

기술분석보고서 커뮤니케이션 서비스

한빛소프트(047080)

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

작성기관 나이스평가정보(주) 작성자 주예령 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 미공개 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.

한빛소프트(047080)

IP 자산과 AI·XR 기술력이 만나는 글로벌 디지털 콘텐츠 플랫폼

기업정보(2026.04.30 기준)

대표자	원지훈
설립일자	1999.01
상장일자	2002.01
기업규모	중소기업
업종분류	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
주요제품	게임소프트웨어 개발, 제작

시세정보(2026.04.30 기준)

현재가(원)	1,323
액면가(원)	500
시가총액(억 원)	328
발행주식수	24,822,362
52주 최고가(원)	1,494
52주 최저가(원)	1,050
외국인지분율	3.65
주요주주	티스리엔터테인먼트

■ IP 자산 기반의 종합 디지털 콘텐츠 기업

한빛소프트(이하 동사)는 1999년 설립 이후 게임 포털 '한빛온'을 중심으로 온라인·모바일 게임 서비스를 핵심 사업으로 영위해 온 코스닥 상장 기업으로, 2025년 현재 게임서비스 부문과 드론 유통 부문을 양대 축으로 운영하고 있다. 설립 초기 <스타크래프트>, <디아블로2>, <워크래프트3> 등 글로벌 흥행 타이틀의 국내 유통을 통해 사업 기반을 다졌으며, 2006년 <그라나도 에스파다>가 대한민국 게임대상 대상을 수상하는 등 독자 IP 역량을 조기 확립하였다. 장기 흥행 IP인 <오디션>과 <그라나도 에스파다> 등을 중심으로 국내외 라이브 서비스를 안정적으로 운영하고 있다.

■ 모바일 MMORPG 글로벌 확장과 AI·XR 신사업 본격화

동사는 2024년 2월 자체 개발한 <그라나도 에스파다M>을 국내에 출시한 이후, 2025년 대만·싱가포르·말레이시아·필리핀·일본·인도네시아 등 아시아 6개 권역으로 서비스를 확장하며 글로벌 모바일 게임 퍼블리셔로서의 역량을 본격적으로 입증하고 있는 것으로 판단된다. 아울러 AI 기반 음성합성 서비스 <VoiceGen>의 베타 서비스를 개시하고, XR 기반 메타버스 소방훈련 솔루션 <FireXR>을 마이크로소프트(MS) 스토어에 글로벌 출시하는 등 게임을 넘어선 B2B·B2G 신사업 영역으로의 확장이 가시화되고 있다. 자회사 (주)한빛드론은 세계 드론 시장 점유율 1위 기업 DJI와 공식 파트너십 기반 산업용 드론 유통 및 솔루션 사업을 영위 중이다.

■ 자체 IP·AI·XR 복합 사업 구조로 중장기 성장 기반 확립

동사는 <그라나도 에스파다M>의 아시아 6개 권역 서비스 확장을 기점으로 글로벌 모바일 게임 퍼블리셔로서의 입지를 빠르게 강화하고 있으며, AI 음성합성 서비스 <VoiceGen>의 베타 서비스와 XR 기반 소방훈련 솔루션 <FireXR>의 글로벌 출시를 통해 게임을 넘어선 B2B·B2G 신사업 영역으로의 확장이 본격화되고 있는 것으로 판단된다.

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)
2023	259.3	-53.96	-65.2	-25.16	-95.6	-36.85	-64.30	-25.27	103.66	-379	405	N/A	7.03
2024	333.0	28.42	-14.1	-4.23	15.0	4.51	15.53	4.66	88.74	69	487	17.99	2.56
2025	378.9	13.78	2.8	0.75	54.4	14.37	35.51	18.79	25.68	210	696	5.66	1.71

기업경쟁력

자체 개발 IP 및 장기 라이브 서비스 역량

- 검증된 IP 파워 기반 모바일 MMORPG <그라나도 에스파다M> 7개국 런칭
- 누적 가입자 7억명, 누적 매출 1조 5천억원의 리듬액션 게임 <오디션> 직접 서비스
- 2006년 대한민국 게임대상 대상 수상 MMORPG <그라나도 에스파다> 글로벌 서비스
- 2009년 대한민국 게임대상 3관왕(최우수상 / 게임기획, 시나리오 부문 / 온라인 게임 부문) MMORPG <에이카> IP 보유 및 글로벌 서비스
- <헬게이트: 런던> IP 라이선싱 계약(2024) 등 검증된 IP의 지속적 수익화 전략 실행

