



2021. 1. 13.

IBKS Daily
[인터넷/게임]IBK7금융그룹 금융그룹
IBK투자증권

| Analyst 이 승 훈 |

02) 6915-5680 / dozed@ibks.com

IBK투자증권 인터넷/SW/게임

업종지수(전일 종가 기준)

	종목	현재가	시가총액 (조원)	Performance(%)				PER(배)		△EPS (%)	PBR (배)	ROE (%)
				-1D	-1W	-1M	-1Y	2020	2021			
한국	코스피	3,126	2,066.7	-0.7	4.5	12.9	41.7	21.8	14.7	46.0	1.3	6.1
	코스닥	974	387.9	-0.3	-1.2	4.9	44.7	32.7	20.3	53.2	3.4	10.8
	소프트웨어	573	134.6	-0.5	6.3	10.6	70.2	53.5	35.2	48.3	5.2	10.1
	게임소프트웨어	6,551	50.9	-1.8	-2.6	5.2	49.3	27.1	19.3	37.6	3.2	12.5
미국	DOW	31,069		0.2	2.2	3.4	7.8	21.1	18.3	-	4.5	20.6
	NASDAQ	13,072		0.3	2.0	5.6	42.4	34.0	29.3	-	5.0	49.2
ETF	FDN(First TR Internet)	216	12.2	1.1	1.9	2.7	49.8					
	GAMR(PureFunds Video Game Tech)	81	0.2	1.0	0.3	7.2	76.0					

Peer Group 및 커버리지 추가

국내 기업동향(전일 종가 기준)

	종목	현재가 (원)	시가총액 (십억원)	Performance(%)				PER(배)		△EPS (%)	PBR (배)	ROE (%)
				-1D	-1W	-1M	-1Y	2020	2021			
인터넷 SW	NAVER	304,000	49,936.1	-1.6	3.9	4.8	61.7	59.7	33.6	78.6	6.6	13.3
	카카오	457,500	40,470.4	-1.0	16.4	22.2	177.3	89.3	66.6	35.1	6.7	8.1
	더존비즈온	112,500	3,388.3		7.1	11.4	35.2	66.4	53.5	25.2	8.7	14.1
	현대오토티브	132,000	2,772.0	-2.6	-4.0	29.4	182.7	43.5	44.4	-1.1	5.0	11.9
	롯데정보통신	41,200	634.3	-0.7	-1.4	14.1	4.0	17.0	13.9	23.1	1.5	9.3
	한글과컴퓨터	19,300	474.3	2.4	4.3	11.2	77.1	12.8	11.6	10.9	1.7	14.6
게임	엔씨소프트	947,000	20,790.5	-3.2	-3.9	6.6	55.8	32.5	21.1	54.8	6.4	23.1
	넷마블	125,000	10,730.7	-1.6	-5.7	-2.7	39.4	38.7	29.5	32.3	2.1	5.9
	펄어비스	267,800	3,502.8	2.7	5.7	10.0	39.8	26.4	23.9	11.4	4.5	20.3
	카카오게임즈	46,200	3,424.2	-1.1	-0.9	-2.7		38.2	38.4	0.6	3.6	11.0
	컴투스	162,600	2,092.1	-0.9	0.6	5.7	60.2	19.2	13.3	45.1	1.9	11.3
	NHN	76,200	1,490.9	0.4	3.0	4.1	2.1	19.5	14.7	33.1	0.9	4.7
	웹젠	40,850	1,442.5	4.2	9.8	19.3	161.9	16.4	12.6	31.7	2.8	22.0
	더블유게임즈	61,500	1,130.0	-1.4	0.3	5.9	19.9	8.8	7.0	26.8	1.4	18.2
	네오위즈	22,550	496.9	1.4	-1.1	1.8	27.0	9.2	7.7	20.2	1.3	15.4

글로벌 기업 동향(전일 종가 기준)

