

기술분석보고서 IT

이스트소프트(047560)



작성기관 NICE평가정보(주) 작성자 정원호 연구원

[▶ YouTube 요약 영상 보러가기](#)

- 본 보고서는 투자 의사결정을 위한 참고용으로만 제공되는 것이므로, 투자자 자신의 판단과 책임하에 종목선택이나 투자시기에 대한 최종 결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 보고서를 활용한 어떠한 의사결정에 대해서도 본회와 작성기관은 일체의 책임을 지지 않습니다.
- 본 보고서의 요약영상은 유튜브로도 시청 가능하며, 영상편집 일정에 따라 현재 시점에서 미게재 상태일 수 있습니다.
- 텔레그램에서 “한국IR협의회” 채널을 추가하시면 매주 보고서 발간 소식을 안내 받으실 수 있습니다.
- 본 보고서에 대한 자세한 문의는 작성기관(TEL.02-2124-6822)로 연락하여 주시기 바랍니다.

- ▶ 요약
- ▶ 기업현황
- ▶ 시장동향
- ▶ 기술분석
- ▶ 재무분석
- ▶ 주요 변동사항 및 전망

이스트소프트(047560)

AI 휴먼 기술을 기반으로 한 AI SW 전문기업

기업정보(2025.04.24 기준)

대표자	정상원
설립일자	1993.09.24
상장일자	2008.07.01
기업규모	중견기업
업종분류	IT
주요제품	인공지능(AI)사업, AI 휴먼사업, 소프트웨어 사업, 보안사업, 포털사업, 게임사업, 자산 운용

시세정보(2025.04.24 기준)

현재가(원)	20,400
액면가(원)	500
시가총액(억 원)	2,371
발행주식수	11,626,292
52주 최고가(원)	31,500
52주 최저가(원)	11,220
외국인지분율	1.51
주요주주	김장중, 한국증권금융(주), 민영환, 정상원 등

■ AI SW, 보안 SW 등 종합 SW 전문기업

(주)이스트소프트(이하 동사)는 1993년 종합소프트웨어 개발 및 서비스 제공을 목적으로 설립되었으며, AI(Artificial Intelligence), SW 사업을 주요 사업으로 하고, 그 외 중속회사와 함께 포털 사업, 커머스 사업, 자산운용업 및 게임 사업을 영위하고 있다. 각 사업에 대한 매출 비중은 2024년 기준 AI, SW 사업 50.0%, 포털 사업 5.3%, 커머스 사업 8.8%, 자산운용업 12.2%, 게임 사업이 23.8%이다.

■ 생성형 AI 콘텐츠 제작 종합 SW 기술 보유

동사는 AI 콘텐츠 제작 종합 SW인 페르소닷AI(PERSO.ai)를 개발하여 텍스트 입력만으로 영상 제작이 가능한 AI 스튜디오, 화자의 음색과 입모양을 유지하며 자동 번역된 영상을 생성하는 AI 비디오 트랜스레이터, 휴먼 인터페이스를 활용하여 실시간 대화형 AI 챗봇 서비스를 제공하는 AI 라이브 챗 등을 통해 마케팅, 교육, 고객 대응 등 다양한 분야에서 혁신적인 AI 자동화 서비스를 제공하고 있다. 동사는 이러한 기술의 혁신성에 기반하여 한국 시장을 넘어 글로벌 시장에 최적화된 AI 휴먼 서비스를 제공하기 위한 계획을 수립하고 있으며, 기업 및 개인이 쉽고 빠르게 콘텐츠를 제작하고 글로벌 커뮤니케이션을 강화할 수 있도록 지원하는 종합 AI 솔루션 플랫폼을 제공한다.

■ AI 휴먼 서비스 사업 확장 기대

생성형 AI, 멀티모달 AI, 실시간 상호작용 기술의 발전, 기업의 디지털 전환 가속화와 맞춤형 고객 경험에 대한 수요 증가 등은 AI 휴먼 서비스 시장의 성장을 가속화 할 것으로 전망되며, 2025년 이후 AI 휴먼 서비스는 더욱 정교해지고 산업 전반에 걸쳐 실질적인 ROI(Return On Investment)를 제공하는 핵심 도구로 자리 잡을 전망이다. 이에 따라 AI 휴먼 서비스를 제공하는 동사의 사업 기회가 확대될 것으로 예상된다. AI 휴먼 서비스 시장은 2025년 이후 폭발적인 성장세를 보이며, 생성형 AI와 융합된 고도화된 디지털 휴먼이 다양한 산업에서 핵심 역할을 할 것으로 전망된다.

요약 투자지표 (K-IFRS 연결 기준)

	매출액 (억 원)	증감 (%)	영업이익 (억 원)	이익률 (%)	순이익 (억 원)	이익률 (%)	ROE (%)	ROA (%)	부채비율 (%)	EPS (원)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)
2022	888	-0.9	-57	-6.4	-82	-9.3	-10.7%	-4.5%	121.5	-536	5,228	N/A	1.68
2023	925	4.2	-89	-9.6	-116	-12.6	-10.1%	-6.2%	116.5	-542	7,330	N/A	2.02
2024	1,025	10.8	-135	-13.1	-146	-14.2	-16.6%	-7.5%	124.9	-1,008	6,692	N/A	3.46

기업경쟁력

AI SW 등 종합 SW 기술력 보유	AI 휴먼 기술에 대한 핵심 기술 확보 AI SW, 보안 SW, 일반 SW(알집 등)와 관련하여 다수의 등록 특허 보유
다양한 사업 포트폴리오	SW뿐만 아니라 포털, 커머스, 자산운용, 게임 등 다양한 사업을 종속회사와 함께 영위하고 있음

핵심 기술 및 적용제품

AI Studio	인물의 외모, 목소리, 말투 및 동작을 그대로 복제해 생성하는 동사의 STF(Speech-To-Face) 기술과 마이크로소프트의 TTS(Text To Speech) 기술을 접목해 110여 개국 75종 언어, 450여 명 목소리 구현 가능	AI 휴먼에 기반한 생성형 AI 콘텐츠 제작 기술 
AI Live Chat	다양한 LLM(Large Language Model) 모델의 연동이 가능하고 대화 내용과 AI 휴먼 커스터마이징을 통하여 사용자 그룹에 맞춤형 제공 가능	

시장경쟁력

기존 소프트웨어 브랜드 파워	알집, 알약 등 알툴즈 시리즈로 국내에서 높은 인지도와 사용자 기반을 확보하고 있으며, 이를 기반으로 기업용 시장과 신규 AI 서비스로의 확장도 활발함.
글로벌 시장 진출 및 협업	마이크로소프트와의 협업, 샌드버드 등 글로벌 파트너와의 연동 추진, CES 등 해외 전시회 참가를 통해 북미·유럽·아시아 등지에서 사업 기회를 확보하고 있음.
AI 기술력과 차별화된 서비스	자체 개발한 대화형 LLM과 10여 년간 축적한 검색 포털 운영 노하우를 결합해, 멀티 에이전트 기반의 AI 검색엔진 '앨런(Alan)'과 AI 휴먼 영상 제작 및 오토 더빙 서비스 '페르소닷 AI(PERSO.ai)' 등 차별화된 AI 서비스를 선보이고 있음.

ESG(Environmental, Social and Governance) 활동 현황

E 환경경영	◎ 친환경 프로젝트인 그린 이스트 캠페인을 진행 중이며, 임직원들이 텀블러 및 머그컵 사용, 소재별 분리배출, 모바일 영수증 사용 등을 실천하도록 유도하며 친환경 의식을 고취하고 있음 ◎ 플로깅 활동을 통해 사옥 근처에서 쓰레기를 수거하는 등 환경 보호를 위한 실질적인 행동 진행
S 사회책임경영	◎ 직원 복지 및 교육과 관련하여 고충 처리 담당 부서 운영, 휴게실과 구내식당 제공 등 직원 복지를 강화하고 있고, 성희롱 예방 교육 및 직장 내 괴롭힘 방지 교육을 연 1회 이상 실시하며 직원 권익 보호에 노력하고 있음 ◎ 비영리 기부단체 옷캔(Otcan)과 협력하여 소외계층 대상 의류 기부 캠페인을 진행하였으며, AI 기술을 활용한 사회적 문제 해결(예: AI 아나운서 및 보안 솔루션 제공)을 통해 사회적 신뢰도를 높이고 있음
G 기업지배구조	◎ 이사회 총 3명(사내이사 2명, 사외이사 1명)으로 구성 ◎ 이사회 및 주주총회 개최 ◎ 주주현황 및 재무 정보를 투명하게 공개하고 있음

I. 기업 현황

일반 SW, 보안 SW의 인지도를 바탕으로 AI 휴먼을 활용한 AI SW까지 아우르는 SW 전문기업

동사는 1993년 종합소프트웨어 개발 및 서비스 제공을 목적으로 설립되었으며, SW 사업, 포털 사업, 커머스 사업, 자산운용업, 게임 사업 등 다양한 사업 포트폴리오를 통해 안정적인 매출을 시현하고 있다.

■ 기업개요

동사는 1993년 9월 종합소프트웨어 개발 및 서비스 제공을 목적으로 설립되었으며, 2008년 7월 코스닥 시장에 상장하였다. 동사는 주요 사업을 AI, S/W 사업, 포털 사업, 커머스 사업, 자산운용업 및 게임 사업으로 나누어 종속회사와 함께 영위하고 있으며, AI 기술을 접목한 다양한 사업을 영위하고 있다.