멀티플랫폼·멀티도메인 사업 구조

- 게임서비스(온라인·모바일)·드론 유통·AI/XR 솔루션으로 구성된 3개 사업 축 운영
- 자회사 (주)한빛드론 통해 세계 1위 드론 기업 DJI 공식 파트너십 기반 산업용 드론 유통
- 정부 'XR 플래그십 프로젝트' 참여로 B2G 소방·재난훈련 솔루션 사업 기반 확보

핵심 기술 및 적용제품

그라나도 에스파다M (모바일 MMORPG)

- 자체 보유 IP 기반 자체 개발 모바일 MMORPG로, 2024년 국내 출시 후 2025년 대만·일본 자체 서비스 및 동남아 6개국 현지 퍼블리셔 서비스 중

<그라나도 에스파다M>



VoiceGen (AI 음성합성 솔루션)

- VITS 아키텍처 기반 고품질 음성합성 엔진에 7종 감정 표현·다국어 지원·아바타 립싱크 연동 기능을 탑재한 AI 음성 아바타 생성 플랫폼 베타 서비스 운영 중

시장경쟁력

글로벌 IP 수출 역량

- <그라나도 에스파다M> 아시아 6개 권역(대만·싱가포르·말레이시아·필리핀·일본·인도네시아) 서비스 확장, 자체 서비스·현지 퍼블리셔 병행 운영으로 유연한 해외 진출 전략 보유

B2G-B2B XR 솔루션 진입

- 정부 XR 플래그십 프로젝트 컨소시엄 참여로 <FireXR>(메타버스 소방훈련) 전국 소방안전원 납품 및 MS 스토어 글로벌 출시 완료, 'AI 기반 재난대응 교육훈련 플랫폼' 추가 개발 중

이노비즈 A등급 기술 인증

- 2023년 중소벤처기업부 주관 이노비즈(기술혁신형 중소기업) A등급 획득, AI·XR·블록체인 기술 기반의 기술혁신 역량 공식 인증

I. 기업 현황

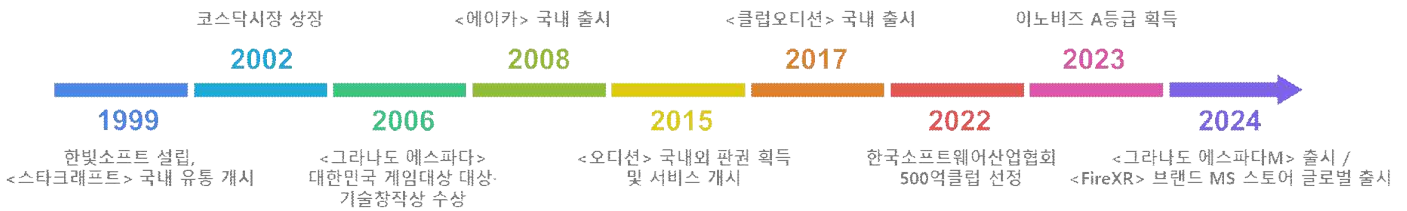
게임 IP와 AI·XR 기술력의 융합으로 글로벌 디지털 콘텐츠 플랫폼으로 도약 중

동사는 26년간 축적된 장기 흥행 IP와 AI·XR 기술력을 바탕으로 모바일 게임 글로벌 확장, B2G 안전훈련 솔루션, AI 음성 아바타 서비스 등 복합 기술 역량과 IP 자산을 결합한 사업 확장이 본격화되며, 게임서비스·드론 유통·AI/XR 신사업이 상호 시너지를 창출하는 플랫폼 기업으로 성장이 전망된다.

■ 기업 개요 및 주요 연혁

동사는 1999년 1월 게임소프트웨어의 개발·제조·판매를 목적으로 설립되어, 설립 초기 <스타크래프트>와 <디아블로2> 등 글로벌 타이틀의 국내 유통을 통해 게임 업계 내 신뢰와 유통 역량을 조기에 확보한 것으로 확인된다. 2002년 코스닥시장 상장을 기점으로 자본 기반을 구축하였으며, 2006년 <그라나도 에스파다>의 대한민국 게임대상 대상 수상을 통해 퍼블리셔를 넘어선 자체 IP 경쟁력을 입증한 것으로 평가된다. 이후 2015년 <오디션> 판권 획득, 2017년 <클럽오디션> 출시 등 모바일 플랫폼 확장을 병행하며 사업 포트폴리오를 다각화하였고, 2024년 <그라나도 에스파다M> 자체 출시를 통해 자체 개발 역량과 글로벌 퍼블리싱 능력을 동시에 실현하며 새로운 성장 국면에 진입한 것으로 판단된다.

