기술 2020-212

2020. 10. 29.

이 보고서는 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

기술분석보고서 | YouTube 요약 영상 보러가기

이스트소프트(047560)

소프트웨어/IT서비스

요 약
기업현황
시장동향
기술분석
재무분석
주요 변동사항 및 전망

작성기관	NICE평가정보(주)	작 성 자	김경훈 연구원

■ 본 보고서는 「코스닥 시장 활성화를 통한 자본시장 혁신방안」의 일환으로 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해, 한국거래소와 한국예탁결제원의 후원을 받아 한국IR협의회가 기술신용평가기관에 발주하여 작성한 것입니다.

■ 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.

■ 카카오톡에서 “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.

한국IR협의회

이스트소프트(047560)

인공지능 기술로 무장한 유틸리티 소프트웨어 선도 기업

기업정보(2020/07/31 기준)	
대표자	정상원
설립일자	1993년 09월 24일
상장일자	2008년 07월 01일
기업규모	중소기업
업종분류	응용 소프트웨어 개발 및 공급업
주요제품	소프트웨어, 하드웨어 개발 및 판매 /스토리지앤드솔루션 프로그램 제공

시세정보(2020/10/26 기준)	
현재가(원)	8,380
액면가(원)	500
시가총액(억 원)	830
발행주식수	9,899,400
52주 최고가(원)	10,350
52주 최저가(원)	4,780
외국인지분율	0.69%
주요주주	김장중

■ 국내 유틸리티 소프트웨어 선도 기업

이스트소프트는 유틸리티 소프트웨어 분야에서 인지도와 신뢰성을 확보한 기업으로, 주요 제품으로 [알약], [알집], [알툴즈] 등이 있다. 이 외 인터넷 포털 서비스, 온라인 게임 등 다양한 서비스 사업을 운영하고 있으며, 핵심 사업군을 자회사로 분리하여 유기적으로 사업을 연계해나가고 있다. 보유 제품에 대한 기술 차별화를 위해 기술 인증인 CC인증, GS(Good software) 인증을 취득하였으며, 연구개발 결과물로 특허, 프로그램, 국제 논문 발표 등 지식 재산화하여 기술 선도 기업의 면모를 보이고 있다.

■ VISION 2025 중장기 목표 수립을 통한 인공지능 기술 확보

2016년 중장기 발전계획을 수립하며, 이미지 분석, 텍스트 분석 등의 인공지능 기술을 확보하기 위해 활발한 연구개발 및 투자를 진행하고 있다. 이를 통해 딥러닝을 활용한 시각지능 기술, 딥러닝 기반 가짜뉴스 판별, 인공지능 기반 자재내역 예측 등의 기술을 확보했으며, 실생활에 즉시 적용할 수 있는 기술을 확보했다. 동사의 중장기 발전계획에 맞춰 2020년 관련 사업의 가시적 성과가 나타나고 있으며, 향후 신규 사업의 부가가치 또한 높아질 것으로 예상된다.

■ 차세대 기술의 R&D투자를 통해 시장환경 변화에 대응

코로나19에 따라 빠르게 변화되고 있는 시장환경에 맞춰 동사는 인공지능을 포함한 ICT 기술에 기반하여 기존 서비스의 고도화를 추진하고 있다. 현재 30명의 딥러닝 전문 연구 인력을 중심으로 인공지능 기술을 개발하고 있고, 자체 R&D를 포함하여 국가 R&D(과기부, 대검찰청 등)를 꾸준히 수행하여 이를 기술상용화하기 위해 노력하고 있다. 향후 집중적으로 투자하고 있는 분야의 기술상용화가 완료되면 투자에 대한 긍정적 성과가 도출 될 것으로 전망된다.

요약 투자지표 (K-IFRS 연결 기준)

구분 / 년	매출액 (억 원)	증감 (%)	영업이익 (억 원)	이익률 (%)	순이익 (억 원)	이익률 (%)	ROE (%)	ROA (%)	부채비율 (%)	EPS (원)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)
2017	585.2	15.9	(8.6)	(1.5)	(33.8)	(5.8)	(12.7)	(3.7)	206.8	(348)	2,334	(20.0)	2.9
2018	646.9	10.5	20.4	3.2	16.4	2.5	7.0	2.3	247.8	171	2,426	37.9	2.5
2019	689.1	6.5	(28.4)	(4.1)	(113.5)	(16.5)	(36.7)	(14.1)	146.9	(1,203)	3,826	(6.3)	1.8

기업경쟁력

유틸리티 소프트웨어 강자

■ **보안, 인터넷, 커머스 등 다양한 제품군 보유**

주요 제품군

ALZip 밀을 수 있는 압축 | ALSee 디카 친구 | ALSong 음악과 가사를 동시에 | ALToolbar 편리한 웹서핑 도우미

ALCapture 간편한 순간포착 | ALDrive 편리한 파일 전송 | ALKeeper 개인정보 철통보안 | ALPDF 문서 변환과 편집을 자유롭게!

자회사 분할을 통한 경쟁력 강화

■ **핵심 사업군을 자회사로 분리하며 시장 경쟁력 확보**

자회사 현황

ESTsecurity | ESTgames | zum internet

DEEPEYE | EXPONENTIAL INVESTMENTS | ESTsoft Japan

ESTsoft Inc. | MindMaple Inc.

핵심기술 및 적용제품

핵심기술

■ **이미지/텍스트 분석 등 인공지능 기술 확보**

- 기계학습, 시각지능 기술, 언어지능 기술 등에 기반하여 얼굴분석, 사물 분석, 텍스트 분석 등의 서비스를 제공
- 이미지 변경, 객체 추적, 가상피팅, 악성 로그 분석 등 실제 서비스에 적용

인공지능 기반 주요제품

■ **글라스파인더(Glass Finder)**

- 커머스와 연결된 서비스로, 안경 정보 제공, 가상 기반 착용 제공

■ **날씨요정 카메라 - PICNIC**

- 특정 영역(날씨, 하늘) 이미지에 대한 효과 적용

■ **쓰렛인사이드(Threat Inside)**

- 딥러닝 인공지능 기반 악성코드 분류 및 위협 탐지 등

■ **자재 예측**

- 내부 기준 정보 자동 매칭, 머신러닝 기반 업무 자동화

■ **자연어 처리 기반 챗봇**

- 업무 데이터 자동 취합 및 수행에 필요한 정보 제공 등

시장경쟁력

유틸리티 소프트웨어 1위 기업

■ **보안, 유틸리티소프트웨어 업계 선두**

- 알약 PC: 1,200만명 이상 사용, ㈜신세계조선호텔, 경찰청, 국가정보자원관리원 등 고객사 확보
- 게임: 카발온라인(2,600만 유저 참여), 60여 국가 서비스
- 인터넷서비스: KB증권과 [테크핀] 사업 진출

4차산업 기술의 핵심, 인공지능 산업

■ **인공지능 산업은 사용자 편의 증대를 위한 시도가 빠르게 확대되고 있음**

- 자율성, 사회성, 반응성 등의 요소 항목을 기반으로 사용자의 편의를 확대를 위한 기술 확보에 노력하고 있음.
- 의료/법률 등 일부 응용산업 분야에서 분야별 특화 서비스 등장

최근 변동사항

코로나19로 보유 서비스 활용도 확대

■ **업무 환경 변화(재택근무 문화)에 따라 보유 서비스 활용도 증가**

- 비대면 업무 증가에 따라 업무용 메신저, 그룹 관리, 클라우드 기반 파일 공유 등의 기능을 보유한 [팀업(TeamUP)] 서비스 신규 고객 160% 증가
- 비대면 업무 증가에 따라 보안 이슈를 관리할 수 있는 [인터넷 디스크], [시큐어디스] 도입 요청 증가

규제변환에 따라 탄력받는 신규 사업

■ **VR/AR 규제 변화에 따라 신규 사업 도약**

- 인공지능 및 AR 기술을 활용한 가상 피팅 서비스 판매량 증가

Ⅰ. 기업현황

유틸리티 소프트웨어 전문기업에서 인공지능 전문기업으로 탈바꿈

이스트소프트는 알약, 알집, 알툴즈 등 유틸리티 소프트웨어 사업을 통해 높은 인지도를 확보하고 있으며, 보유 제품에 대한 경쟁력 확보를 위해 인공지능 기술개발을 활발히 수행하며, 이를 통한 외형적 성장을 도모하고 있다.