■ 주요 연혁 및 대표이사 주요 이력

동사는 1993년 9월 설립되어 국내 IT 산업이 발전함에 따라 그 시대에 필요한 응용소프트웨어를 개발해 왔으며, 사용자들에게 ‘직관적 편리함’을 제공한다는 가치를 최우선으로 하고 있다. 2005년에 ‘알씨’, ‘알송’ 등의 제품과 함께 종속회사를 통해 MMORPG 게임인 ‘카발 온라인’을 출시한 바 있으며, 2007년 12월에는 보안 SW 제품인 ‘알약 1.0’을 출시하였고, 2008년 7월에 코스닥 상장하였다.

코스닥 상장 이후 2011년 9월 종속회사를 통해 포털 사업 중 하나인 ‘zum.com’을 출시하였으며, 2016년 정상원 대표이사 취임하며 AI 비전을 수립하였다. 2017년 AI PLUS LAB을 설립하면서 본격적인 AI 사업을 개시하였으며, 2020년 (주)이스트소프트-(주)이스트시큐리티-쑤인인터넷(주) 컨소시엄을 통해 총 100억 원 규모의 AI 정부 사업을 수주하였다. 2021년 12월에는 '2021 인공지능 그랜드 챌린지' 과학기술정보통신부 장관상을 수상하는 등 AI 분야에서 두각을 나타내기 시작했다. 2023년 5월에 마이크로소프트 비전 얼라이언스에 합류하였으며, 2024년 2월에는 마이크로소프트 협업툴 '팀즈' 내 AI 휴먼 아바타 앱 '페르소' 탑재를 완료하였다.

그림 1. 주요 연혁



출처: 동사 IR자료(2025.05.)

대표이사 정상원은 2016년 1월 대표이사에 취임하였으며, 대표이사 취임 이전에 동사의 종속회사인 줌인터넷(주), (주)딥아이, (주)이스트시큐리티에서 부사장, 대표이사 등을 역임한 이력을 기반으로 현재까지 동사를 안정적으로 운영하고 있고, 다년간 축적된 기술 사업화 경험을 토대로 동사의 발전을 위해 노력하고 있다.

■ 종속회사 및 주주현황

동사는 2007년 안경 쇼핑 앱 등 전자상거래업을 영위하는 (주)라운즈와 ‘카발 모바일’의 일본 퍼블리싱을 담당하는 ESTsoft Japan을 설립하였고, 2010년에는 북미, 중남미, 유럽에서 ‘카발 모바일’을 담당하는 ESTsoft Inc.를 설립하였다. 2009년 ‘줌닷컴’ 등 포털 사업을 진행하는 (주)이스트에이드, 2011년 ‘카발 온라인’ 및 ‘카발 모바일’ 등 게임 사업을 영위하는 (주)이스트게임즈, 2012년 다양한 응용 프로그램을 제공하는 SW 사업을 영위하는 (주)이스트글로벌을 설립하였다. 2015년에는 ESTsoft Inc.의 지분 83.02%를 보유한 E7 Mobile을, 2017년에는 ‘알약’ 등 보안 SW 사업을 영위하는 (주)이스트시큐리티와 자산운용업을 영위하는 엑스포넨셜자산운용(주)를 순차적으로 설립하였다.

표 1. 종속회사 현황

회사명	주요 사업	현황	자산총액(백만 원)*
(주)이스트에이드	포털 사업	검색 포털 '줌닷컴(zum.com)' 운영하고 있으며, 최근 매출 증가(전년 대비 24% 성장)로 사업 개선 중	22,075
(주)라운즈	전자상거래업	국내 아이웨어 시장에서 AI와 AR 기술을 활용해 안경 쇼핑 앱 운영하고 있으며, 전국 700여 개 안경원과 협업	7,874
(주)이스트게임즈	게임 사업	MMORPG '카발 온라인' 및 '카발 모바일'로 해외 매출이 전체의 약 76%를 차지하며 글로벌 경쟁력 보유	22,945
ESTsoft Japan	게임 사업	일본 시장에서 '카발 모바일' 퍼블리싱을 담당하고 있으며, 지역별 맞춤형 콘텐츠 제공으로 시장 확장 중	20
ESTsoft Inc.	게임 사업	북미, 중남미, 유럽에서 '카발 모바일' 출시로 글로벌 진출을 확대하고 있으며, 해외 매출 비중이 높음	10,168
(주)이스트글로벌	SW 사업	소프트웨어 개발 및 공급업으로 다양한 응용 프로그램을 제공하고 있으며, AI 기술을 활용한 신규 서비스 개발 중	6,492
E7 Mobile	게임 사업	ESTsoft Inc.의 지분 83.02%를 보유하며 모바일 게임 개발에 집중하고 있으며, 글로벌 시장 진출 가능성 높음	228
(주)이스트시큐리티	SW 사업	'알약' 제품군과 악성코드 대응 서비스를 제공하고 있으며, 국내외에서 높은 신뢰도와 시장 점유율 확보	40,320
엑스포넨셜자산운용(주)	전문사모집합투자업	전문사모집합투자업으로 자산운용 서비스를 제공하며 안정적인 성장 추구	11,816

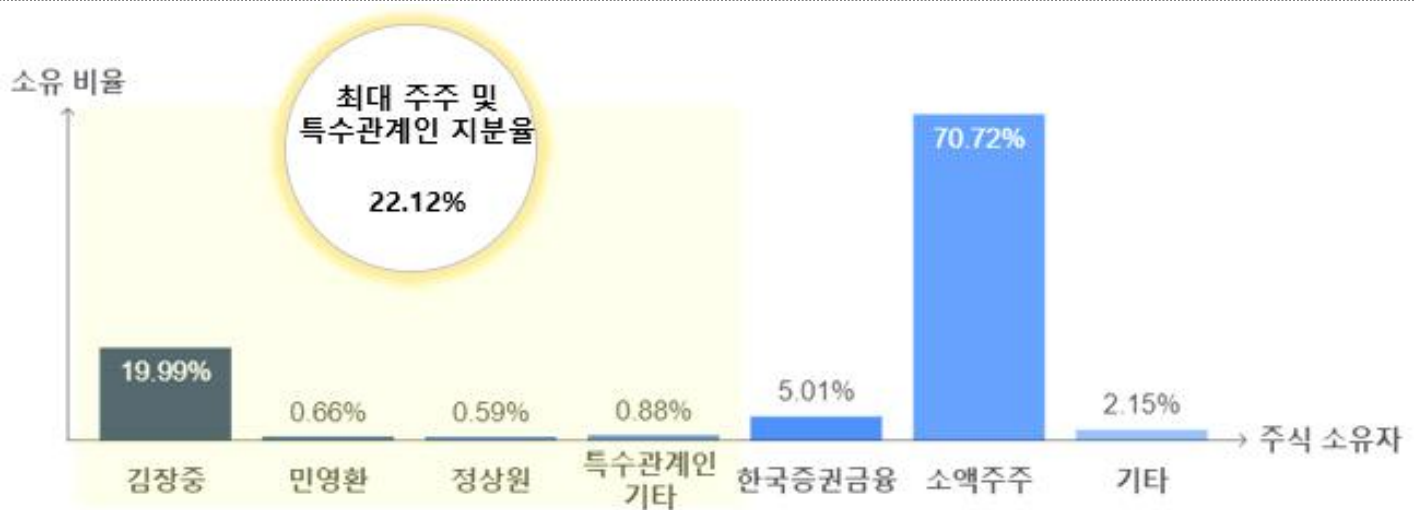
* 2024년 12월 31일 결산 기준

출처: 동사 사업보고서(2024.12.), NICE BizLINE, NICE평가정보(주) 재구성

이스트소프트(047560)

2024년 12월 사업보고서 기준, 동사의 최대 주주는 창업자인 김장중 사내이사로 2,320,000주(19.99%)를 보유하고 있다. 그 외 계열사 임원 민영환이 77,000주(0.66%), 대표이사 정상원이 68,480주(0.59%)를 보유하여 최대주주 및 특수관계인의 지분율은 22.12%를 나타내었다. 창업자 김장중 사내이사는 (주)이스트소프트 대표이사를 역임했던 자로 (주)이스트게임즈, (주)이스트글로벌 등에서 대표이사를 역임하고 있다. 창업자 외 5% 이상 주주는 한국증권금융(주)가 있다.

그림 2. 주주현황



출처: 동사 사업보고서(2024.12.), NICE평가정보(주) 재구성

■ 사업 분야 및 매출현황

동사는 페르소닷AI와 같은 AI SW, 알툴즈와 같은 일반 SW, 알약과 같은 보안 SW를 포함하는 AI, SW 사업, 줌닷컴과 같은 포털 사업, 라운즈와 같은 커머스 사업, 자산운용업, 카발 등 게임 사업을 중속회사와 함께 주요 사업 분야로 운영하고 있다. 2024년 사업보고서에 따르면, AI, SW 사업이 50.0%, 포털 사업이 5.3%, 커머스 사업이 8.8%, 자산운용업이 12.2%, 게임 사업이 23.8%의 매출 비중을 나타내는 것으로 확인된다.