그림 1. 주요 연혁



자료: 동사 사업보고서(2025.12.), NICE평가정보(주) 재가공

■ 대표이사 주요 이력

동사의 대표이사 원지훈은 2021년 사내이사 선임 후 2024년 정기주주총회에서 재선임되었으며, 2025년 11월 대표이사로 선임되어 현재 CEO 직책을 수행하고 있다. 이사회 의장을 겸임하며 회사 전반의 전략적 의사결정을 총괄하고 있는 것으로 확인된다. 원지훈 대표이사는 (주)한빛소프트의 게임 개발 및 서비스 사업에 대한 깊은 이해를 바탕으로 <그라나도 에스파다M>의 자체 개발·출시 전략을 주도하고, AI·XR 신사업 영역으로의 사업 확장을 추진하고 있는 것으로 판단된다. 현재 동사는 사외이사 1인을 포함한 총 3인의 등기이사 체제로 이사회를 구성하여 경영 투명성과 의사결정 효율성을 동시에 확보하고 있는 것으로 파악된다.

■ 주주 현황

동사의 최대주주는 (주)티쓰리엔터테인먼트로 7,617,009주(30.69%)를 보유하고 있으며, 경영권에 영향을 주기 위한 목적의 사실상 지배주주로서 안정적인 지배구조를 유지하고 있는 것으로 확인된다. 특별관계인으로는 (주)티쓰리엔터테인먼트의 최대주주 김기영(1.09%), 동사 대표이사 원지훈(0.09%, 스톡옵션 25,000주 별도), 계열회사 임원 홍민균(0.20%)이 포함된다. 보고자 및 특별관계인 합산 주식등의

한빛소프트(047080)

보유비율은 32.07%(의결권 있는 주식 기준)이며, 기타주주는 16,862,859주(67.93%)를 보유하고 있는 것으로 파악된다.

그림 2. 주주 현황



자료: 동사 대량보유상황보고서(2026.04.), NICE평가정보(주) 재가공

※ 원지훈의 스톡옵션(주식매수선택권) 25,000주 포함 시 주식 등의 보유비율 합계 32.13%

■ 사업 분야

동사는 게임서비스 및 유통사업을 영위하고 있다.

표 1. 주요 사업 분야

매출유형	품목	제품 설명
게임서비스	온라인 게임 서비스	게임 포털 '한빛온'을 통한 <오디션>, <에이카>, <헬게이트> 등 온라인 게임 직접 서비스 및 해외 퍼블리셔 라이선싱
	모바일 게임 서비스	<그라나도 에스파다M>, <클럽오디션> 등 모바일 MMORPG·리듬 액션 게임 국내외 서비스
	AI/XR 솔루션	AI 음성합성 <VoiceGen>, 메타버스 소방훈련 <FireXR> 등 신기술 융합 서비스
유통사업	드론 상품매출	자회사 (주)한빛드론을 통한 DJI 공식 파트너 산업용 드론 유통 및 맞춤형 솔루션 제공