■ 개요

이스트소프트(이하 동사)는 소프트웨어 개발을 목적으로 1993년 10월 설립되었으며, 2008년 7월 코스닥 시장에 상장되었다. 동사 및 주요 종속회사는 유틸리티 소프트웨어, 보안 소프트웨어, 포털, 게임, 커머스 등의 사업을 수행하고 있다. 기존 소프트웨어/서비스 고도화를 통해 해당 사업의 가치를 높이기 위해 인공지능 기반의 신규 사업을 추진하고 있다.

표 1. 기업현황

구분	내용	구분	내용
회사명	㈜이스트소프트	창업주	김장중
설립일	1993년 09월 24일	대표이사	정상원
자본금	4,949백만원 (2019년 결산재무 기준)	임직원 수	188여 명 (2020년 09월 기준)
발행주식 총수	9,899,400주 (2019년 결산재무 기준)	계열사	이스트시큐리티, 이스트게임즈, 줌인터넷, 딥아이 등
상장일	2008년 07월 01일 (코스닥)	주요매출처	정부/공공기관, 교육기관 및 민간기업
지식재산권 (특허)	국내 39건, 해외 11건(미국, 일본)		

*출처: 2020.08 반기보고서, 동사 홈페이지, NICE평가정보(주) 재구성

■ 주요 관계회사 및 최대주주

동사의 최대주주는 김장중 회장으로 24.95%를 보유하고 있다. 2대 주주는 계열사 임원 이형백으로 2.72%의 지분을 보유하고 있으며, 정상원 대표이사는 0.46%의 지분을 보유하고 있다. 동사의 관계회사는 국내는 ㈜줌인터넷, ㈜이스트시큐리티, ㈜이스트게임즈, ㈜딥아이 등이 있으며, 해외는 ESTsoft Japan, ESTsoft Inc. MindMaple Inc 등으로 동사의 소유지분은 [표 2]와 같다.

표 2. 주요주주 및 관계회사 현황

주요주주	지분율(%)	관계회사	지분율(%)
김장중	24.95%	ESTSoft Japan	100.00%
이형백	2.72%	ESTsoft Inc.	100.00%
정상원	0.46%	MindMaple Inc.	100.00%

*출처: 2020.08 반기보고서, NICE평가정보(주) 재구성

■ 대표이사 정보

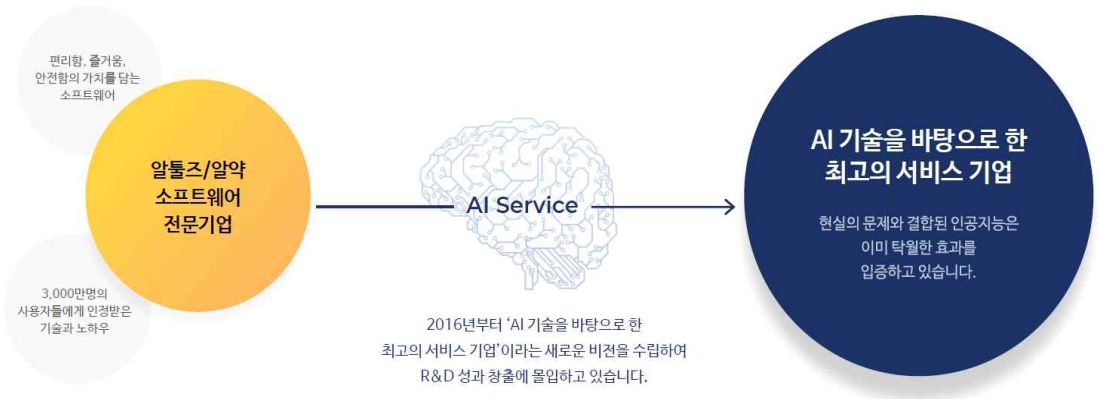
정상원 대표이사는 서울대학교 수학과를 졸업하였고 1999년 이스트소프트에 입사하여 알툴즈 사업본부장, 줌인터넷 부사장을 역임하였으며, 2016년 대표이사로 취임하여 현재까지 역임해 오고 있다. 대표이사는 개발자 출신으로 IT 분야에 대한 높은 이해와 유틸리티/모바일 소프트웨어, 인공지능 등의 사업 전략 수립 및 실행에 대한 투철한 기업가 정신을 보유하고 있다.

■ 주요 사업 및 기술 역량

이스트소프트는 핵심 사업군을 자회사로 분리하여 유기적으로 사업을 연계하여 운영하고 있으며, 2016년 [AI기술을 바탕으로 한 최고의 서비스 기업] 비전을 수립하여 인공지능 전문기업으로 변화하고 있다. [알약]으로 대표되는 보안 소프트웨어 사업은 2017년 보안사업부가 자회사 [이스트시큐리티]로 분할되었으며, 커머스 분야 [딥아이], 인터넷 기반 서비스 [줌인터넷], 게임 소프트웨어 개발 및 서비스 [이스트게임즈] 등으로 분할되어 사업 역량을 각각 집중하고 있다.

수립한 비전에 맞춰 동사는 2017년 인공지능 전문 연구개발을 담당하는 기업부설연구소를 설립하여 기술개발 인프라를 확충하였으며, 기계학습 및 시각 기술 등에 대하여 꾸준히 연구개발을 수행하고 있다. 또한, AI PLUS Lab, 소프트웨어 사업본부를 통해 인공지능 기술/서비스가 집중적으로 육성되고 있으며, 인공지능이 탑재된 솔루션은 동사 및 자회사를 통해 서비스를 제공하고 있다. 대표적으로 [악성코드 위협 대응 솔루션 Threat Inside], [딥러닝 기반 자재 내역 예측 서비스], [인공지능 트레이딩 알고리즘] 등이 있다.

그림 1. VISION 2025



*출처: IR자료(2020)

동사는 기술 경쟁력 확보를 위해 연구개발에 집중하며, [현재 얼굴 위조 판별 시스템 구축]과 수사 효율성 개선을 목표로 딥러닝을 활용한 [시각지능 개발방안 연구], 사용자의 의도와 맥락을 이해하는 지능형 인터랙션 기술 [AI S/W Agent 개발 연구] 등 다양한 연구과제를 수행하고 있다. 특히, 2017년 과학기술정보통신부 주관 [인공지능 R&D 챌린지-가짜뉴스 찾기]에 자회사 [줌인터넷]과 함께 출전하여 1위로 우승했으며, [2019 인공지능 R&D 그랜드 챌린지]에도 참가하여 인공지능 상황인지(1트랙) 분야에서 2위를 하는 등의 성과를 달성하였다. 2020년에는 [2020 인공지능 R&D 그랜드 챌린지]에서 4개 트랙 모두 5위 안에 입상하며 우수한 성적을 거뒀으며, [2020 인공지능 온라인 경진대회]에서는 03, 05번 과제 1위, 종합 성적 3위의 성과를 이뤘다.