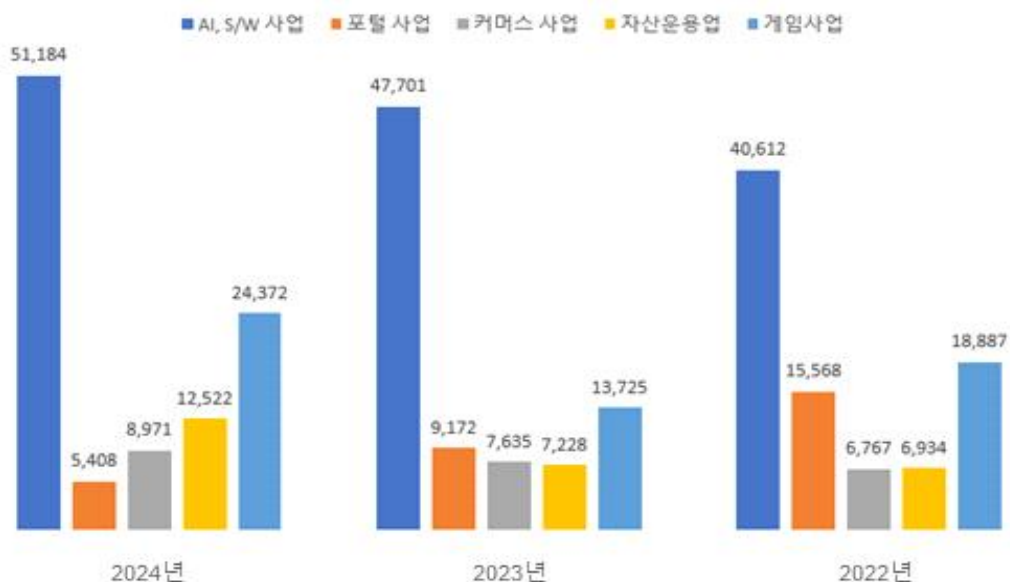
표 2. 사업 분야

사업 부문	품목(유형)	주요 사업의 내용	매출액 (백만 원)	매출 비중(%)
AI, SW사업	서비스 매출	(AI SW) 페르소닷AI (일반 SW) 알툴즈 / 에이쁠포인트 (보안 SW) 알약 / 엔드포인트 보안	51,184	50.0
포털 사업	서비스 매출	- 줌닷컴 / 미브 등 - 기존 국내 검색포털서비스와 차별화된 개방형 AI 포털사이트	5,408	5.3
커머스 사업	상품 매출 서비스 매출	- 증강현실 기술 기반 안경 및 선글라스 등 가상피팅 서비스 제공 - 라운즈, 라운즈닷컴 등 O2O 사업 전개	8,971	8.8
자산운용업	서비스 매출	- 주요 산업군 및 기업들의 주가 변화를 직관적으로 파악하기 위한 쿼트 모형 활용 - 데이터에 기반한 리서치와 체계적인 운용 프로세스	12,522	12.2
게임 사업	서비스 매출	(카발) 2005년 출시 국내 1세대 정통 MMORPG (고양이다방) 카페 경영 SNG에 고양이 감성을 더한 힐링 모바일 게임	24,372	23.8

출처: 동사 사업보고서(2024.12.), NICE평가정보(주) 재구성

그림 3. 사업 부문별 매출액 구조

(단위: 백만 원)



출처: 동사 사업보고서(2024.12.), NICE평가정보(주) 재구성

II. 시장 동향

AI 기술의 발전에 따라 AI 휴먼 서비스 등 신규 시장이 형성되며 산업 성장을 견인할 것으로 전망
AI 기술이 전 분야에 적용되어 생산성 증대와 새로운 부가가치를 창출하고 있고, 새로운 비즈니스 영역
이 창출되는 등 AI 시장은 지속 성장할 것으로 전망된다.

■ AI 프로그램 출시 이후 산업의 다방면 적용이 증가함

미국의 스타트업 OpenAI사의 ChatGPT 출시 이후 세계 주요 빅테크 기업들이 AI를 활용한 솔루션을 적극적으로 출시하고 업그레이드하고 있다. 이에 인공지능은 단순 소프트웨어 산업을 넘어서 농수산업, 제조업, 건설업, 금융업 등 모든 산업 전반에 적용되고 있고, 여러 제품 및 서비스에 다방면으로 도입되고 있다.

AI 기업뿐 아니라 미국, EU, 일본, 중국 등 주요국에서는 AI를 국가의 주요 확보 기술로 인식하고 있으며 이를 활성화하기 위해 지원 정책을 실시하고 있고, 관련 법안 개정 및 전략 발표를 통해 산업을 활성화하고 있다. 미국에서는 2023년 국가 AI R&D 전략계획 2차 개정을 시행하면서 ‘신뢰할 수 있는 인공지능’ 개발 전략을 추가하는 등 AI를 국가의 우선순위로 반영하였으며, 중국에서는 AI 굴기 전략을 꾸준히 발표하고 있고 각 산업 분야에서 AI 발전 계획 3년 계획 진행 이후의 적용 방안을 논의할 수 있게 했다.

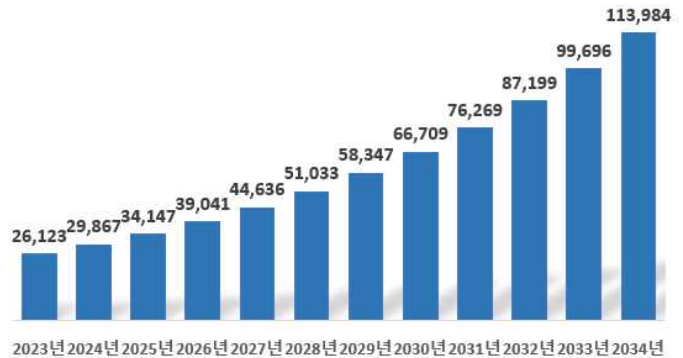
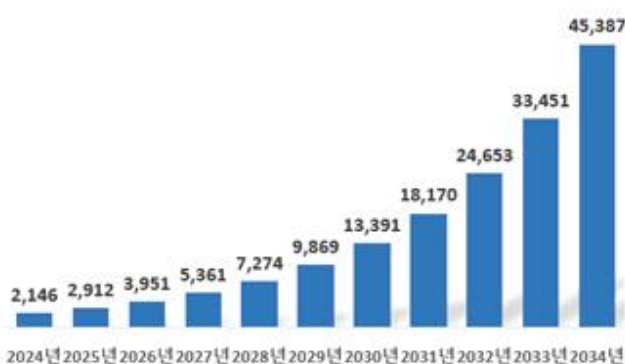
MarketsandMarkets(2024)의 Artificial Intelligence(AI) Market 보고서에 따르면 세계 AI 시장 규모는 2024년 2,146억 달러에서 연평균 35.7%로 성장하여 2030년 1조 3,391억 달러의 시장을 형성할 것으로 전망되며, 2030년 이후 동일한 성장률이 지속될 때 2034년 4조 5,387억 달러의 시장을 형성할 것으로 추정된다.

또한 하나증권(2024)에 따르면 국내 AI 시장은 2023년 2조 6,123억 원에서 연평균 14.33%로 성장하여 2027년 4조 4,636억 원의 시장을 형성할 것으로 전망되며, 이후 동일한 성장률이 지속될 경우 2034년 11조 3,984억 원의 시장을 형성할 것으로 추정된다. 다양한 산업에서 AI 채택을 가속하는 가운데, 디지털 기술과 산업 기술이 융합된 AI 생태계가 강화되고 여러 서비스 사업의 혁신이 이루어지면서 AI 시장을 견인할 것으로 예상된다.

그림 4. 세계 AI 시장 규모

(단위: 억 달러) 그림 5. 국내 AI 시장 규모

(단위: 억 원)



출처: MarketsandMarkets(2024), 하나증권(2024), NICE평가정보(주) 재구성

AI 산업은 데이터 축적과 생성형 AI 발전으로 급성장하고 있으며, 비용 절감, 품질 향상, 효율성 증대 효과를 제공하고 있다. 제조업에서 AI 도입 시 비용 15~40% 절감, 품질 10~20% 향상, 리드타임 20~50% 감축할 수 있으며, 산업 생존의 필수 요소로 자리잡았다. 미국 내 AI 사용률은 4%로 낮지만, 단기 도입 계획 기업

포함 시 7%로 증가하며 확장 가능성이 크다. 특히 아시아의 제조업 중심 지역에서 AI 중요도가 높으며, 국내 기업은 산업 시너지를 통해 고성장 수혜를 기대하고 있다. 아시아는 AI R&D에서 기존 기술 최적화에 강점을 보이며, 정부 정책과 제조업 기반이 산업용 AI 확장을 뒷받침하고 있다.

미국은 Open AI, Microsoft 등 빅테크와 뛰어난 R&D로 AI를 선도하고 있으며, ‘국가 AI 이니셔티브 법’과 CHIPS Act로 생태계 구축과 패권 강화를 추진 중이다. 중국은 대규모 데이터와 ‘중국제조 2025’, ‘차세대 AI 발전계획’으로 자립화를 가속화하고 있으며, 바이두·알리바바가 경쟁력을 키우고 있다. 우리나라는 41% 기업이 AI를 활용하고 있으며, IT·고객 서비스 중심으로 효과를 보고 있으나 민간 투자가 부족한 상황이다. 과기부·산업부의 R&D, 전문가 양성, 제도 개선 정책이 시장 성장을 지원할 것이며, 민간 투자 활성화가 경쟁력 강화를 위한 핵심 과제로 조사된다.

주요기관별 시장전망

세계 AI 시장은 2024년 2,334억 달러에서 2032년까지 약 28.83%의 CAGR로 성장하여 1조 7,716억 달러에 도달할 것으로 전망되며, 생성형 AI의 경제적 파급력이 주목됩니다.

– Gartner

세계 AI 시장은 2024년 2,340억 달러에서 2032년 1조 8,168억 달러로 연평균 성장률 29.2% 성장이 추정됩니다.