자료: 동사 사업보고서(2025.12.), NICE평가정보(주) 재가공

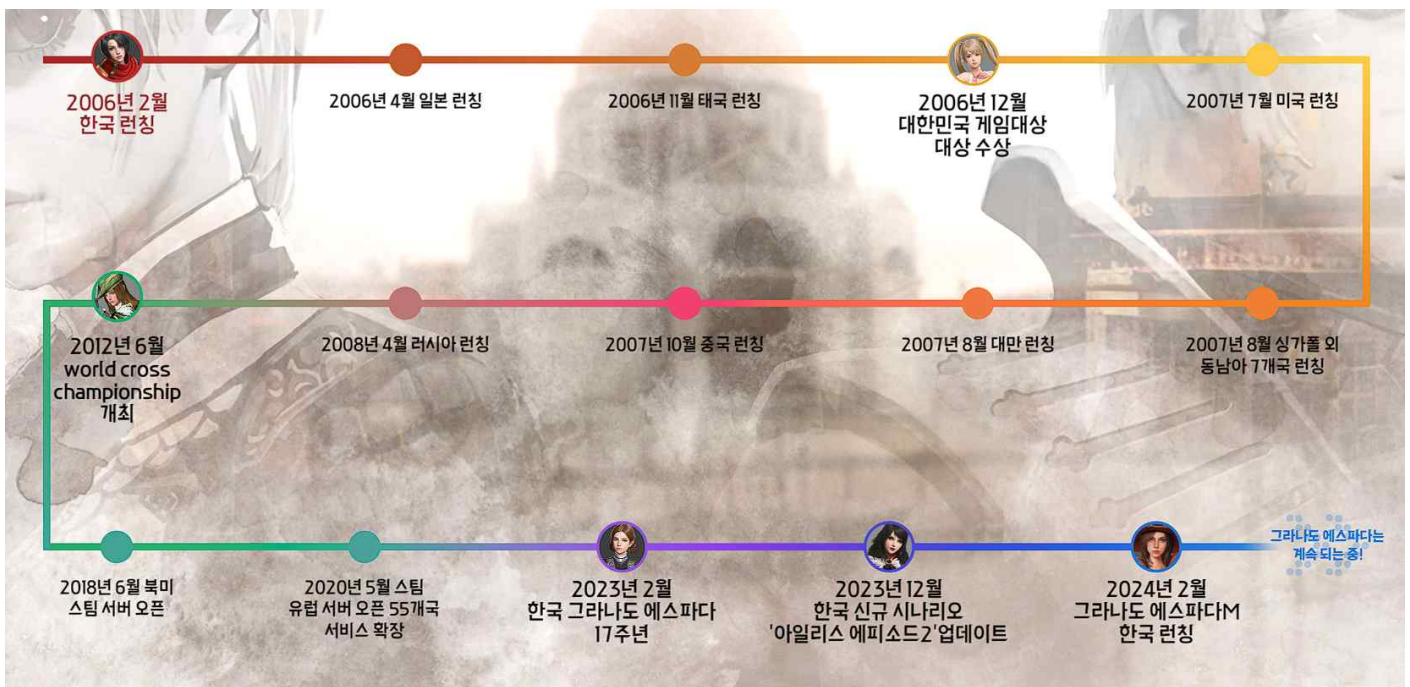
게임서비스 부문은 PC 온라인 게임과 모바일 게임의 복합 운영 체계를 기반으로 안정적인 사업 구조를 유지하고 있는 것으로 판단된다. PC 부문에서는 누적 가입자 7억명, 누적 매출 1조 5천억원을 기록한 리듬 액션 게임 <오디션>을 비롯해 <그라나도 에스파다>, <에이카> 등 자체 보유 IP 기반의 장기 라이브 서비스를 게임 포털 '한빛온'을 통해 운영하고 있으며, 해외 퍼블리셔 대상 라이선스 서비스와 러닝 로열티 수취 방식의 서비스 모델이 병행되고 있는 것으로 파악된다. 모바일 부문에서는 2024년 2월 자체 개발 MMORPG <그라나도 에스파다M>을 출시하여 아시아 6개 권역 서비스를 통해 글로벌 직접 서비스 역량을 본격화하고 있으며, <클럽오디션> 또한 북미·남미·동남아·유럽 등 글로벌 다수 시장에서 현지화 서비스를 지속 운영하고 있는 것으로 확인된다. 프리투플레이(Free to Play) 기반의 인앱 결제(IAP) 모델 채택으로 경기 변동에 비탄력적인 안정적 사업 기반을 구축하고 있는 것으로 평가된다.

한빛소프트(047080)

유통사업 부문은 자회사 (주)한빛드론이 수행하는 드론 유통·서비스 사업으로, 동사의 사업 포트폴리오를 보완하는 중요한 축으로 기능하고 있는 것으로 파악된다. 세계 드론 시장 점유율 70% 이상을 보유한 DJI와의 공식 파트너십을 기반으로 산업용 드론을 국내에 유통·판매하고 있으며, 전국 리셀러 네트워크를 활용한 총판·도매 구조로 시장 커버리지를 확대하고 있는 것으로 파악된다. 기술력을 갖춘 전문 영업 인력과 컨설팅 지원 담당자를 통해 기업 맞춤형 통합솔루션을 제공하고 있으며, 방산·소방·방재·농업 등 공공 수요가 높은 특수 목적 분야로의 사업 확장을 추진하고 있는 것으로 판단된다. 산학 협력을 통한 특수 목적 드론 자체 개발도 병행하고 있어, 유통 중심에서 솔루션 제공 기업으로의 전환 가능성이 평가된다.