표 3. 주요 연구개발 실적(종속회사 포함)

연구과제	연구기관	기간	비고
범주형 확률에 대한 베이지안 방법론	ICML	20.07.15.	연구논문 채택
확률공간에서 neural network를 regularize 하는 방법 제안	ICLR	20.06.27	연구논문 채택
딥러닝을 활용한 시각지능 개발방안 연구	대검찰청	17.07~현재	기술개발 수행중
딥러닝 기반 가짜뉴스 판별	과기정통부	17.09~현재	기술개발 수행중
사용자의 의도와 맥락을 이해하는 지능형 인터랙션 기술 개발	지능정보기술연구원	17.01~현재	향후 연구과제 활용
인공지능 기반 가상 피팅 서비스 기술 개발		16.01~현재	상품화(상용 서비스 예정)
딥러닝 기반 자재내역 예측 기술 개발		16.10~현재	상품화(상용 서비스 중)
딥러닝 기반 지능형지속위협공격 분석 기술 개발		15.01~현재	상품화(상용 서비스 중)

*출처: 2020.08 반기보고서, NICE평가정보(주) 재구성

■ 사업 판매구조

이스트소프트는 보유한 제품, 서비스 등에 대하여 패키지 라이선스 판매 등을 통해 매출을 시현하며 김준원 본부장을 필두로 20명으로 구성된 영업본부가 활동을 주도하고 있다. 주요 판매처는 정부/공공기관, 민간/교육기관 등으로 총판 사업자 및 관련 온라인 사이트를 통해 매출을 시현하고 있다.

표 4. 판매 경로

매출유형	품목	구분	판매경로
제품	알툴즈패키지/ 인터넷디스크 등	국내	총판사업자 → 기업, 교육기관, PC방 (www.g2b.go.kr) → 정부/공공기관 등 (www.altools.co.kr) → 기업, 교육기관 등
서비스	제휴서비스 & 광고 등	국내	-
기타	위탁개발서비스	국내	이스트소프트 -> 위탁업체

*출처: 2020.08 반기보고서, NICE평가정보(주) 재구성

■ 주요 사업 및 제품별 매출 현황

이스트소프트는 유틸리티 소프트웨어(알집, 알송, 알툴즈, 팀업 등), 보안 소프트웨어(알약, 쓰렛인사이드, 시큐어디스크 등)를 포함하여 포털, 게임, 커머스 등 다양한 솔루션/서비스 개발을 통해 라이선스 판매, 온라인광고, 솔루션 판매, 기타 제휴 수익 등의 비즈니스 모델을 바탕을 시장경쟁력을 확보해 나가고 있다.

표 5. 2020년 사업 분야별 매출 현황 및 비중(단위: 백만 원)

사업 분야	주요 제품 및 서비스	2020년 2분기 매출액	분기 매출액 비중(%)	2020년 1분기 매출액
보안 및 소프트웨어	보안: 알약, 쓰렛인사이드, 시큐어디스크 등 SW: 알집, 알송 등 알툴즈 제품군, 팀업 등	14,760	38.34%	6,618
포털	줌닷컴, 리얼리뷰, 뉴썸 등	9,426	24.48%	4,536
게임	카발 온라인, 카발2, 노바워즈, 고양이 다방 등	11,149	28.96%	4,757
커머스	딥아이(rounz.com) 등	2,846	7.39%	902
금융	엑스포넨셜자산운용 IPO, 코스닥벤처펀드 등	318	0.83%	122
합계		**38,499**	**100.00%**	**16,936**

*출처: 1분기 공시자료(2020)

Ⅱ. 시장 동향

다양한 분야로 파급력을 갖는 인공지능 산업

이스트소프트는 보유한 유틸리티 소프트웨어에 인공지능 기술을 접목하여 시장경쟁력 확보를 최우선 과제로 세우고 있는 바, 인공지능 산업을 집중적으로 분석한다.

■ 국내 소프트웨어 산업

이스트소프트(이하 동사)가 속하는 소프트웨어 산업에 대하여 소프트웨어정책연구소는 하드웨어를 작동시키는 운영체제를 제공하는 수단으로 소프트웨어를 정의하고 있으며, 각종 시스템, 서비스, 네트워크(센서)와 융합, 분석, 통합하는 역할을 하며 4차 산업혁명 시대 국가 경쟁력의 핵심요소로 선정했다. 소프트웨어 산업은 1980년대 컴퓨터, 통신 자동화 등의 장비 및 그 주변 장치를 운영하는 생산품의 산업에서 2010년 이후 산업, 사회/과학 분야의 스마트화에 따른 소프트웨어를 최종재로 생산하는 산업으로 발전하였다.

표 6. 소프트웨어 산업 변화

구분		1980년대	1995년	2005년	2010년 이후
산업		컴퓨터·통신 자동화 등의 장비 및 그 주변 장치 운영하는 생산품	전자제품, 서비스, 생산에 탑재하여 중간재로써 부가가치를 생산	전통산업, 서비스, 프로세스의 분야에 활용되어 중간재/최종재로 생산	산업, 사회·과학 분야의 스마트화에 따른 소프트웨어를 최종재로 생산
시장		개인용 PC에 대한 소프트웨어 인지 시장 활용을 위한 재화	전자 제품, 서비스 분야에 소프트웨어 중간재로써 거래	전통산업의 제품·서비스·개인의 부가가치를 상승 시키는 재화	산업·서비스 고도화에 따른 소프트웨어 유통, 개발에 의한 새로운 비즈니스 기회를 제시하는 툴
생태계	기술	원천기술	원천+응용기술 -> 서비스기술 태동	응용+서비스 기술 성장기	원천+응용+서비스 (분석) 기술
	인력	전문인력	전문인력	전문인력과 일반 사용자 참여 시작	일반 사용자 적극 참여
	시장	태동기	성장기	성숙기	제2의 성장기

*출처: 소프트웨어정책연구소(2019), NICE평가정보(주) 재구성

소프트웨어 산업은 특정 하드웨어 운영 제어 및 관리에서 벗어나 기존 산업 패러다임 전환을 이끄는 산업으로 변화되고 있으며, 이 중심에는 클라우드, 빅데이터, 인공지능, IoT, 블록체인 등의 기술이 있고, 이와 관련한 수요가 증대되고 있다.

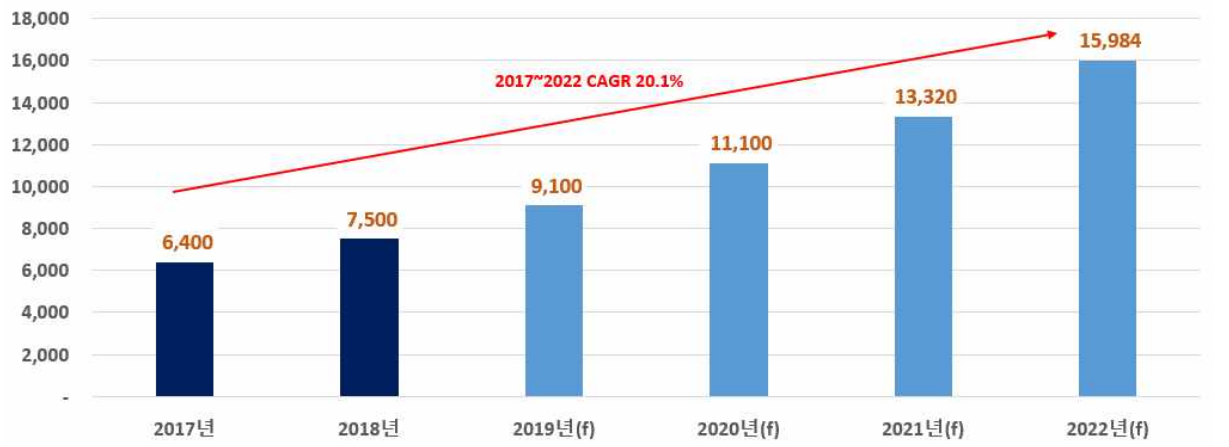
■ 국내 인공지능 산업

소프트웨어 산업의 변화와 4차 산업혁명을 주도하고 있는 인공지능 산업은 높은 시장 성장성을 보이며, 소프트웨어 개발을 영위하고 있는 기업의 새로운 먹거리 산업으로 조명되고 있다. 인공지능과 관련하여 플랫폼, 서비스 등의 개발이 활발히 진행되고 있으며, PC/인터넷, 모바일/클라우드 플랫폼에서 인공지능 및 IoT 플랫폼으로 서비스가 진화되고 있다.