	종목	현재가 (각국통화)	시가총액 (조원)	Performance(%)				PER(배)		△EPS (%)	PBR (배)	ROE (%)
				-1D	-1W	-1M	-1Y	2020	2021			
US	MICROSOFT CORP	215	1,778.5	-1.2	-1.4	0.8	33.2	31.9	28.9	10.1	11.9	39.8
US	AMAZON.COM INC	3,121	1,713.9	0.2	-3.0	0.1	65.7	64.7	52.7	22.7	17.0	23.2
US	ALPHABET INC-CL A	1,737	1,289.8	-1.1	-0.2	-2.1	21.6	30.4	25.4	19.4	5.4	17.3
US	FACEBOOK INC-CLASS A	251	782.8	-2.2	-7.3	-8.2	15.1	25.1	22.5	11.6	5.8	23.1
CH	ALIBABA GROUP HOLDING-SP ADR	226	668.1	-0.8	-6.2	-14.7	0.8	21.8	17.9	21.4	4.1	17.7
US	NETFLIX INC	494	239.0	-1.0	-5.1	-1.8	50.2	74.1	51.8	43.1	20.3	29.9
US	SALESFORCE.COM INC	216	215.9	-1.3	-2.7	-3.1	19.6	46.5	60.7	-23.5	4.9	12.4
US	ORACLE CORP	62	201.1	-1.0	-0.9	3.0	14.6	14.4	13.4	7.1	22.1	194.7
JN	SOFTBANK GROUP CORP	8,097	178.5	1.4	1.1	2.3	66.0	8.5	21.9	-60.9	2.2	26.6
GE	SAP SE	106	173.7	-0.3	0.5	6.4	-14.2	20.5	21.6	-5.0	4.0	17.3
US	INTL BUSINESS MACHINES CORP	129	126.0	0.5	2.4	4.0	-5.5	15.3	11.1	38.1	4.7	36.3
US	UBER TECHNOLOGIES INC	59	118.4	7.2	8.4	11.2	72.1	-	-	62.3	11.2	-53.8
US	AIRBNB INC-CLASS A	161	106.0	8.6	8.4	15.5	-	-	-	85.7	48.3	154.3
US	DOORDASH INC - A	192	66.8	15.0	32.9	9.7	-	-	-	83.5	4.5	-8.0
JN	Z HOLDINGS CORP	692	35.2	-0.4	8.7	9.9	43.9	42.8	37.7	13.4	3.1	9.7
US	SLACK TECHNOLOGIES INC- CL A	42	26.6	0.2	0.3	-0.2	82.3	-	-	16.0	28.7	-24.0
CH	TENCENT HOLDINGS LTD	590	798.9	-0.2	1.1	0.3	45.2	38.5	30.8	24.9	8.4	24.0
JN	NINTENDO CO LTD	66,550	92.4	1.8	1.5	10.3	53.2	20.5	21.4	-4.4	4.5	23.6
US	ACTIVISION BLIZZARD INC	89	75.5	-1.8	-1.6	6.7	51.4	26.4	25.4	4.1	4.6	17.5
CH	NETEASE INC-ADR	107	81.3	-1.6	5.8	21.7	58.5	28.9	24.9	16.2	5.4	18.7
US	ELECTRONIC ARTS INC	139	44.2	-1.5	-1.6	2.4	28.1	25.7	23.6	8.9	5.0	18.2
JN	NEXON CO LTD	3,180	29.7	-2.5		2.4	100.4	27.0	21.0	28.5	3.9	16.0
US	TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE	199	25.1	-3.6	-2.7	4.7	57.1	35.5	34.6	2.6	6.9	19.6
JN	BANDAI NAMCO HOLDINGS INC	8,993	21.1	-0.4	2.9	-5.9	36.9	34.3	25.7	33.5	4.1	12.0
FR	UBISOFT ENTERTAINMENT	79	13.1	-0.4	-1.7	2.3	20.9	30.5	27.1	12.3	5.9	16.5
US	SCIPLAY CORP-CLASS A	16	2.3	2.4	6.3	12.4	36.3	14.1	14.0	0.6	7.7	89.3

국내외 이슈

페이스북 '모바일 게임 시장 커졌지만 이용자 쓰는 돈 줄었다'

코로나19 이후 5개월간 게이머 940만명 증가
페이스북, 게이밍 관련 보고서 발간

코로나 이후 변화한 국내의 게이머 행동, 소비 트렌드 보고서 공개
조사 대상은 미국, 영국, 독일, 한국 등 4개국
지난해 1월부터 8월까지 전세계 약 1.3억명 신규 이용자 유입
한국, 지난해 3월 이후 5개월간 940만명 증가, 34% 증가
신규회원 절반 이상이 18~24세
한국, 모바일 게임 지출 규모 3월 이전 매달 평균 22달러에서 16달러로 28% 하락

네이버-SKT-쿠팡, '한국판 아마존 프라임' 놓고 격돌

e커머스 멤버십 기반 OTT 서비스 강화 전략
구독경제 주도 Z세대 겨냥... 플랫폼 비즈니스

전자상거래와 온라인동영상 서비스 융합으로 플랫폼 비즈니스 강화
특히 Z세대(95년 이후 태어난 10~20대)가 선호하는 구독경제
플랫폼 비즈니스로 유저 락인효과 최대 활용
네이버, CJ 티빙 통해 멤버십 강화
SKT, 아마존과 협업해 e커머스+OTT 결합 서비스 공개 기대
쿠팡플레이, 멤버십 기반 OTT 서비스

Compliance Notice

본 조사는 분석자료는 당사 리서치센터에서 신뢰할 만한 자료 및 정보를 바탕으로 작성한 것이나 당사는 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으며, 과거의 자료를 기초한 투자참고 자료로서 향후 추가 움직임을 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.