동사는 <그라나도 에스파다M>의 글로벌 서비스 지역 확대를 핵심 성장 전략으로 추진하고 있으며, 2025년 한 해 동안 대만 자체 서비스, 싱가포르·말레이시아·필리핀, 인도네시아 현지 퍼블리셔 출시, 일본 자체 서비스, 등 아시아 주요 시장 진입을 빠른 속도로 달성한 것으로 확인된다. 동남아시아와 대만·일본 등 주요 해외 권역에서 안정적인 서비스 흐름을 유지하며 라이브 서비스 고도화와 운영 효율화를 병행하고 있는 것으로 평가되며, 다수의 글로벌 퍼블리셔와의 추가 협의도 진행 중인 것으로 알려져 아시아권 외 시장으로의 추가 확장이 기대되는 상황이다.

그림 3. 그라나도 에스파다M 글로벌 확장



자료: 동사 홈페이지

신사업 측면에서는 정부 XR 플래그십 프로젝트 참여를 통해 개발한 <FireXR>(메타버스 소방훈련)을 2024년 MS 스토어에 'FireXR' 브랜드로 글로벌 출시하며 B2G 솔루션 사업의 상용화를 달성하였고, 2025년 '월드 스마트시티 엑스포'에 우수기업으로 선정되어 EU·아시아·중동·남미 해외 바이어 대상 기술력을 소개한 것으로 확인된다. AI 음성합성 서비스 <VoiceGen>은 VITS 기반 고품질 음성합성 모델 고도화와 7종 감정 표현·다국어 확장 연구를 지속하며 베타 2.0 서비스를 출시하였고, 동사는 2026년에도 게임 글로벌 서비스 확대, 자회사 경쟁력 강화, AI·XR 기술 상용화를 3대 성장 축으로 삼아 사업 영역 확장을 본격적으로 추진할 계획인 것으로 전망된다.

II. 시장 동향

글로벌 게임 고성장과 아시아 권역 주도권 확보의 교차점

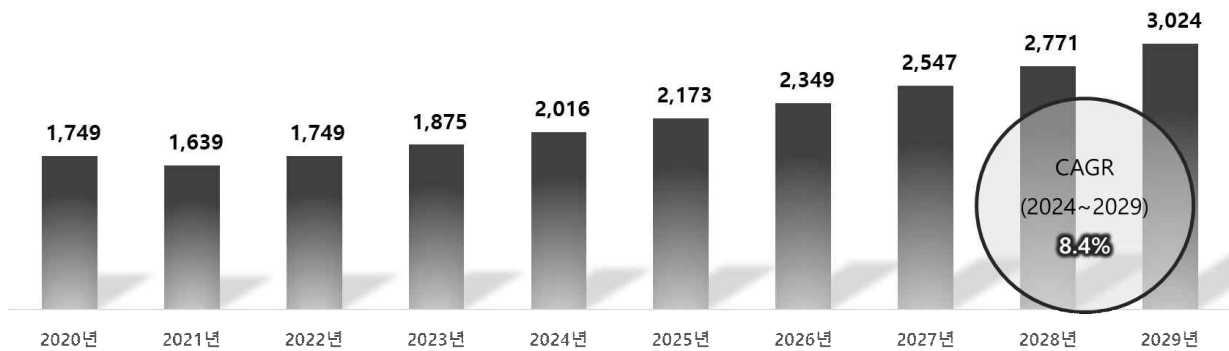
글로벌 게임 시장은 높은 성장세를 유지하는 가운데 아시아-태평양 권역이 최대 시장으로 자리잡고 있다. AR·VR 채택 확산과 e스포츠 대중화라는 구조적 성장 동력이 동사의 게임·XR 신사업 모두에 우호적인 환경을 형성하고 있는 것으로 판단된다.