또한, 인공지능 업체들은 기존의 사업영역에서의 가치 창출을 위해 인접 산업(금융, 검색/광고, 콘텐츠, 전자 제품, 의료, O2O 등)과의 융합 및 플랫폼 확대를 진행하고 있으며, 이에 따라 각 기업은 새로운 비즈니스 모델을 통해 사업을 수행하고 있다.

2017년 국가정보화에 관한 연차보고서를 활용한 과학기술일자리진흥원의 보고서에 따르면, 2017년 국내 인공지능 보고서는 6.4조 원에서 2023년 19.2조 원 규모로 연평균 20.1%의 고성장을 예측하고 있다. 2020년 기준 음성인식 및 통번역 시장 4.2조 원, 영상처리 및 영상인식 시장 3.5조 원, 기타 소프트웨어 및 알고리즘 관련 시장 3.4조 원으로 구성할 것으로 예상하고 있다.

그림 2. 국내 인공지능 시장 규모(단위: 십억 원)



*출처: 과학기술일자리진흥원(2019), NICE평가정보(주) 재구성

▶▶ 국내 인공지능 참여 기업 현황

국내 인공지능 시장은 세계 시장 트렌드를 추격하는 형태로 진행되고 있으며, 의료/법률 등 일부 응용산업 분야에서 분야별 특화 인공지능 기술과 데이터를 바탕으로 글로벌 인공지능 혁신 기업이 등장하고 있다. ETRI에서 개발한 국산형 심층 질의응답 서비스인 [엑소브레인]이 있으며, 지능형 가상비서 서비스인 삼성 [빅스비], SKT [누구], KT [기가지니] 등이 있다.

인공지능 산업은 머신러닝, 딥러닝을 기반으로 하는 인공지능 기술을 적용하고자 하는 분야가 증가하여 활용처가 확산 될 것으로 전망된다. 학습지능분야에서 UNIST, KAIST 등이 설명가능한 인공지능(Explainable Artificial Intelligence, xAI) 프로젝트를 통해 인공지능 시스템이 의사 결정을 내릴 때 그 이유를 설명하게 하는 기술을 개발하고 있다. 이처럼 국내 연구기관과 민간/공공기관에서는 인공지능 산업에서 활발히 기술개발을 수행하고 있다.

표 7. 인공지능 참여 기업 현황

기업	내용
ETRI, 솔트룩스, 한컴	엑소브레인 프로젝트를 통해 심층 질의응답 기술개발을 수행하며, 상담, 법률, 특허 등 분야에서 상용화를 추진하고 있음
한컴	평창동계올림픽에서 8개 국어 자동통역 서비스를 지원함
ERTI, 시스트란인터내셔널	전화, 강연 등의 비정형 연속 자유 발화에 대한 실시간 동시통역 기술 개발
ETRI, GIST, POSTECH	국가전략과제(딥뷰 프로젝트)를 통해 실시간 영상분석을 통하여 의미를 찾는 연구 수행
서울대학교, KAIST, 코난 테크놀로지	비디오 튜링 테스트(Video Turing Test) 프로젝트를 통해 인간 수준의 비디오 이해 지능 기술 개발
KETI, KAST, 경북대학교	지능형 에이전트 분야와 관련하여 사용자의 생각과 의도를 이해하고 공감하여 반응하는 동반자 기술 개발

*출처: 과학기술일자리진흥원(2019), NICE평가정보(주) 재구성

▶▶ 국내 인공지능 산업 정책 동향

인공지능 산업은 자율성, 사회성, 반응성 등의 요소 항목을 기반으로 사용자의 편의 확대를 위한 기술 확보에 집중하고 있으며, 사용자와의 상호작용, 지속적 학습, 의도/맥락이해, 감정/윤리이해 등 연구가 활발히 수행되고 있다. 이에 발맞춰 정부에서는 세계 4대 인공지능 강국 도약, 우수 인재 확보, 인공지능 데이터 구축 등의 전략 목표를 수립하였으며, 과기정통부에서는 [I-Korea 4.0 실현을 위한 인공지능 R&D 전략(2018)]을 수립하여 세계적인 수준의 기술력과 R&D 생태계를 확보하기 위해 5년(2018~2022) 간 총 2.2조 원의 예산을 투자하고 있다.

그림 3. 인공지능 국가전략 주요 내용

*출처: 과학기술일자리진흥원(2019), NICE평가정보(주) 재구성

Ⅲ. 기술분석

인공지능 기술 내재화를 통해 경쟁력 확보

이스트소프트는 체계적인 전문인력을 기반으로 한 인공지능 기술 확보와 자회사의 기술 융합으로 기술경쟁력을 확보해 나아가고 있다.

■ 인공지능 정의 및 분류

이스트소프트의 기술사업 핵심 가치인 인공지능은 인간의 학습능력과 추론능력, 지각능력, 자연언어의 이해능력 등을 프로그램으로 구현한 것으로, 컴퓨터가 인간의 지능적인 행동을 모방하도록 기술이 발전하고 있다. 인공지능은 알고리즘을 이용하여 컴퓨터의 연산 로직을 처리하며, 퍼셉트론을 중첩한 다층(Multi-Layer) 퍼셉트론(MLP)은 복잡한 방정식을 표현할 수 있다. 해당 장점에 기반하여 분석 로직과 인공신경망을 모델링하고 있고, MLP의 층이 늘어나면 복잡한 기계학습도 수행할 수 있다. 인공지능 기술의 고도화를 위해 데이터 추상화, 고성능 컴퓨팅, 방대한 데이터를 관리하기 위한 빅데이터 기술이 필요하다.

인공지능 기술은 장면 인식, 문장 묘사, 음성 및 동작 패턴인식이 가능하도록 개발되어 제조, 의료, 금융서비스 등 다양한 분야에 활용되고 있다. 인공지능에 대한 분류는 크게 학습지능, 단일지능, 복합지능으로 나뉘며 각 분류에 따른 내용은 [표 8]과 같다.