– Fortune Business Insights

이러한 성장 전망은 고성능 컴퓨팅의 발전과 인프라 고도화 등의 기술적 요인과 산업 자동화 필요성 등 사회경제적 요인이 복합적으로 작용하는 것과 연관됩니다.

– MarketsandMarkets, Fortune Business Insights

■ AI 기술을 활용한 AI 휴먼 서비스 확대 추이

4차 산업혁명 시대 속 인공지능, 사물인터넷(IoT), 머신러닝, 딥러닝, 빅데이터 등의 기술이 개발되면서 AI 휴먼 서비스 등의 분야가 산업 각 분야에 적용되고 있다. AI 휴먼 서비스는 인간과 인공지능이 상호 작용하며 특정 작업을 수행하거나 문제를 해결하는 서비스를 의미하며, 공공분야 행정 및 의사결정, 금융서비스 분야뿐만 아니라 대중교통, 공중 화물 운송 분야, 의료분야 등에서 적용할 수 있다. AI 휴먼 서비스를 통해 기업은 산업 및 기업 맞춤형 서비스를 제작할 수 있고, 이를 사용하는 고객 또한 AI 사용 및 안내를 거부감 없이 받아들일 수 있어 효율성이 증가할 수 있다. 특히 의료 및 법률 서비스 분야에서는 필요로 하는 분야를 정확하게 파악하고 내용을 알기 쉽게 설명하는 등의 서비스를 제공할 수 있다.

AI 휴먼 서비스는 또한 교육 및 고객 서비스 분야에서도 활용 가능성이 높다. 예를 들어, AI 기반 가상 교사는 학생들의 학습 패턴을 분석하여 개인 맞춤형 교육 콘텐츠를 제공할 수 있으며, 고객 서비스에서는 자연어 처리 기술을 통해 고객의 요구를 정확히 이해하고 실시간으로 대응하는 챗봇 시스템을 구현할 수 있다. 이러한 기술은 사용자 경험을 개선하고 서비스 품질을 향상하는 데에 기여하며, 기업과 공공기관이 더 나은 의사소통 및 문제 해결 능력을 갖추도록 돕는다.

해당 분야는 인간의 언어와 행동, 감정 등을 학습하여 자연스러운 표현을 제공하고 있으며, 유명인들과 아바타 등을 적재적소에 활용할 수 있어 경쟁력을 강화할 수 있다. 또한 여러 언어를 이해할 수 있어 세계 시장에서 활용 가능하다는 장점이 있다.

생성형 AI, 멀티모달 AI(음성·텍스트·이미지 통합), 실시간 상호작용 기술의 발전, 기업의 디지털 전환 가속화와 맞춤형 고객 경험에 대한 수요 증가, 메타버스, 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등 신기술과의 결합 등은 AI 휴먼 서비스 시장의 성장을 가속할 것으로 전망되며, 2025년 이후 AI 휴먼 서비스는 더욱 정교해지고 산업 전반에 걸쳐 실질적인 ROI(투자 대비 효과)를 제공하는 핵심 도구로 자리 잡을 전망이다. AI 휴먼 서비스 시장은 2025년 이후 고성능 컴퓨팅과 생성형 AI 발전, 산업 자동화 및 개인화 수요 급증, 정부 정책과 민간 투자 확대가 결합하여 성장세를 보이며 생성형 AI와 융합된 고도화된 디지털 휴먼이 다양한 산업에서 핵심 역할을 할 것으로 전망된다. 국내외 시장 모두 연평균 40% 이상의 성장률을 기록할 것으로 예측되며 고객 서비스, 의료, 교육, 엔터테인먼트 등에서 활용이 빠르게 확산되고 있다.

■ 경쟁업체 현황

AI 산업은 전 세계적으로 인공지능 알고리즘, 기계 학습, 자연어 처리, 컴퓨터 비전 등 인공지능 분야의 핵심 기술 발전을 기반으로 다양한 산업 및 업무 분야에서 성장하고 있다. 글로벌 시장에서는 UneeQ(뉴질랜드), Aww(일본), Soul Machines(미국), Synthesia(영국) 등의 기업이 AI 휴먼 서비스를 제공하고 있다.

국내에서는 (주)마음AI, (주)자이언트스텝, (주)솔트룩스, (주)온마인드 등의 기업이 AI 휴먼 서비스 기술을 보유하고 있으며 관련 사업 현황은 아래와 표와 같다.

표 3. 경쟁업체 현황

기업명	경쟁업체
(주)마음AI	- 한국전자통신연구원의 음성인식기술과 텍스트 분석기술을 토대로 2014년 보광그룹 계열사로 설립하였으나 현재 분리됨. - 한국어, 영어, 일본어, 중국어, 스페인어, 프랑스어를 쓰는 AI 휴먼 서비스를 제공함. - 요양병원 간병인, 서빙 로봇 등 인간이 수행하는 다양한 업무를 자동화함.
(주)자이언트스텝	- AI 기반 버추얼 휴먼, 실시간 XR 콘텐츠, 실감형 리얼타임 콘텐츠, 광고 및 영상 VFX 전문기업. '2024 대한민국 디지털 광고 대상'에서 '테크테인먼트' 부문 대상을 수상함. 2019년 빈센트라는 이름의 휴먼 AI 출시 후 현재 5명의 휴먼 AI를 보유함. - 스마일게이트가 함께 제작한 버추얼 아티스트 한유아(YuA)가 기획사 YG케이플러스와 전속계약을 맺음.
(주)솔트룩스	- 빅데이터 플랫폼, 인공지능 서비스, 챗봇, 메타휴먼, 그래프 DB 등의 사업을 진행함. 150억 건 이상 대규모 데이터를 자산화하였음. - AI 기상캐스터, 정치인, 프리젠티 등 사용자 니즈별, 실시간 인터랙션 서비스를 고려한 메타휴먼을 제작할 수 있음. - 딥러닝, 메타휴먼, 인공지능 영상 생성 등을 전문으로 하는 자회사 플루닛을 두고 있음.
(주)온마인드	- 메타버스 및 AI 기술을 기반으로 실시간 버추얼 휴먼을 제작. - 인플루언서, 광고 모델, 엔터테인먼트 등으로 진출 분야를 설정함. 2023년 메타버스이노베이션 대상(과학기술정보통신부 장관상) 수상.

출처: 각 사 홈페이지 및 보도자료(2025.05.), NICE평가정보(주) 재구성

그 외 (주)에이아이부스터, (주)디오비스튜디오, 펄스나인(주) 등의 기업이 AI 휴먼 서비스 사업을 추진하고 있으며, 국내외 기업들의 적극적인 참여를 바탕으로 AI 및 AI를 활용한 서비스 산업은 지속적인 성장이 예상된다.

III. 기술분석

AI 휴먼 기술을 활용한 생성형 AI 콘텐츠 제작 종합 SW 기술 보유

동사는 SW, 포털, 커머스, 자산운용, 게임 사업 등 다양한 사업 포트폴리오를 보유하고 있으며 2017년 6월 AI 기술연구소 'A.I. Human Lab' 설립을 기점으로 AI 비디오 트랜스레이터, AI 스튜디오, AI 라이브 챗을 구현하는 AI 콘텐츠 제작 종합 SW인 PERSO.ai 기술을 개발하여 다양한 분야에서 혁신적인 AI 자동화 서비스를 제공하고 있다.

■ 주요 사업 분야

동사는 연결회사와 함께 AI, SW 사업, 포털 사업, 커머스사업, 자산운용업, 게임 사업 등 5개의 사업 부문을 영위하고 있다.

표 4. 동사 사업군

구분	제품 및 서비스명		주요 특징 및 기능
AI, SW	AI SW	페르소닷AI(PERSO.ai) - AI 비디오 트랜스레이터 - AI 스튜디오 - AI 라이브 챗 - AI 시니어케어	- 실존 인물과 구분이 어려운 Photo-Realistic 제작 방식 AI 휴먼 아바타 활용 서비스 - 국내 유일 정면 이외 좌우 측면 구현한 AI 휴먼 아바타 - 초상권 제약 없이 전 세계 각지의 인종을 생성한 8K 고해상도 콘텐츠 생산 가능 - 모든 종류의 LLM과 연동이 가능한 자사 AI 휴먼을 110여 개국 75종 언어로 사용자와 실시간 대화 및 통역 서비스 제공 - 원본 영상 속 발화자와 유사한 음성의 다국어 립싱크 더빙 영상 제작 가능
		앨런(Alan)	- LLM 응용 AI 검색서비스 - 최신 뉴스 및 웹 기반 실시간 정보 제공 - 타사 LLM 응용 검색서비스 대비 할루시네이션 최소화, 문장 맥락 추론 기능 강화
		AI 교육 서비스	- AI 분야 전문인력 양성 및 AI 기반 교육 플랫폼 구축
	일반 SW	알툴즈(ALTools) 에이쁠포인트(A+Point)	- 2,500만 유저 국내 대표 유틸리티 종합 SW - 사용성, 신뢰성, 보안성 등 검증 완료된 GS인증 1등급 획득 - 압축프로그램, 백신 프로그램, AI 이미지 편집, PDF 변환/편집, 음악 플레이어, 캡처 기능, 파일 전송프로그램 등 다양한 기능제공
	보안 SW	알약(ALYac)	- 순 이용자 수 1,600만 이상 보유 국내 대표 PC & 모바일 보안 SW
		엔드포인트 보안 데이터 보안 인텔리전스 보안	- 통합 중앙 관리 솔루션(백신, 패치, 자산관리 등 기업 보안 정책 적용) - 내부 자료 유출 방지, 협업용 클라우드 솔루션 - 딥러닝 기반의 악성코드 위협 대응 솔루션(CTI)
포털	줌닷컴(zum.com) 미브(Mevu)		- 기존 국내 검색포털서비스와 차별화된 개방형 AI 포털사이트 - 검색, 뉴스 및 콘텐츠, 쇼핑 커머스 등 사용자 편의 서비스 제공과 동시에 유형별 광고 제공
커머스	라운즈(ROUNZ) 글라스박스(GLASSBOX)		- 증강현실(AR) 기술 기반 안경 및 선글라스 등 가상피팅 서비스 제공 - 라운즈(앱), 라운즈닷컴(웹사이트) 등 온라인 쇼핑몰과 오프라인 매장 운영을 통한 O2O 사업 전개
자산 운용업	자산운용, 펀드운용 등		- 주요 산업군 및 기업들의 주가 변화를 직관적으로 파악하기 위한 퀀트 모형 활용 - 데이터에 기반한 리서치와 체계적인 운용 프로세스를 중시한 수익 가치 증대
게임	카발(CABAL)		- 2005년 출시 국내 1세대 정통 MMORPG PC 온라인 게임 - 전 세계 3,200만 유저 보유(중국, 일본, 대만, 동남아시아, 유럽, 북미, 남미)
	고양이다방(Cat Cafe)		- 카페 경영 SNG에 고양이 감성을 더한 힐링 모바일 게임

