

2026.08.12

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	6,346	5,066	0.7	-0.2	-15.1	97.9	22.0	6.2	278.2	1.1	28.7
	코스닥	858	472	0.4	9.9	2.4	5.7	44.3	24.3	127.3	2.0	12.0
	양방향미디어와서비스	1,721	53	1.7	-1.6	12.5	-18.9	18.7	19.8	3.8	2.3	6.5
	게임엔터테인먼트	2,504	31	2.6	3.9	2.6	-16.0	15.6	11.1	60.2	1.9	10.8
미국	DOW	53,792		-0.3	-0.5	2.2	22.3	22.9	21.8	-	3.4	26.1
	NASDAQ	26,445		-0.6	-0.5	0.6	23.7	36.3	29.0	-	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	214,000	33,593	1.2	-5.5	11.9	-4.0	15.6	17.1	1.1	2.4	6.8
	카카오	40,700	18,029	2.9	7.4	15.1	-36.6	33.6	30.7	19.5	2.2	5.1
	삼성에스디에스	237,000	18,339	6.5	8.0	18.7	54.2	23.3	26.1	-7.7	1.3	6.9
	현대오토에버	432,500	11,861	0.2	9.8	-4.3	183.8	61.4	55.8	16.4	2.5	11.0
	한컴	19,100	462	0.5	2.9	8.0	-23.9	11.5	9.9	36.0	1.2	12.2
게임	롯데이노베이트	19,670	298	1.6	7.3	14.2	-11.6	15.4	10.1	196.1	0.3	6.7
	크래프톤	244,000	11,258	0.8	2.5	2.5	-23.5	13.2	12.1	30.4	2.3	12.6
	NC	255,500	5,505	4.9	6.2	2.8	26.2	15.3	11.9	34.6	2.1	13.0
	넷마블	40,550	3,322	0.8	3.2	8.0	-28.4	11.0	6.8	127.1	1.2	8.7
	시프트업	33,650	1,977	3.9	3.1	-4.3	-22.6	11.3	15.1	-31.8	9.2	13.3
	펄어비스	36,900	2,319	2.1	3.7	-0.4	-7.8	N/A(-265.95000)	6.5	축전(4426.54000)	2.6	36.8
	카카오게임즈	8,720	931	4.3	4.6	4.6	-46.8	N/A(-5.81000)	N/A(-8.38000)	적자(112.28000)	2.5	-9.1
	더블유게임즈	61,800	1,309	0.3	0.5		15.5	8.9	6.7	51.1	1.6	15.4
	윌전	12,050	373	0.8	-1.4	0.8	-17.8	14.5	13.6	27.9	2.5	4.2
	NHN	54,200	1,775	29.8	24.0	42.1	83.4	50.2	15.3	270.5	0.6	7.6
	컴투스	33,950	411	3.2	6.8	24.1	-12.5	86.1	23.7	-50.1	0.6	1.7
	네오위즈	19,640	425	1.5	2.0	6.1	-18.3	7.8	9.4	-9.1	1.0	8.2
	데브시스터즈	22,000	267	-2.0	4.5	22.9	-55.1	14.2	N/A(-8.64000)	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	504	5,284	-0.4	2.2	30.8	-3.4	37.6	29.7	26.7	11.4	30.7
US	APPLE INC	305	6,285	-1.1	-1.4	-3.3	34.2	41.3	34.7	17.9	9.3	134.6
US	ALPHABET INC-CL A	344	5,932	-3.8	-9.0	-3.7	71.0	31.5	18.2	46.8	9.7	57.7
US	AMAZON.COM INC	272	4,148	-2.1	-1.9	11.0	23.0	31.1	18.7	62.5	3.5	25.6
US	TESLA INC	333	1,857	0.6	1.7	-18.4	-1.8	207.4	194.6	3.0	12.4	5.6
US	META PLATFORMS INC-CLASS A	599	2,156	0.7	1.9	-10.5	-21.8	19.6	17.0	12.0	6.0	30.3
HK	ALIBABA GROUP HOLDING-SP ADR	128	433	-3.4	-0.9	13.8	7.8	13.2	26.8	-59.0	2.0	8.0
US	ORACLE CORP	145	592	-3.7	-0.2	3.4	-42.4	24.3	19.4	26.5	6.2	54.0
US	SALESFORCE INC	197	228	0.0	3.4	20.9	-15.1	19.7	16.8	22.7	3.9	15.6
GE	SAP SE	181	362	0.5	7.0	31.4	-26.8	30.0	25.3	16.3	5.5	17.7
US	NETFLIX INC	75	440	-2.0	1.7	1.9	-38.6	29.3	21.1	35.8	6.1	49.4
US	AIRBNB INC-CLASS A	185	156	0.2	23.4	24.5	56.4	44.9	35.1	30.7	7.8	36.1
US	UBER TECHNOLOGIES INC	79	227	0.7	9.1	5.4	-13.3	31.5	23.8	34.9	2.8	23.2
JN	SOFTBANK GROUP CORP	5,484	278	-1.2	1.7	-13.9	48.0	42.5	9.4	347.5	4.0	24.8
US	COUPANG INC	17	42	1.9	-1.7	-12.2	-40.4	98.2	-	-450.9	0.8	-19.3
JN	LY CORP	488	30	1.0	9.4	9.6	-2.8	23.4	18.1	15.3	1.7	6.4
CH	TENCENT HOLDINGS LTD	471	770	-2.2	-3.4	2.3	-15.9	14.4	13.5	7.5	4.5	19.4
CH	NETEASE INC-ADR	128	116	-4.1	-2.1	-0.1	-0.8	14.1	13.4	11.4	4.6	22.5
JN	NINTENDO CO LTD	8,265	94	2.8	8.9	17.6	-41.7	35.0	23.3	52.2	4.6	14.5
US	FLUTTER ENTERTAINMENT PLC-DI	7,588	25	-	-	-9.9	-64.2	13.3	19.9	-35.1	1.0	9.9
US	ROBLOX CORP-CLASS A	36	37	-2.2	-2.1	-34.6	-72.3	-	-	6.2	4.4	-
JN	TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE	251	66	-1.2	4.3	3.0	12.5	97.4	64.1	62.7	7.0	25.7
US	NEXON CO LTD	2,469	17	1.6	2.2	8.2	-19.0	17.7	18.1	19.3	3.9	10.0
JN	BANDAI NAMCO HOLDINGS INC	5,429	31	0.6	19.8	35.2	-0.7	26.6	26.5	9.9	2.7	15.9
JN	CAPCOM CO LTD	4,223	20	1.8	8.6	27.7	4.1	36.7	32.6	12.6	12.2	22.5
IS	PLAYTIKA HOLDING CORP	3	1	-4.6	-34.2	-30.3	-29.4	6.5	6.6	173.5	0.4	-26.2
US	DOUBLEDOWN INTERACTIVE -ADR	12	1	2.7	3.1	8.0	30.2	0.3	0.2	21.7	1.6	12.6