표 8. 인공지능 분야별 유형 및 요소기술

중분류	소분류	세분류	요소기술
인공지능	학습지능	기계학습	베이지안 학습, 인공신경망, 딥러닝, 강화학습, 앙상블 러닝, 판단 근거 설명
		추론/지식표현	추론, 지식표현 및 온톨로지, 지식처리
	단일지능	언어지능	언어분석, 의미이해, 대화 이해 및 생성, 자동 통역·번역, 질의응답, 텍스트 요약·생성
		시각지능	영상 처리 및 패턴인식, 객체 인식, 객체 탐지, 행동 이해, 장소/장면 이해, 비디오 분석 및 예측, 시공간 영상 이해, 비디오 요약
		청각지능	음성분석, 음성인식, 화자 인식/적응, 음성합성, 오디오 색인 및 검색, 잡음처리 및 음원 분리, 음향 인식
	복합지능	행동/소셜지능	공간 지능, 운동 지능, 소셜 지능, 협업 지능
		상황/감정이해	감정이해, 사용자 의도 이해, 뇌신호 인지, 센서 데이터 이해, 오감 인지, 다중 상황 판단
		지능형 에이전트	에이전트 플랫폼, 에이전트 기술, 게임 지능, 모방창작 지능
		범용 인공지능	상식 학습, 범용 문제해결, 평생 학습, 도덕-윤리-법 지능

*출처: 과학기술일자리진흥원(2019), NICE평가정보(주) 재구성

학습지능에 속하는 기계학습은 인공지능 기술의 대표적인 예시이다. 외부로부터 주어진 방대한 빅데이터를 통해 스스로 학습하는 기술로 과거 학습 데이터를 기반으로 새로운 데이터를 분석하여 예측할 수 있다. 기계학습방식의 하나인 딥러닝은 사물이나 데이터를 군집화하거나 분류하는 데 사용되는 기술이다. 딥러닝의 핵심은 수많은 데이터 속에서 패턴을 발견해 컴퓨터가 객체를 분별하는 기술이다. 딥러닝 방법은 지도 학습과 비지도 학습으로 나뉜다. 지도 학습은 기존 객체에 대한 학습 데이터를 토대로 새로운 데이터에 대한 객체를 판별하는 방법이며, 비지도 학습은 자율적으로 컴퓨터가 고도의 연산을 통해 패턴 학습을 통해 객체 판별하는 기술이다.

딥러닝의 대표적인 학습방법에는 CNN(Convoluted Neural Network) 방식이 있다. CNN 방식은 다양한 데이터(사진, 음성 등)를 여러 계층의 컨볼루셔널 계층(데이터 생성 및 특징 추출 역할)을 통해 데이터에 대한 특징을 추출하게 되고, 추출된 특징을 기반으로 객체에 대한 분류를 진행한다.

■ 커머스, 금융, 업무 등에 적용 가능한 인공지능 기술 확보

이스트소프트는 실생활에 바로 사용 가능한 인공지능 서비스를 기계학습, 시각지능 기술, 언어지능 기술 등에 기반하여 얼굴분석, 사물 분석, 텍스트 분석 등에 활용하고 있다.

그림 4. 실생활에 적용 가능한 서비스

*출처: IR자료(2020)

▶▶ 이미지 유사도 판단을 통한 정보 제공 서비스 – 이미지 검색/추천

텍스트 기반 정보 검색이 다룰 수 있는 정보가 한계에 다다름에 따라 이미지 검색을 통한 정보 탐색의 기술이 대두되고 있다. 이러한 환경변화에 따라 동사는 이미지 유사도 판단을 통해 제품 브랜드, 모델명 등의 상품정보를 검색할 수 있는 기술을 개발했으며, 사용자는 사진을 업로드하여 동일 상품 혹은 유사한 형태의 상품을 추천 받고, 상품정보를 획득할 수 있다. 해당 서비스는 이미지 내 사물과 가장 유사한 사물을 DB에서 검색하며, 이미지에 있는 사물을 자동으로 인식하고 유사 이미지를 찾을 수 있다. 또한, 얼굴분석을 통해 유형별 선호 스타일 분석, 온라인을 통한 상품 정보(최저가 등)를 검색하여 다양한 상품들과의 비교분석을 지원한다.

그림 5. 이미지 탐색 서비스 – 글라스파인더(Glass Finder)

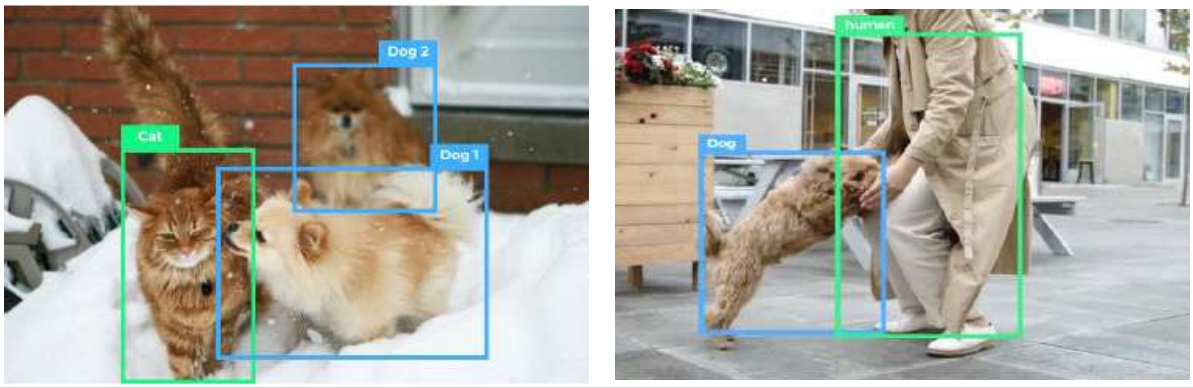
*출처: IR자료(2020)

이미지 유사도 기술에 기반한 [글라스 파인더(Glass Finder)]는 커머스와 결합 된 인공지능 서비스인 [ROUNZ]에 2019년 10월 실제 적용하여 서비스하고 있다. 해당 서비스는 안경 제품에 특화되어 있으며, 소비자가 호감을 가지고 있는 것에 대하여 동일하거나 또는 유사한 안경 제품에 대한 정보를 제공한다. 동 서비스는 이미지 유사도 판단을 위해 안경을 탐지하며, 512차원의 특징 값을 추출하며, 보유 중인 3차원 모델링 데이터 세트에서 제품을 탐색 후 최종적으로 제품에 대한 정보를 제공받아 가상 착용까지 제공한다.

▶▶ 딥러닝 기술을 통한 이미지 분석 – 이미지 인식

이미지 인식기술은 디지털 이미지를 분석하고 내재 된 이미지를 파악하여 자동으로 객체를 식별하고 이미지를 분류할 수 있는 기술이다. 이는 이미지 라벨링, 얼굴 및 랜드마크 감지, 광학 문자 인식 등에 적용할 수 있다. 해당 서비스는 CNN(Convolutional Neural Network) 기반의 딥러닝 모델과 많은 데이터 학습으로, 사람이 실제 보는 것처럼 높은 정확도로 이미지를 분석하여 객체 검출, 객체 분류, 객체 추적, 객체 분할을 지원한다.

그림 6. 이미지 인식 서비스 예시 – 객체 검출(좌), 객체 추적(우)



*출처: IR자료(2020)

이미지에서 객체 및 장면을 식별하여 정확한 객체 및 장면탐지가 가능하며, 객체 위치까지 탐지할 수 있고, 사진 내 고차원 의미를 분석하여 도움 될 만한 정보를 빠르게 검색하여 추출 할 수 있다. 해당 서비스는 추출하기 어려운 영역의 이미지 분석이 가능하며 사물 외 이미지 내 텍스트에서 고도화된 이미지 분석 기술을 제공할 수 있다.

그림 7. 이미지 인식 서비스 특장점

*출처: IR자료(2020)

이미지 인식 기술을 활용한 [날씨 요정 카메라 - PICNIC] 서비스는 특정 영역(날씨, 하늘)만을 정교하게 구분하고 해당 영역에 대하여 다양한 효과를 적용할 수 있다. 동 서비스는 45개국(동남아, 인도, 남미 등)에서 서비스가 되고 있으며, 2019년 11월 기준 1,000만 명의 누적 사용자 수가 있고, 특정 영역(날씨)에 대한 누적 변경 횟수는 8,200만 회를 달성했다.