AI, SW 사업은 페르소닷AI(PERSO.ai)라는 브랜드명 하에 SaaS(Software as a service) 형태로 운영되고 있다. 페르소닷AI는 AI 휴먼 기술을 기반으로 AI 비디오 트랜스레이터, AI 스튜디오, AI 라이브 챗 등 다양한 서비스를 제공하며, 기업 및 개인이 쉽고 빠르게 콘텐츠를 제작하고 글로벌 커뮤니케이션을 강화할 수 있도록 지원하는 종합 AI 솔루션 플랫폼에 해당한다.

주요 종속회사 이스트에이드는 검색포털 ' Zum닷컴(zum.com)'과 줌 모바일 앱을 제공하고 있으며 검색, 뉴스, 커뮤니티, 쇼핑, 블로그 등 다양한 서비스를 제공하고 있다. 근래에는 개방형 AI 포털을 지향하며 단순한 검색 포털을 탈피한 사업 모델로 전환하고 있다.

연결종속회사 라운즈는 실시간 가상피팅 안경 쇼핑몰 '라운즈(ROUNZ)'를 운영하고 있으며 강남 및 판교 지역 매장과 파트너 안경원, 최근 인수한 가맹점에서 '라운즈' App 및 라운즈닷컴(rounz.com)을 통해 O2O(Online to Offline) AI 안경 쇼핑을 제공하고 있다.

동사가 투자 중인 펀드 상품을 운용하는 연결종속회사 엑스포넨셜자산운용은 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」에 따른 일반사모집합투자업, 투자자문업, 투자일임업을 영위하고 있으며 엑스포넨셜자산운용이 보유한 전문인력, 투자 역량을 활용하여 투자수익을 기대하고 있다.

마지막으로 게임 사업은 2005년 출시된 카발 온라인과 연결종속회사 이스트게임즈에서 2015년 출시한 소셜 네트워크 게임 '고양이 다방'을 운영 중이다.

■ 생성형 AI 콘텐츠 제작 종합 SW 기술 보유

동사는 AI 콘텐츠 제작 종합 SW인 PERSO.ai를 개발하였다. PERSO.ai는 텍스트 입력만으로 영상 제작이 가능한 AI 스튜디오, 화자의 음색과 입 모양을 유지하며 자동 번역된 영상을 생성하는 AI 비디오 트랜스레이터, 그리고 휴먼 인터페이스를 활용하여 실시간 대화형 AI 챗봇 서비스를 제공하는 AI 라이브 챗을 통해 마케팅, 교육, 고객 대응 등 다양한 분야에서 혁신적인 AI 자동화 서비스를 제공하고 있다.

1) PERSO.ai - AI Video Translator

동사는 비디오 기반 미디어의 음성 및 언어 데이터를 AI에 학습시켜 발화자와 유사한 목소리로 세계 각국의 다른 언어로 변환해 고품질 영상으로 제작할 수 있는 기술을 보유하고 있다. 해당 기술은 다양한 언어와 목소리 특성에 대응할 수 있는 장점이 있는 기술로서, 다양한 산업의 기업 또는 인플루언서 등 서비스 사용자는 기존의 콘텐츠를 다국어 영상으로 손쉽게 제작해 언어장벽 없이 글로벌 시장 진출이 가능하다. 본 서비스에는 다 화자 환경에서 비디오 번역, 번역된 스크립트 수정 기능, 오디오 파일 분리 다운로드 기능 등 실용적이고 편리한 기능이 탑재되어 세계 시장에 확산되고 있다.

2) PERSO.ai - AI Studio(AI 스튜디오)

'AI 스튜디오'는 2022년 10월 출시되었으며 딥러닝 기반 AI 휴먼 영상 제작 서비스로 고객사별 요구에 맞춘 독점 AI 휴먼을 활용한 콘텐츠를 생성할 수 있다. 기존의 워드, 한글, PPT 파일을 업로드하면 스크립트, 배경 이미지를 생성할 수 있고, 음성 파일을 업로드해서 AI 휴먼의 발화 및 상황에 맞는 모션을 적용할 수 있다.

또한, 인물의 외모, 목소리, 말투 및 동작을 그대로 복제해 생성하는 동사의 STF 기술과 마이크로소프트의 TTS 기술을 접목해 110여 개국 75종 언어, 450여 명 목소리를 구현할 수 있으며, 같은 언어라도 국가별 발음, 어조, 뉘앙스 등까지 완벽하게 구현할 수 있고 외국인 모델 섭외 및 촬영 없이도 원하는 국가의 언어를 활용한 콘텐츠 생성이 가능하다.

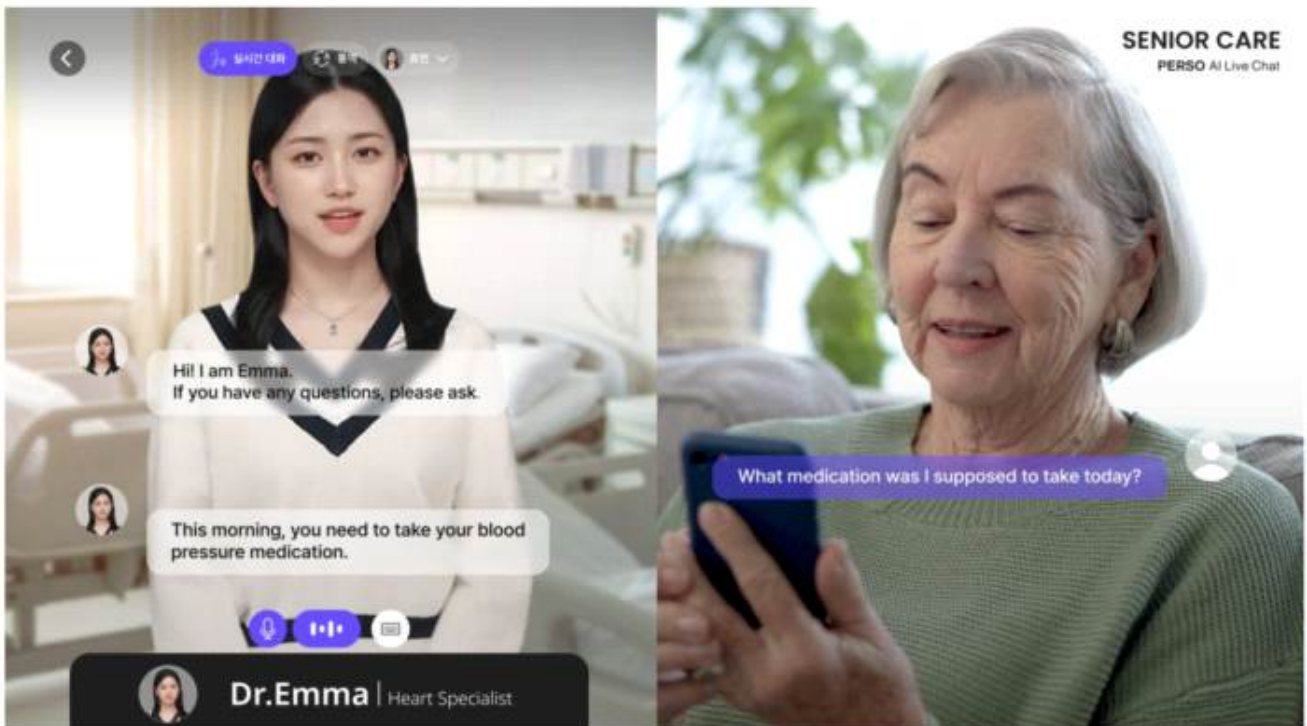
3) PERSO.ai - AI Live Chat

페르소 라이브(PERSO LIVE)는 동사가 보유한 STF, TTV(Text-to video), Real-time-Chatbot 기술을 활용하여 운용 중인 AI 휴먼 서비스와 LLM 서비스의 결합으로 실시간성 사람처럼 대화가 가능한 서비스이다. 해당 서비스는 사용자가 음성이나 텍스트로 입력하면 AI 휴먼이 이를 인식해 110개국 언어의 인식과 발화가 가능하고, AI 휴먼이 실시간으로 답변할 수 있도록 고도화된 상태이다.

