	-2.1	-4.2	-9.7	82.4	54.3	62.7	5.9	25.7
JN	NEXON CO LTD	2,196	17	-0.5	-0.4	-14.4	-16.5	15.7	15.1	27.1	3.4	10.7
JN	BANDAI NAMCO HOLDINGS INC	3,665	22	0.2	-1.5	0.4	-20.8	17.9	17.9	9.9	1.8	15.9
JN	CAPCOM CO LTD	2,838	14	-1.1	0.7	-17.3	-36.4	24.6	21.7	12.6	8.2	22.4
IS	PLAYTIKA HOLDING CORP	3	2	-0.6	-0.6	-16.5	-35.2	7.7	8.6	166.2	0.4	-22.5
US	DOUBLEDOWN INTERACTIVE -ADR	11	1	-0.6	-2.2	-1.8	7.0	0.3	0.2	21.7	1.5	12.6

국내외 이슈

젠슨 황은 왜 '한국 게임 시장'을 택했을까

기사원문 | <https://www.sisaweek.com/news/articleView.html?idxno=236062>

- 한국 게임 산업은 과거 GPU 수요 확대를 견인한 핵심 시장이었으며, 현재는 AI 학습 데이터와 실증 환경을 제공하는 중요한 산업군으로 부각됨
- 게임은 향후 AI 기술 상용화 및 대중화를 이끄는 핵심 응용처로 자리매김할 전망이다, AI 기반 게임 시장의 성장세 역시 지속될 것으로 예상됨

네이버클라우드 "좋은 AI만으론 제조AX 성공 못 해...데이터가 중요"

기사원문 | <https://www.sisajournal-e.com/news/articleView.html?idxno=421675>

- 제조업 AX의 성패는 AI 모델 성능보다 활용 가능한 데이터의 확보 및 가공 역량에 달려 있다는 분석이 제기됨
- 데이터 정제·구조화가 선행돼야 AI가 실제 운영 환경에서 성과를 창출할 수 있으며, 전담 조직 구축과 경영진의 지원 역시 핵심 요소로 평가됨

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 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.