그림 8. 이미지 인식 서비스 - PICNIC

*출처: IR자료(2020)

▶▶ 인공지능 기술(텍스트 분석)을 통한 업무 자동화/예측 분석

이스트소프트는 기업의 이슈 해결을 위한 기술로, 자재를 다루는 유통 기업에 대한 문제점을 확인하여 업무 효율성을 높이기 위한 기술을 확보했다. 챗봇 기술, 단순한 업무에 대한 자동화 기술, 예측/분석을 통한 비즈니스 의사 결정 최적화 기술 등이 있다.

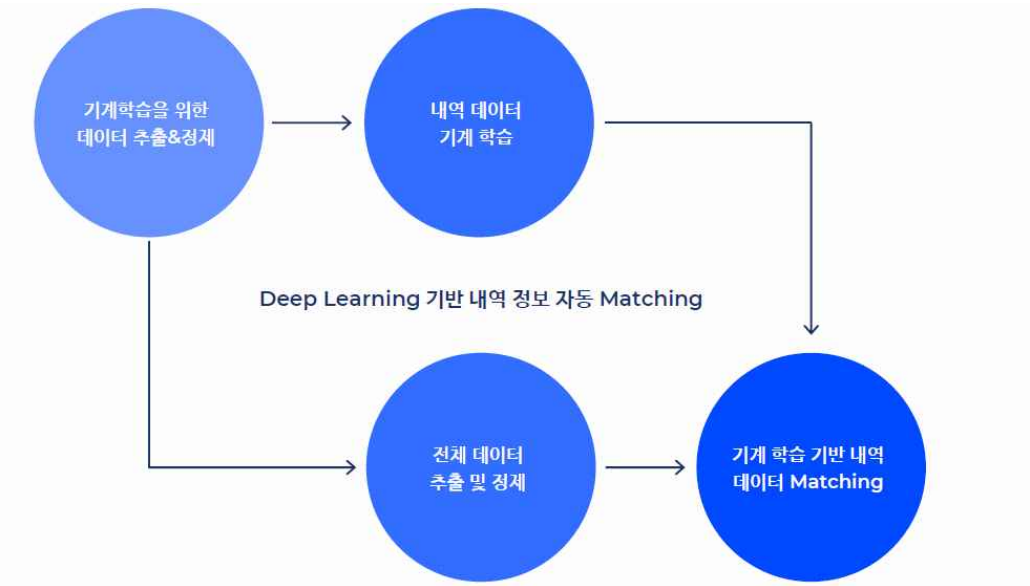
표 9. 업무에 적용한 인공지능 기술

기술	내용
자연어 처리 기반 챗봇을 활용한 업무 효율화	챗봇 기반 업무 데이터 자동 취합(예, 지사별 매출 실적 취합, 주기별 M/H(Man-Hour) 실적 취합 등) 업무 수행이 필요한 정보 제공(예, 결재봇, 통계봇, 검색봇 총무봇 등)
머신러닝 기반 단순 업무 자동화	외부 자재 내역 정보: 내부 기준정보 자동 매칭 자재 내역별 단가 이력, 빈도 축적 및 조화: RPA(Robot Process Automation)
예측 분석 모델링 기반 비즈니스 의사 결정 최적화	Pricing Optimization 고객 이탈/퇴직자 예측 물류 Routing Optimization 최적 인력 배치 계획

*출처: 동사 홈페이지

딥러닝과 머신러닝을 활용하여 기업 내부 기준정보와 사업주, 판매회사(Vendor)가 관리하는 기준정보를 학습하며, 자동으로 매칭 후 주문할 신규 주문 품목을 예측하여 업무의 효율성을 확보하고 있다.

그림 9. 자동 매칭 프로세스



*출처: IR자료(2020)

해당 기술은 중공업/건설업, 제조업, 식자재 유통업 등에서 활용할 수 있으며, 기계학습을 위한 데이터 추출&정제, 내역 데이터 기계학습, 전체 데이터 추출/정제, 기계학습 기반 내역 데이터 매칭을 통해 기자재/건설 자재 정보, 플랜트 설비 자재 내역, 식자재 내역 등을 관리할 수 있다. 해당 서비스는 비정형 자연어로 필요한 자재의 견적을 의뢰하면 과거의 주문 이력을 바탕으로 DB 내 가장 적절한 품목을 자동을 추천해 주는 서비스가 적용된다.

■ 특허기술 기반으로 소프트웨어 개발

이스트소프트는 2020년 10월 기준 등록 특허 39건을 보유하였다. 다수의 등록된 지식재산권을 기반으로 소프트웨어 개발을 수행하여 보안 소프트웨어, 유틸리티 소프트웨어 등 다수의 제품군을 확보하고 있다. 꾸준한 R&D를 수행하며 그 결과물인 지식재산권을 확보하여, 기술적 차별성 확보와 기술진입 장벽 구축에 노력하고 있다.

표 10. 주요 특허 현황

등록번호	특허명	내용
10-2091643	인공신경망을 이용한 안경 착용 영상을 생성하기 위한 장치, 이를 위한 방법 및 이 방법을 수행하는 프로그램이 기록된 컴퓨터 판독 가능한 기록매체	영상 처리 기술에 관한 것으로 원본 착용 영상 입력에 따라 인공신경망을 이용하여 실제 안경을 착용한 데이터를 가상의 안경 착용으로 변경할 수 있는 기술임.
10-1939209	신경망 기반의 텍스트의 카테고리를 분류하기 위한 장치, 이를 위한 방법 및 이 방법을 수행하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터 판독 가능한 기록매체	텍스트의 카테고리 분류 기술에 관한 것으로 신경망을 기반으로 텍스트의 카테고리를 분류하며, 인위적인 전처리 작업 없이 신경망이 카테고리를 학습하고, 학습된 신경망을 통해 텍스트의 카테고리를 분류할 수 있는 기술임.
10-1737794	사용자파일을 암호화하는 악성코드의 모니터링 장치 및 방법	사용자 파일이 저장된 저장 장치에 대한 악성코드 감시를 위한 것으로 사용자 파일을 암호화하는 악성코드가 최초로 실행되는 것을 탐지하여 중요 파일에 대한 악의적 암호화되는 것을 방지하기 위한 기술임.
10-1446468	자동완성 질의어 제공 시스템 및 방법	사용자가 임의의 질의어를 입력하면 그와 연관된 검색어를 자동으로 완성시켜 제시할 수 있는 기술로, 사용자가 오탈자를 입력하더라도 정타 질의어에 대한 자동완성 기술임.
10-1404882	행위를 기반으로 한 악성코드 분류시스템 및 분류방법	행위를 기반으로 한 악성코드 분류 기술에 대한 것으로 분석 대상이 되는 파일 실행 시 호출되는 API와 파라미터를 분석하여 행위의 위험점수를 측정하고 이에 따른 파일의 위험도를 계산하여 악성코드를 분류하는 기술임.
10-1341816	유사검색어 추출 시스템 및 방법	검색 서비스에 관한 기술로 사용자 단말기 로그 정보를 이용하여 상호 연관된 유사한 검색쿼리(Query)를 사용자에게 제공하여 유사검색어를 추출/제공할 수 있는 기술임.