동사의 대화형 AI 휴먼 서비스 기술의 강점은 시장에서 인정받은 다양한 LLM 모델(GPT, HyperclovaX, Claude 등)의 연동이 가능하고, 대화 내용과 AI 휴먼 커스터마이징을 통하여 브랜드의 아이덴티티를 반영해 특정 사용자 그룹에 맞춤형으로 제공할 수 있다는 점이다. 또한, WebRTC 기술과 생성 AI 모델의 추론을 최적화함으로써, 실시간에 가까운 대화를 통해 자연스러운 상호작용을 구현한다.

동사는 이러한 기술의 혁신성에 기반해 한국 시장을 넘어 글로벌 시장에 최적화된 AI 휴먼 서비스를 제공하기 위한 계획을 수립하고 있는데, SDK(Software-Development-Kit) 형태로 고객사의 요구에 맞게 커스터마이징하여 Web, AOS, IOS 등 다양한 환경으로 제공하고 있으며, API 제공이 불가능한 폐쇄적 환경 대응을 위해 온디바이스 AI 생태계에서도 작동하도록 적극적인 대응을 진행하고 있다.

그림 6. 동사 AI Live Chat 예시 화면



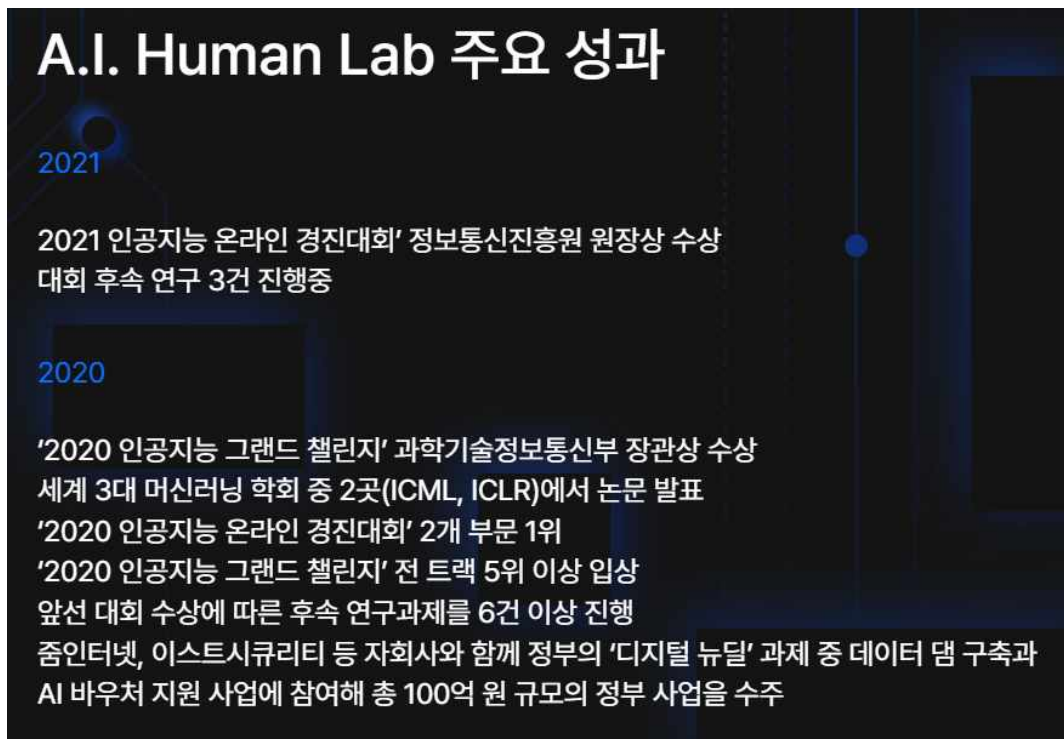
출처: 동사 사업보고서(2024.12.) 발췌

■ 연구개발 활동

동사는 기업부설연구소 A.I. Human Lab과 이스트에이드, 이스트시큐리티, 이스트게임즈의 부설 연구소를 운영하고 있다. A.I. Human Lab은 딥러닝 전문 연구진을 중심으로 고도화된 핵심 인공지능 개발에 주력하고 있으며, 이를 통해 개발한 인공지능은 디지털 휴먼, 가상 피팅 서비스, 테크핀, 보안 등 이스트소프트의 다양한 서비스에 접목되어 혁신적 가치를 제공하고 있다.

A.I. Human Lab은 국내 주요 인공지능 대회를 통해 매해 기술력을 입증하고 있으며 2020년 과학기술정보통신부가 주최한 '인공지능 그랜드 챌린지' 장관상을 수상하였고, '인공지능 온라인 경진대회' 종합 1위를 기록하였다. 이 외에도 AI SW 관련해 여러 연구개발 활동을 지속하는 것으로 보인다.

그림 7. 동사 R&D 활동 현황



출처: 동사 홈페이지 발췌(2025.05.)

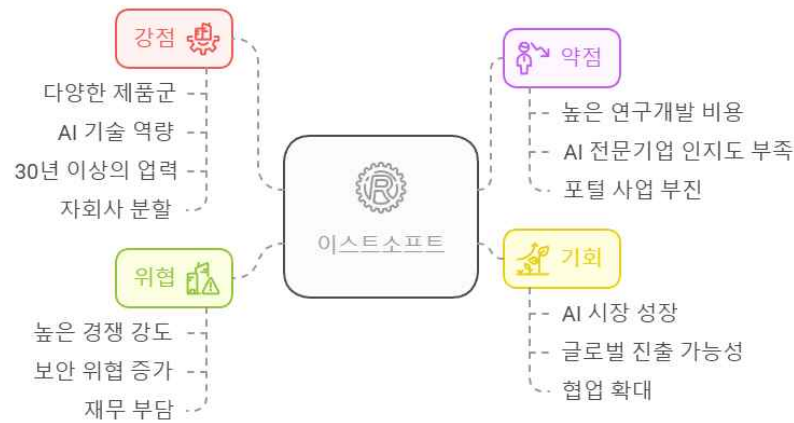
■ 기술 진입장벽

기술적 권리성과 법적 안정성을 위해 확보한 지식재산권은 작성일 기준 국내 등록 특허 41건을 보유한 것으로 확인된다. 동사는 AI SW에 관한 핵심 기술을 보유하고 있으며, 2025년에 등록된 'AI휴면영상생성 인터페이스를 제공하는 방법' (특허등록 제10-2753728호)은 사용자가 업로드한 대상 문서파일에서 텍스트를 추출하여 해당 텍스트에 대한 AI 휴면 영상을 생성할 수 있고, 사용자 단말에 AI 휴면 영상을 생성 및 편집할 수 있는 인터페이스를 제공할 수 있는 기술에 해당한다.

이 외에도 2019년에 등록된 '신경망 기반의 텍스트의 카테고리 분류하기 위한 장치, 이를 위한 방법 및 이 방법을 수행하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터 판독 가능한 기록매체' (특허등록 제10-1939209호) 등 AI SW와 관련된 기술, 2011년에 등록된 '데이터의 압축방법' (특허등록 제10-1049699호) 등 일반 SW와 관련된 기술, 2017년에 등록된 '사용자파일을 암호화하는 악성코드의 모니터링 장치 및 방법' (특허등록 제10-1737794호) 등 보안 SW와 관련된 기술 등 다양한 SW 기술을 개발하여 특허로 보호받고 있으며 관련 기술의 개발을 지속하고 있다.

SWOT 분석

이스트소프트의 SWOT 분석



1. 강점 (Strengths)

- 다양한 제품군과 높은 시장 점유율: 알툴즈(알집, 알약 등)와 같은 유틸리티 소프트웨어로 대중적인 인지도를 확보하고 있으며, 보안 소프트웨어와 게임 사업에서도 강점을 보유
- AI 기술 역량: 딥러닝 기반 AI 기술을 활용하여 AI 휴먼, 가상 피팅 서비스 등 혁신적인 제품과 서비스를 제공하며, AI 기술을 접목한 사업 확장으로 경쟁력을 강화
- 30년 이상의 업력: 오랜 소프트웨어 개발 경험과 노하우를 바탕으로 안정적인 기술력을 구축
- 자회사 분할을 통한 전문성 강화: 이스트시큐리티, 줌인터넷 등 자회사를 통해 전문성을 높임

2. 약점 (Weaknesses)

- 높은 연구개발 비용: 지속적인 기술 혁신을 위한 연구개발 투자 비용의 효율적 관리 및 전략 수립 필요
- AI 전문기업으로서의 인지도 부족: 기존 소프트웨어 중심의 이미지에서 AI 전문기업으로의 브랜드 인식 제고 필요
- 포털 사업 부진: 줌닷컴과 같은 포털 서비스의 트래픽 저하로 인한 매출 감소를 개선하기 위한 대응 전략 마련이 요구됨

3. 기회 (Opportunities)

- AI 시장 성장: AI 기술의 확산과 다양한 산업에서 활용 증가
- 글로벌 진출 가능성: AI 휴먼 및 교육 서비스 등 신사업이 글로벌 시장에서 수요 증가
- 협업 확대: 마이크로소프트와 같은 글로벌 플랫폼에 AI 휴먼 앱을 탑재하며 협업을 통한 시장 다변화를 추진

4. 위협 (Threats)

- 높은 경쟁 강도: 글로벌 AI 시장에서 경쟁이 치열하며 대규모 자금과 기술력 보유 기업과 경쟁
- 보안 위협 증가: 생성형 AI를 활용한 사이버 공격 및 데이터 유출 위험이 증가
- 재무 부담: AI 사업 확장에 따른 연구개발 비용과 추가 인력 채용 비용 부담 증가

IV. 재무분석

2024년 매출, 영업이익 및 당기순이익 소폭 증가

동사는 최근 2개년 동안 매출 성장세를 지속하였으나 포털사업의 외부 환경 변화에 따른 PC 트래픽 하락에 따른 매출 감소 및 영업비용 증가로 영업손실 적자 폭이 확대되었다. 또한, 인건비성 비용증가, 변동비성 기타 운영비용 증가로 인하여 수익성 감소하였다.