국내외 이슈

게임업계, 2분기 실적 회복...장수 IP가 버티고 신작이 키웠다

아시아타임즈 | <https://www.asiatime.co.kr/article/20260811500273>

- 크래프톤-엔씨는 기존 IP의 안정적 성장에 신작 흥행까지 더해 역대 최고 실적을 달성한 반면, 카카오게임즈는 신작 공백으로 7개 분기 연속 적자를 이어가며 게임업계 실적 양극화가 심화되고 있음

- 하반기 게임업계의 관건은 신작 수보다 흥행 지속력으로, 기존 IP 기반 안정적 매출과 신작 유입이 이용자의 장기 유지가 수익성을 결정할 핵심 변수가 될 전망이다

'네이버 아상' 깨졌다...AI 검색 앞세운 구글, 이용자 첫 추월

동아일보 | <https://www.donga.com/news/Economy/article/all/20260811/134456852/1>

- 올해 7월 구글 앱의 국내 월간 활성 이용자 수(MAU)가 모바일인덱스 집계 이후 처음으로 네이버의 모바일 이용자 수를 추월함

- 구글 이용자 수 증가의 배경으로는 생성형 AI를 공격적으로 결합한 전략이 주요한 것으로 분석되며, 이용자들 AI에게 질문하는 방식으로 정보 탐색 습관이 바뀌면서 국내 검색 시장에 균열이 나타나고 있음

Compliance Notice

본 조사회적자료는 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.