*출처: 키프리스(2020), NICE평가정보(주) 재구성

■ SWOT 분석

그림 10. SWOT 분석

*출처: NICE평가정보(주)

▶▶ (Strong Point) 인공지능으로 무장한 유틸리티 소프트웨어 기업

이스트소프트는 [알약], [알집] 등 유틸리티 소프트웨어 강자로 입지를 다지며, 핵심 사업군을 자회사로 분리하여 분야별 기술에 대한 인공지능 기술을 접목하기 위해 노력하고 있다. 대용량 이벤트 로그 자동 분석 처리와 신/변종 악성코드 판별 등을 지원하는 [Threat Inside], 이미지(얼굴, 사물) 분석 기술을 접목한 [글라스파인더], [PICNIC], 텍스트 분석에 기반한 [자재 내역 예측 서비스], [RPA] 등 다양한 인공지능 기술을 출시하고 있다. 각 서비스는 기존 서비스의 고부가 가치 창출의 목적이 있으며, 이를 활용한 보안, 금융, 컨설팅, 유통 등 기존 사업에 대한 시장 경쟁력을 더욱 굳건히 할 수 있을 것으로 전망한다.

▶▶ (Opportunity Point) 인공지능 시장수요 증가에 따라 높은 신규 사업 확장성 확보

[VISION 2025] 중장기 발전계획 수립을 통해 기존 사업과의 연계성과 신규 사업 진출이 가능한 인공지능 기반 기술을 개발하였다. 이에 대하여 이미지 분석, 텍스트 분석 등의 인공지능 기술에 기반한 범죄 연구에 활용 가능한 기술, 가짜뉴스 판별, 가상 피팅 서비스 등 새로운 응용 서비스 기술을 확보해 나가고 있다. 동사는 이러한 서비스 기술을 통해 챌린지 대회에서 1위를 수상한 실적을 보유하고 있고, 국제머신러닝학회, 표현학습국제학회 등에 논문을 게재하는 등 기술에 대한 우위성을 입증받았다.

또한, 최근 디지털 뉴딜 관련 100억 원 규모의 국책 과제로 [한국어 방언 인공지능 데이터 구축], [안면인식 이미지 인공지능 데이터 구축], [폭력 상황인지를 위한 인공지능 음성 분석 기술 연구개발] 등의 과제를 수주하며, 인공지능 서비스 전문기업으로 도약하기 위해 노력하고 있다. 이를 통해 신규 기술에 대한 우위성과 기존 사업을 통해 축적한 노하우를 통해 새롭게 도출되는 고객 니즈에 부합하는 서비스를 제공하기 위한 역량을 확보하였다. 따라서 추후 빠르게 변화되는 인공지능 산업에서 선도 기업으로 활약할 수 있을 것으로 전망된다.

▶▶ (Weakness Point) 인공지능 전문기업으로의 인지도 확보 필요

동사는 기존 사업군과 관련하여 유틸리티 소프트웨어에 대한 인지도가 높으며, 이를 탈피하기 위해 수립한 비전에 맞춘 마케팅 수행을 통한 인공지능 전문기업 이미지 확보가 필요한 것으로 사료된다. 동사는 신뢰성 높은 데이터와 맞춤형 알고리즘/서비스 확보를 통해 인공지능 전문기업의 이미지 확보를 위해 노력 중이다.

▶▶ (Threat Point) 인공지능의 완성도와 불안정성에 대한 민감한 산업 구조

동사가 속하는 인공지능 산업은 아직 기술에 대한 완성도가 높지 않은 산업으로의 인식이 높으며, 인공지능의 불안정성에 따른 사고가 발생할 수 있다는 사회적 인식이 아직 존재한다. 또한, 다양한 분야에서 인공지능 기술을 도입하고자 하는 시도가 늘어나고 있고, 글로벌 경쟁사가 국내까지 진출하여 경쟁 구도를 구축해나가고 있다. 세계적으로 선도하는 기술 확보가 미흡한 현재 이를 해결하기 위해서는 신뢰성 높은 빅데이터 확보, 안정적 학습 기술을 확보해야 한다. 이를 통해 높아지는 산업 경쟁에서 '기술적 우위 확보를 위한 고객 맞춤형 기술 개발과 서비스 커스터마이징' 등의 역량을 높여갈 필요가 있다.

IV. 재무분석

국내 유틸리티 소프트웨어 선도 기업

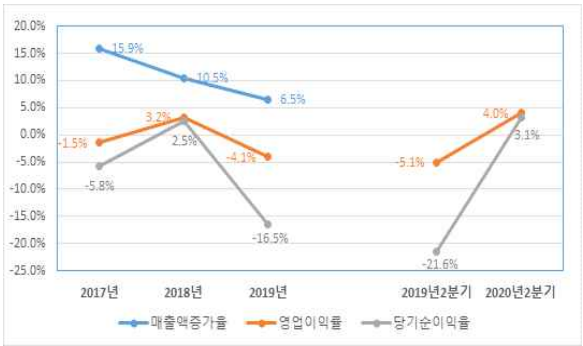
동사는 1993년도에 종합소프트웨어와 온라인게임의 개발 및 서비스제공 사업을 영위할 목적으로 설립되었으며, 기존 소프트웨어/서비스 고도화를 통한 해당 사업의 가치를 높이기 위해 2017년 인공지능 전문 연구개발을 담당하는 기업부설연구소를 설립하여 기술개발 인프라를 확충 및 인공지능 기반의 신규 사업을 추진하고 있다.

■ 2019년 게임사업과 커머스사업의 양호한 성장으로 매출 증가

동사의 사업부문은 전체적으로 보안 및 소프트웨어, 포털, 게임, 커머스, 금융분야로 구성되어 있으며, 2019년 결산 기준 보안 및 소프트웨어사업과 포털사업 매출 각각 239억 원(총매출의 34.7%), 게임사업 매출 160억 원(총매출의 23.3%), 커머스사업 매출 44억 원(총매출의 6.4%), 금융사업 매출 6억 원(총매출의 0.9%)을 기록하였다.

그림 11. 동사 연간 및 반기 요약 포괄손익계산서 분석

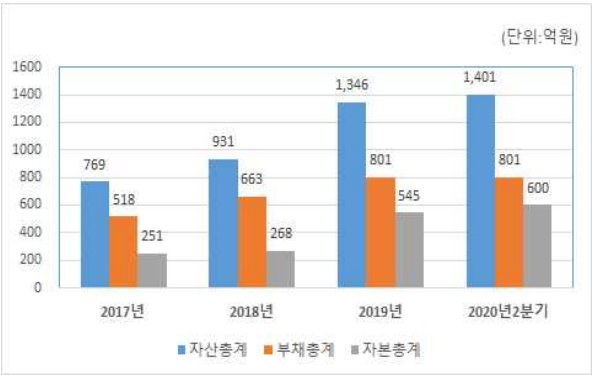
매출액/영업이익/당기순이익 추이



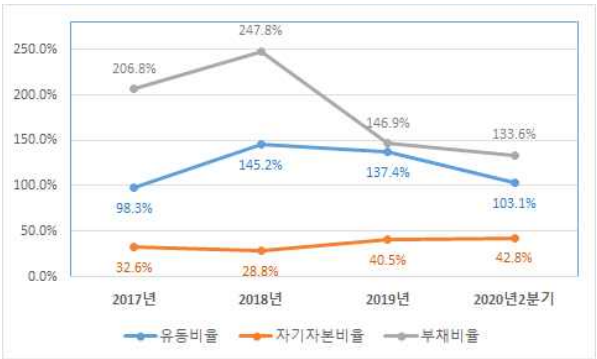
증가율/이익률 추이

*출처: 동사 사업보고서(2019), 반기보고서(2020)

그림 12. 동사 연간 및 반기 요약 재무상태표 분석



부채총계/자본총계/자산총계 추이



유동비율/자기자본비율/부채비율 추이

*출처: 동사 사업보고서(2019), 반기보고서(2020)

■ 보안시장 성장에 따른 주력사업 수요 증가 등으로 매출 성장세 시현

인터넷포털 부문의 역성장에도 불구하고 인터넷 게임 및 소프트웨어 부문의 성장, 커머스 부문의 양호한 성장으로 2019년 매출 전년 대비 6.5% 증가한 689억 원을 기록하였다.