■ 최근 2개년 매출 성장세 추이

동사는 ‘알약’으로 유명한 1세대 사이버 보안 회사로 시작하여 AI 기술을 중점으로 기존 사업의 고도화 및 신사업을 추진하며 AI 서비스 전문기업으로 발돋움하고 있다. 동사의 연결회사는 인터넷 S/W 사업, 인터넷 포털 사업, 자산운용 사업, 커머스사업, 인터넷 게임 사업을 영위하고 있다.

2021년 896억 원의 매출액을 시현한 이후, 2022년 매출액감소율 0.9%를 기록하며 감소세로 전환하였다. 2023년 주요 사업 부문인 AI, S/W사업의 매출 성장에 힘입어 전년 대비 4.2% 증가한 925억 원의 매출을 시현하며 증가세로 다시 전환하였다. 한편, 2024년 AI, S/W 사업 부문의 AI 교육 서비스 확장과 유틸리티 S/W인 알툴즈의 매출 증대, 자산운용업의 AUM 증가에 따른 펀드운용 성과 확대 등으로 전년 대비 10.8% 증가한 1,025억 원의 매출을 기록하였다.

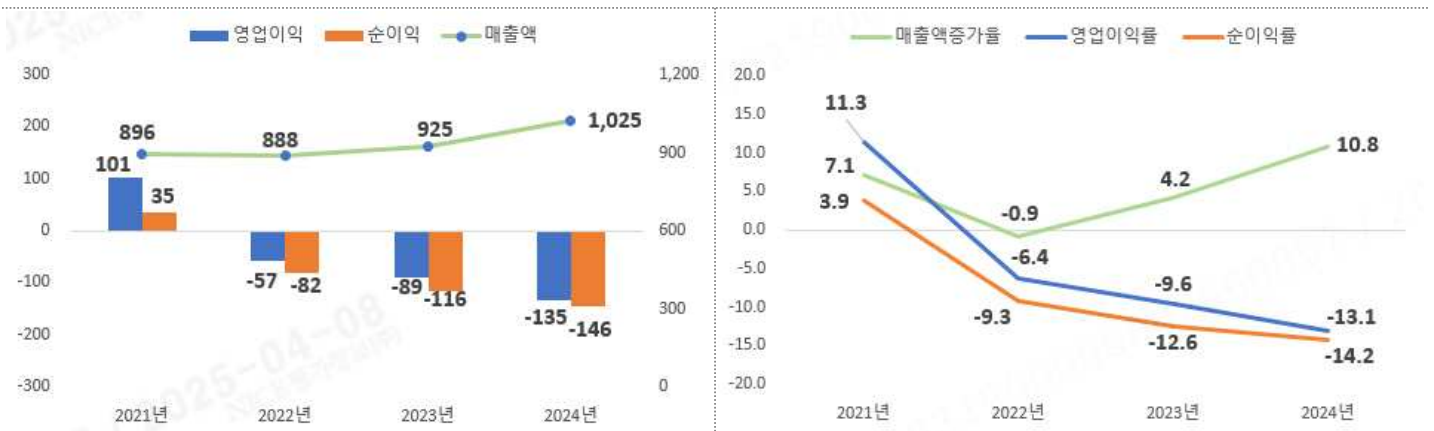
■ 영업이익 및 순이익 적자 폭 확대 추이

최근 2개년 동안 포털사업의 외부 환경 변화에 따른 PC 트래픽 하락으로 인한 매출 감소 및 영업비용 증가로 영업손실이 지속되었다. 또한, 추진 중인 AI 사업영역 확대, 신규 서비스의 출시 및 투자 목적으로 추가 채용 등 인건비성 비용증가, 변동비성 기타 운영비용 증가로 인하여 수익성 감소에 주요한 영향을 미쳤다.

이에 따라 2023년 영업손실 89억 원과 당기순손실 116억 원을 기록하였다. 또한, 2024년에는 영업손실 135억 원과 당기순손실 146억 원을 기록하며 적자 폭이 확대되는 추이를 이어갔다.

그림 8. 동사 손익계산서 분석

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2024.12.), NICE평가정보(주) 재가공

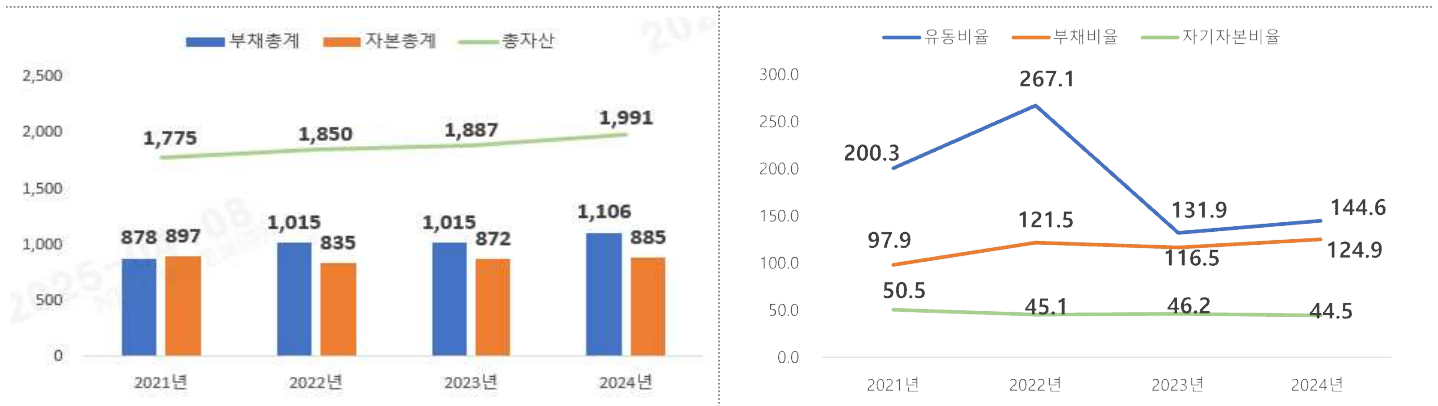
■ 유동비율 및 부채비율 등 재무 안전성 양호

2023년 결산 기준 당기손익공정가치측정금융자산 중 종속회사인 엑스포넨셜자산운용(주)에서 운용하고 있는 펀드의 지분증권이 전기 218억 원에서 42억 원으로 크게 감소하여 유동자산이 하락하였고 유동성 장기차입금 및 유동성 상환전환우선주 부채 등 유동부채도 확대되었다. 이에 따라 유동비율은 2022년 267.1%에서 2023년 131.9%로 하락하였다. 2023년 부채비율은 116.5%를 기록하며 전년과 유사한 수준을 유지했다.

한편, 2024년 말 기준 전기 크게 하락했던 지분증권이 42억 원에서 72억 원으로 상승하고 상각후원가측정 금융자산 중 22억 원의 기타예치금이 발생하는 등 유동자산이 증가하여 유동비율이 전기 131.9%에서 144.6%로 상승하였다. 부채비율은 비지배지분부채와 기타비유동금융부채의 대폭 증가로 전기 116.5%에서 124.9%로 상승하였으나 전반적으로 양호한 재무 안전성을 유지하고 있다고 판단된다.

그림 9. 동사 재무상태표 분석

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2024.12.), NICE평가정보(주) 재가공

표 5. 동사 요약 재무제표

(단위: 억 원, K-IFRS 연결 기준)

항목	2021년	2022년	2023년	2024년
매출액	896	888	925	1,025
매출액증가율(%)	7.1	-0.9	4.2	10.8
영업이익	101	-57	-89	-135
영업이익률(%)	11.3	-6.4	-9.6	-13.1
순이익	35	-82	-116	-146
순이익률(%)	3.9	-9.3	-12.6	-14.2
부채총계	878	1,015	1,015	1,106
자본총계	897	835	872	885
총자산	1,775	1,850	1,887	1,991
유동비율(%)	200.3	267.1	131.9	144.6
부채비율(%)	97.9	121.5	116.5	124.9
자기자본비율(%)	50.5	45.1	46.2	44.5
영업현금흐름	112	18	-46	-30
투자현금흐름	-233	-127	-57	-52
재무현금흐름	147	190	39	99
기말 현금	385	469	406	427

자료: 동사 사업보고서(2024.12.), NICE평가정보(주) 재가공

■ 동사 실적 전망

인공지능(AI) 기술의 급속한 발전과 함께 생성형 AI 시장이 전 세계적으로 주목받고 있으며, SaaS 기반의 영상 제작·더빙 플랫폼 ‘PERSO.ai’를 통한 해외 시장 진출과 AI 검색엔진 ‘앨런(Alan)’ 등 신규 서비스 상용화가 본격화되고 있다. 이에 따라 이스트소프트는 AI뿐 아니라, 자회사 줌인터넷의 검색 포털 수익모델 개선, 라운즈의 가맹 사업 확대, 증강현실(AR) 기반 피팅 기술 고도화 등을 통해 사업 포트폴리오를 다각화하고 있다. 이와 같은 기술 및 서비스 중심의 전략 전환이 가시화되며 이스트소프트는 향후 실적 성장과 영업이익 회복이 기대되는 국면에 진입하고 있다.