■ 국내외 시장 규모 및 성장률

Technavio에 따르면, 2024년 글로벌 게임 시장 규모는 2,016억 달러이며, 2024년부터 2029년까지 연평균 8.4% 성장하여 2029년에는 3,024억 달러에 이를 것으로 전망된다. 지역별로는 아시아·태평양 권역이 2024년 기준 전 세계 게임 시장에서 가장 큰 비율을 점유하는 것으로 확인되며, 대만·말레이시아·싱가포르 등 개발도상국에서 e스포츠 보급률이 높아지면서 해당 지역의 성장을 견인할 것으로 예상된다. 북미 시장은 2024년 기준 두 번째로 큰 비율을 점유하고 있으며, 유럽은 2024년 전 세계 게임 시장에 14.7%를 기여하는 세 번째 규모의 시장으로 확인된다. 동사가 직접 서비스 중인 아시아 권역이 글로벌 게임 성장의 핵심 축으로 부상하고 있다는 점에서, 동사의 글로벌 진출 전략과 시장 방향성이 일치하는 것으로 판단된다.

그림 4. 글로벌 게임 시장 규모 및 전망

(단위: 억 달러)

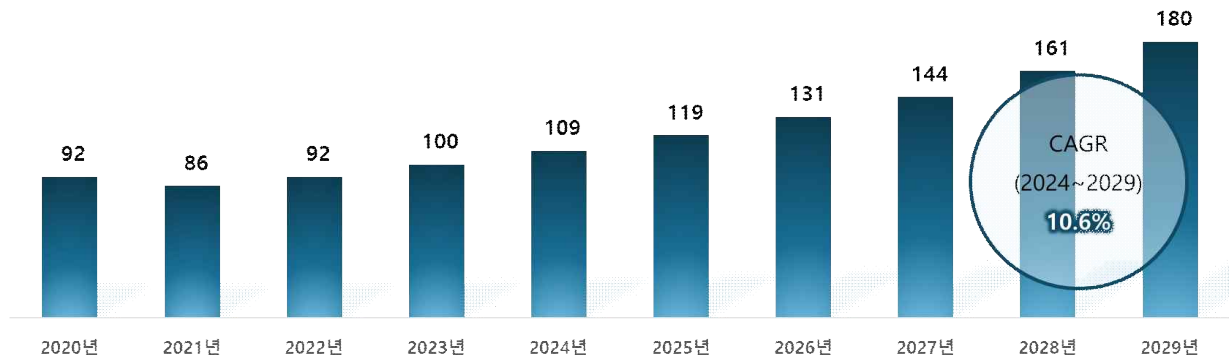


자료: Technavio(2025), NICE평가정보(주) 재가공

동일 보고서에 따르면 국내 게임 시장 규모는 2024년 기준 109억 달러이며, 2024년부터 2029년까지 연평균 10.6% 성장하여 2029년에는 180억 달러에 이를 것으로 전망된다.

그림 5. 국내 게임 시장 규모 및 전망

(단위: 억 달러)



자료: Technavio(2025), NICE평가정보(주) 재가공

한빛소프트(047080)

한국은 2024년 기준 전 세계 게임 시장에서 4번째로 큰 국가로, 전 세계 게임 시장에 5.4%를 기여하고 있으며 2029년에는 기여율이 6.0%로 확대될 것으로 예상된다. 특히 한국은 주요 국가 중 5번째로 빠르게 성장하는 시장으로, 2024년부터 2029년까지 전체 글로벌 시장의 점진적 성장에 7.0%를 기여할 것으로 분석되어, 동사의 국내 기반 사업의 환경적 토대가 견고한 것으로 파악된다.

■ 시장 구조 및 산업동향

글로벌 게임 시장은 AR·VR 게임 채택 증가, e스포츠 대중화, 전략적 파트너십·인수 확대라는 세 가지 핵심 성장 동력을 중심으로 구조적 변화가 이루어지고 있는 것으로 파악된다. 특히 AR·VR 기기에 대한 게임 개발자들의 선호가 증가하고 있으며, 리그 오브 레전드 월드 챔피언십 등 대형 e스포츠 토너먼트의 온라인 생중계가 전 세계 게임 소비층을 빠르게 확장하고 있는 것으로 확인된다. 아울러 게임 솔루션·콘텐츠·플랫폼 제공업체 간의 전략적 협업이 활성화되며 신규 타이틀 출시를 가속하고 있어, 자체 IP와 글로벌 파트너십을 보유한 기업에 유리한 시장 구조가 형성되고 있는 것으로 판단된다. 한편 전리품 상자(Loot Box) 규제 확산과 온라인 게임을 통한 사이버 보안 위협 증가 등 저해 요인도 상존하고 있어, 각국 규제 환경에 대응한 현지화 운영 전략의 중요성이 높아지고 있는 것으로 평가된다.