동사의 매출액은 2017년 585억 원(+15.9% YoY), 2018년 647억 원(+10.5% YoY), 2019년 689억 원(+6.5% YoY)을 기록하며 최근 매출 성장세를 보였다.

지급수수료, 인건비 증가 등으로 영업비용 부담이 확대되면서 매출액영업이익률 2018년 3.2%, 2019년 -4.1%를 기록하여 영업손실을 시현한 가운데, 종속회사 줌인터넷(주)의 스팩 합병 상장에 따른 합병비용 발생과 파생상품평가손실 증가로 매출액순이익률 또한 2018년 2.5%, 2019년 -16.5%로 크게 하락하며 당기순손실을 시현하였다.

■ 2020년 상반기 전년 동기 대비 매출 신장 및 수익성 흑자 전환

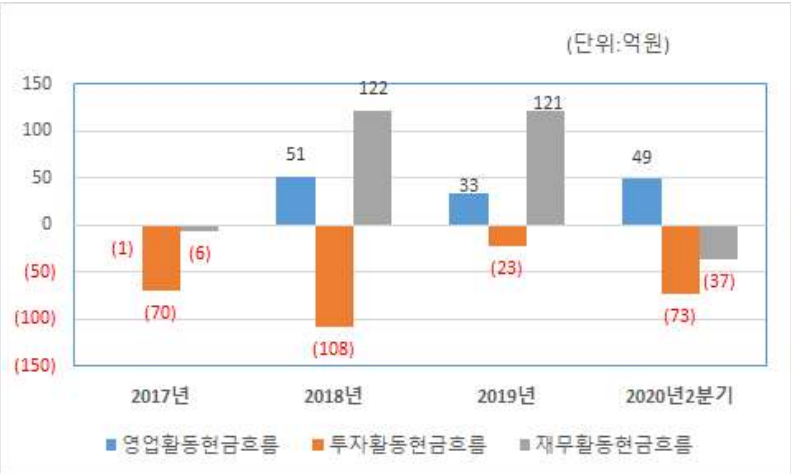
보안시장 성장으로 인한 알툴즈 패키지 판매 증가 및 게임 흥행 등으로 동사의 2020년 상반기 매출액은 전년 동기 대비 15.3% 증가한 385억 원을 기록하였으며, 매출액영업이익률 4.0%, 매출액순이익률 3.1%로 전년 동기 대비 수익성 상승하며 흑자 전환하였다.

주요 재무안정성 지표는 부채비율 133.6%, 자기자본비율 42.8%, 유동비율 103.1%를 기록하는 등 전반적으로 무난한 수준을 나타냈다.

■ 영업활동현금흐름 흑자 유지하며 무난한 자금흐름 유지

2019년 영업활동현금흐름은 영업손실과 당기순손실에도 불구하고 파생상품평가손실 등 실질적 현금 유출이 없는 비용 가산에 힘입어 33억 원을 기록하여 흑자 상태를 유지하였으며, 영업활동으로 창출된 현금과 사채 발행, 합병현금유입을 통해 투자활동 소요자금을 충당하고 기말현금이 증가하며 무난한 자금흐름을 나타내었다.

그림 13. 동사 현금흐름의 변화



*출처: 동사 사업보고서(2019) 반기보고서(2020)

V. 주요 변동사항 및 향후 전망

ICT산업 규제 및 업무 환경변화에 따라 신규사업 분야 기회 확대

이스트소프트는 코로나19 등에 다른 비대면 서비스 수요 증가와 신규 사업과 관련한 산업 규제가 완화됨됨에 따라 향후 외형적 성장이 가능할 것으로 분석된다.

■ 코로나19로 인한 보유 서비스에 대한 활용도 증가

최근 코로나19로 인해 비대면 업무의 수요가 증가함에 따라 이스트소프트가 보유하고 있는 서비스 [팀업(TeamUP)]은 2020년 3월 신규 가입자 수가 전월 대비 160% 이상 증가한 수치를 보였다. 한미약품, 모두투어 등 국내 1만 8,000여개 기업이 현재 사용하고 있으며, 이를 위해 동사는 개방형 운영체제 지원을 위해 지원 범위를 기존 윈도우, 맥, 안드로이드, iOS에서 개방형 OS까지 확대하였다. 또한 최근 리눅스 버전을 출시하여 다양한 플랫폼에서 사용할 수 있도록 지원하였다. 해당 서비스의 주요기능으로 업무용 메신저, 그룹 관리, 클라우드 기반 파일 공유, 인공지능 챗봇 등이 포함되어 있다.

한편, 재택근무를 수행함에 따라 발생할 수 있는 보안 이슈에 대처하기 위하여 자회사의 클라우드 기반 문서중앙화 솔루션 [인터넷 디스크], 보안 기능을 강화한 [시큐어디스크]에 대한 고객 니즈가 증가하고 있다. [시큐어디스크]의 경우, 별도 승인 절차를 거치지 않으면 문서를 로컬 PC, 외부 매체에 저장할 수 없도록 하여 문서 유출 위험성을 차단하였으며, 백신 엔진에 기반한 서비스로 악성 파일 검출 및 치료가 가능한 장점이 있다. 이에 대하여 공공/금융 기관 등 30여 곳이 해당 서비스에 대한 확대 도입을 검토하고 있는 것으로 조사되었다. 이처럼 재택근무 문화의 정착에 따라 동사가 보유하고 있는 서비스에 대한 활용도는 더욱더 높아질 것이며, 변화되고 있는 업무 환경에 적합한 서비스를 적재적소에 제공할 수 있을 것으로 예상된다.

■ VR/AR 규제 변화에 따른 신규 사업의 도약

신규 사업으로 인공지능 및 AR 기술을 활용한 안경쇼핑몰 브랜드 [ROUNZ]를 출시하였으며, 이는 AR 화면으로 안경, 선글라스를 가상으로 피팅할 수 있게 해주는 모바일 앱 및 온라인 쇼핑몰 서비스이다. 해당 서비스를 통해 개인마다 어울리는 디자인을 온/오프라인에서 비교할 수 있고, 제품의 가격, 제원 등을 알려주는 것으로 2020년 9월 판교에 국내 최초 AI 언택트 안경원인 '라운즈 판교' 매장을 베타 오픈했다. 실제로 해당 서비스는 2020년 3월과 4월 서비스 이용률(판매량)이 1월 대비 2배 이상 증가하였으며, 4월 말 기준 월 매출액은 1월 대비 월 134% 증가한 것으로 조사되었다. 이에 인공지능 산업의 변화 외에도 4차 산업 혁명 기술에 대한 규제 변화에 따라 동사의 신규 사업영역 또한 긍정적 영향을 받을 수 있을 것으로 전망되며, '패션테크' 등 신규 시장을 개척해 나갈 수 있을 것으로 전망된다.

■ 증권사 투자의견

작성기관	투자의견	목표주가	작성일
	• 최근 6개월 이내 발간 보고서 없음		

■ 시장정보(주가 및 거래량)

*출처: Kisvalue(2020.10.)