동사는 2022년 인터넷포털 사업과 게임 사업의 매출 감소로 인해 매출액감소율 0.9%를 기록했다. 2023년은 2022년 대비 4.2%의 매출액 증가율을 기록하며 양호한 외형 성장을 이룬 것으로 분석된다. 2024년에는 AI, S/W 사업에 힘입어 1,025억 원의 매출을 실현하였고 2023년 대비 10.8%의 증가율을 기록하였다. 2025년, 동사는 교육사업의 성장과 페르소나서비스 성장에 힘입어 이스트소프트 매출 427억 원, 연결 매출 1240억 원을 달성하기를 전망한다.

그림 10. 동사 사업부문별 실적 및 전망

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2024.12.), NICE평가정보(주) 재가공

표 6. 동사의 사업부문별 연간 실적 및 분기별 전망

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결 기준)

항목	2022	2023	2024	2025E	1Q2025E	2Q2025E	3Q2025E	4Q2025E
매출액	887.7	924.8	1,024.6	1,240.0	310.0	310.0	310.0	310.0
AI, S/W 사업	406.1	477.0	511.8	732.0	183.0	183.0	183.0	183.0
포털 사업	155.7	91.7	54.1	46.2	11.6	11.6	11.6	11.6
커머스 사업	67.7	76.4	89.7	76.7	19.2	19.2	19.2	19.2
자산운용업	69.3	72.3	125.2	107.1	26.8	26.8	26.8	26.8
게임 사업	188.9	137.3	243.7	278.0	69.5	69.5	69.5	69.5

자료: 동사 사업보고서(2024.12.), NICE평가정보(주) 재가공

V. 주요 변동사항 및 향후 전망

AI 사업 강화와 글로벌 시장 진출을 통해 매출 확대와 수익성 개선 추진

동사는 AI 휴먼 서비스(페르소닷AI)와 AI 검색엔진(앨런), AI 탑재 유틸리티 프로그램 서비스(알툴즈) 등 AI 기술을 중심으로 글로벌 SaaS 시장 진출과 계열사 성장에 집중하며 매출 확대와 수익성 개선을 도모하고 있다.

■ AI 기술을 중심으로 한 AI 사업 강화

동사는 2016년 AI 기술을 바탕으로 하는 최고의 서비스 기업을 목표로 담은 ‘비전 2025’를 발표하고, 2017년 AI 분야 기업부설연구소를 설립하여 현재 AI 기술 기반의 사업을 강화하고 있다. 최근 AI 휴먼 서비스 ‘페르소닷AI’와 AI 검색 엔진 ‘앨런’의 출시를 통해 AI 신사업을 전개하고 있으며, 기존 소프트웨어 관련하여 알툴즈(알집, 알약 등) 제품군에 AI 기술을 접목함으로써 AI SW 서비스로 빠르게 변모 중이다. 또한 한국소프트웨어산업협회(KOSA), 네이버클라우드, 스마트인재개발원과 함께 ‘대한민국 AI 인재 양성을 위한 교육사업’을 공동 추진하기 위한 업무협약을 체결하는 등, AI 교육사업을 통해 디지털 선도기업으로서의 경쟁력을 강화할 계획이다.

■ 글로벌 협력 강화를 통한 글로벌 시장 진출 본격화

동사는 마이크로소프트(MS)와 협력하여 MS Teams 및 주요 애플리케이션에 ‘페르소닷AI’ 탑재를 추진하는 등 글로벌 시장 진출을 가속화하고 있다. 또한, CES 2025에서 확보한 협력 기회를 통해 북미, 유럽, 아시아 시장에서 AI 휴먼 및 생성형 AI 콘텐츠 제작 서비스를 확장할 것으로 보인다. 동사는 향후 AI 서비스의 유료화를 통해 수익성을 개선할 계획으로, ‘페르소닷AI’는 해외 가입자 비중이 70%에 달하고 AI 검색엔진 ‘앨런’은 한국어 LLM 모델 성능 평가에서 국내 1위, 글로벌 3위를 기록하며 기술력을 입증하였는바, 이를 바탕으로 수익성 개선이 이루어질 것으로 기대된다.

최근 뉴스와 향후 전망

☑ 프롬프트: 동사의 최근 뉴스와 향후 전망에 대해 알려주세요

☑ 생성형 AI 답변:

이스트소프트는 최근 인공지능(AI) 분야에서 활발한 행보를 보이며 주목받고 있습니다. 이스트소프트는 AI 검색엔진 '앨런(Alan)'을 출시하여 퍼플렉시티, 서치GPT 등과 경쟁하고 있으며, 한국어에 특화된 자체 LLM 기술을 활용해 국내 사용자에게 최적화된 검색 경험을 제공하고 있습니다. 또한, AI 휴먼 콘텐츠 제작 플랫폼 '페르소닷AI(PERSON.ai)'는 AI 휴먼을 활용한 콘텐츠 제작 종합소프트웨어로, 사용자 맞춤형 콘텐츠 생성이 가능하며, CES 2025에서 이 플랫폼을 선보이며 글로벌 시장에서의 경쟁력을 강화하고 있습니다. 특히, 이스트소프트는 최근 퓨리오사AI와 AI 반도체 인재 양성을 위한 업무협약을 체결하며 AI 산업의 핵심 기술인 반도체 분야에서도 영향력을 확대하고 있습니다. 퓨리오사AI는 고성능·저전력 AI 반도체를 개발하는 기업으로, 이번 협약을 통해 이스트소프트는 AI 반도체 인재 양성 교육에 필요한 인프라, 콘텐츠, 플랫폼, 기술 특강 등을 퓨리오사AI로부터 지원받게 됩니다. 또한, 퓨리오사AI의 신경망처리장치(NPU) 칩인 '위보이 카드'를 활용하여 AI 모델 최적화 및 하드웨어 적용을 위한 경량화 작업과 성능 검증을 포함한 교육 과정을 운영할 계획입니다. 이스트

이스트소프트(047560)

소프트는 AI 기술을 중심으로 한 사업 전환을 통해 글로벌 시장에서의 경쟁력을 강화하고 있습니다. 특히, AI 검색엔진 '앨런'과 AI 휴먼 콘텐츠 제작 플랫폼 '페르소나AI'는 시장에서 긍정적인 반응을 얻고 있으며, 향후 성장 가능성이 높습니다. 또한, 기존 소프트웨어의 AI 통합을 통해 사용자 경험을 향상시키고 시장 점유율을 확대할 것으로 예상됩니다. 이러한 전략적 움직임과 기술 개발을 바탕으로 이스트소프트는 AI 분야에서의 입지를 더욱 강화할 것으로 보입니다.

* 출처: Chat GPT

증권사 투자의견

작성기관	투자의견	목표주가	작성일
-	-	-	-
최근 6개월 내 발간보고서 없음			

시장정보(주가 및 거래량)

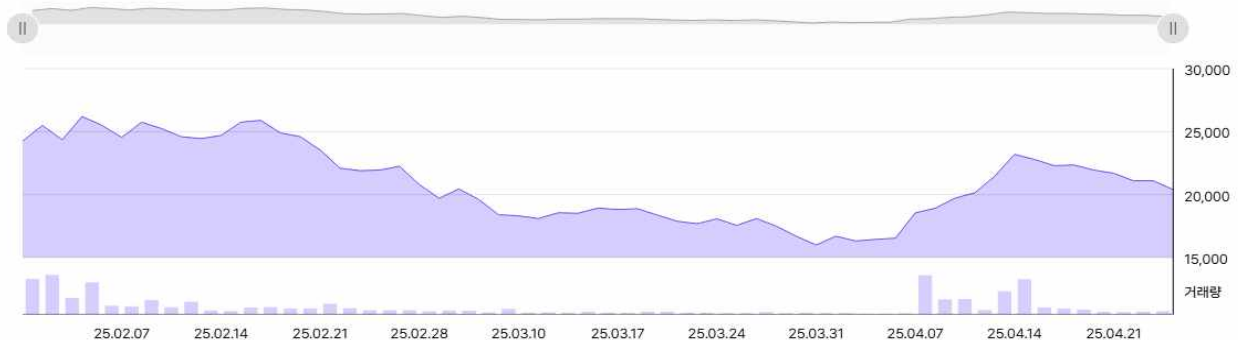
047560 코스닥

20,400 ▼700 -3.43%

기준: 2025.04.24 단위: 원, 주, %

전일 21,100 고가 21,500 거래량 259,629 주
시가 21,050 저가 20,400 거래대금 5,407 백만원

1주일 3개월 6개월 1년 3년 5년



자료: NICE BizLINE(2025.04.24)

최근 3개월간 한국거래소 시장경보제도 지정 여부

시장경보제도란?

한국거래소 시장감시위원회는 투기적이거나 불공정거래 개연성이 있는 종목 또는 주가가 비정상적으로 급등한 종목에 대해 투자자 주의 환기 등을 통해 불공정거래를 예방하기 위한 제도를 시행하고 있습니다.

시장경보제도는 「투자주의 종목 투자 경고 종목 투자위험 종목」의 단계를 거쳐 이루어지게 됩니다.

※관련 근거: 시장감시 규정 제5조의2, 제5조의3 및 시장감시 규정 시행세칙 제3조~제3조의7

기업명	투자주의 종목	투자 경고 종목	투자위험 종목
(주)이스트소프트	X	X	X