■ 기술 개발 및 경쟁 환경

게임 산업은 IP 자산, 기술력, 글로벌 서비스 네트워크가 복합적으로 작용하는 고부가가치 콘텐츠 산업으로, 자체 보유 IP와 현지화 역량이 시장 진입 장벽의 핵심 요소로 작용하고 있다. 특히 모바일 MMORPG 장르의 대규모 초기 투자와 장기 라이브 서비스 운영 역량이 진입장벽으로 작용하며, 아시아 시장을 중심으로 검증된 원작 IP를 활용한 모바일 전환 신작이 글로벌 흥행을 견인하는 구조가 공고화되고 있는 것으로 분석된다.

글로벌 게임 시장에는 APPLE, SONY GROUP, MICROSOFT, NETEASE, ELECTRONIC ARTS, ACTIVISION BLIZZARD, BANDAI NAMCO HOLDINGS, NINTENDO 등 20개의 주요 글로벌 업체가 경쟁하고 있으며, 이 중 NETEASE는 자체 개발 모바일·PC 게임과 유명 글로벌 개발사 라이선스 게임을 결합한 포트폴리오로 아시아 시장에서 강력한 경쟁력을 보유하고 있는 것으로 확인된다. 동사와 같이 자체 IP를 보유하고 직접 서비스 모델을 채택한 중규모 게임사의 경우, 대형사 대비 빠른 의사결정과 현지 파트너 협업의 유연성이 경쟁 차별화 요소로 작용하는 것으로 평가된다.

국내 게임 시장에서는 강력한 IP 기반의 모바일 MMORPG 출시 경쟁이 지속되는 가운데, 동사는 <그라나도 에스파다M>의 아시아 멀티마켓 자체 서비스와 현지화 전략을 통해 독자적인 포지셔닝을 확보하고 있는 것으로 파악된다. 주요 국내 경쟁업체 현황은 아래와 같다.

표 2. 국내 경쟁업체 현황

기업명	주요 사업 내용
(주)넥슨코리아	<ul style="list-style-type: none"><던전앤파이터>, <메이플스토리> 등 장기 흥행 IP 보유국내외 모바일·PC 게임 시장 선도
(주)네오위즈	<ul style="list-style-type: none"><블레이드앤소울>, <스텔라블레이드> 등 멀티플랫폼 게임 개발·서비스콘솔 시장 확장 주력
(주)카카오게임즈	<ul style="list-style-type: none">국내 최대 게임 퍼블리셔 중 하나로 모바일·PC 게임 다수 퍼블리싱 및 글로벌 서비스 운영

자료: 업체 홈페이지 및 보도자료, NICE평가정보(주) 재가공

III. 기술분석

AI·XR·게임 기술의 삼각 시너지로 구축된 독자적 기술 플랫폼

동사는 26년간 누적된 게임 개발 역량에 VITS 기반 AI 음성합성, 홀로렌즈 XR 훈련 시뮬레이션, 블록체인 기반 게임 보상 메커니즘 등 이중 기술을 결합하여 게임·AI·XR이 상호 시너지를 창출하는 독자적 기술 생태계를 보유하고 있다.

■ 모바일 MMORPG 자체 개발 및 멀티플랫폼 서비스 기술

동사는 자체 보유 IP인 <그라나도 에스파다>를 기반으로 모바일 MMORPG <그라나도 에스파다M>을 자체 개발하여 국내 및 아시아 6개 권역에 서비스하고 있다. 중세 유럽 세계관 기반의 대규모 멀티플레이어 환경 구현과 각 국가별 현지화(언어·운영 정책·콘텐츠) 기술을 보유하고 있으며, iOS·안드로이드·PC 크로스 플랫폼 동시 서비스가 가능한 개발 아키텍처를 구축하고 있다. ‘게임 클라이언트의 참여 증명 기반 블록체인 시스템 및 이를 이용한 블록 보상 합의 방법(10-2366638)’ 및 ‘터치패널 모바일 단말기를 이용한 멀티플레이어 게임 시스템, 게임 방법 및 기록매체(10-1174765)’로 구성된 등록특허 2건을 통해 게임 환경 내 블록체인 보상 메커니즘과 멀티터치 기반 다인 플레이 기술을 보호하고 있다. 이러한 독자적 기술 역량은 글로벌 퍼블리셔와의 협업 및 자체 직접 서비스 모두에서 게임의 품질과 안정성을 담보하는 핵심 기반으로 기능한다.

■ AI 기반 음성합성 및 아바타 생성 기술(VoiceGen)

동사는 VITS(Variational Inference Text-to-Speech) 아키텍처를 기반으로 고품질 음성합성 모델을 자체 설계·학습하여 <VoiceGen> 서비스에 적용하고 있다. 7종 감정 표현 음성합성, mel-spectrogram 기반 품질 정량 평가, 발음 정확도 기존 대비 2배 이상 향상, 잡음도 기존 대비 3배 이상 개선 등 다수의 기술적 성과를 달성하였으며, OpenPose 기반 2D/3D 포즈 추정을 통한 아바타 립싱크·동작 연동 기술도 구현되어 있다. 한국어·영어·일본어 등 다국어 음성합성 모델 확장 연구도 진행 중으로, 총 102종 음성·감정·대화체 기능을 탑재한 베타 2.0 서비스를 출시하며 상용화 가능성을 실증하고 있다.

그림 6. VoiceGen 서비스 및 향후 비전



자료: 동사 홈페이지

한빛소프트(047080)

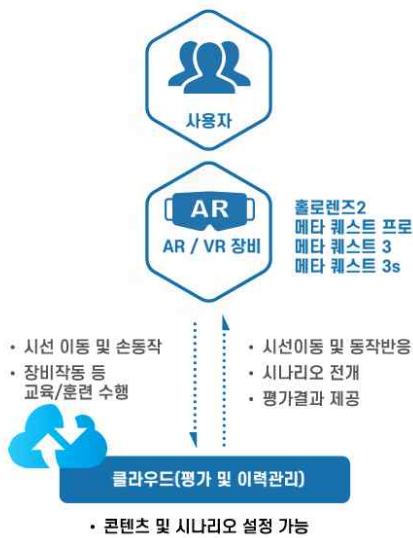
동사는 '웹어셈블리 기반 블록체인 플랫폼을 이용한 디지털 콘텐츠의 위변조 판별 시스템(10-2423523)' 을 통해 AI 생성 콘텐츠의 딥페이크 방지 기술에 대한 지식재산권도 확보하고 있으며, 이는 향후 AI 콘텐츠 신뢰성 검증 서비스로의 확장 가능성을 높이는 것으로 판단된다.

■ XR(확장현실) 기반 메타버스 교육훈련 솔루션(FireXR)

동사는 정부 'XR 플래그십 프로젝트'의 소방 분야 산학 컨소시엄으로 참여하여 메타버스 소방훈련 콘텐츠를 개발하였으며, 이를 'FireXR' 브랜드로 마이크로소프트(MS) 스토어에 글로벌 출시하는 데 성공하였다. 마이크로소프트 홀로렌즈2의 손 추적·시선 추적·공간 인식 기술을 활용하여 현실과 유사한 훈련 환경을 구현하였으며, 데모 1종·무료 4종·유료 8종 등 총 13종의 콘텐츠를 상용화하고 전국 소방안전원에 납품을 완료하였다. 현재는 AI로 구현한 풍수해·산불 등 가상 재난 상황에서 역할 기반 임무 수행이 가능한 '가상융합기술 기반 재난대응 교육훈련 플랫폼'을 추가 개발 중으로, B2G 안전 솔루션 시장에서의 기술 영역을 확장하고 있는 것으로 확인된다.

그림 7. XR기반 소방시설 점검작동 시뮬레이터_시스템 구성

〉시스템 구성



〉실제 현장 배경으로 장비 작동 훈련





훈련 로비 화면	구조 및 작동원리	교육훈련 대상 콘텐츠														
		<table border="1"> <tr> <td>자동화재탐지기 P형</td> <td>스프링클러 습식</td> </tr> <tr> <td>자동화재탐지기 R형</td> <td>스프링클러 준비작동식</td> </tr> <tr> <td>분말소화기(ABC)</td> <td>옥내소화전</td> </tr> <tr> <td>CO2 소화기</td> <td>부속실 제연설비</td> </tr> <tr> <td>K급 소화기</td> <td>방화문</td> </tr> <tr> <td>가스계소화설비</td> <td>방화셔더</td> </tr> <tr> <td>튜토리얼</td> <td>시연 전용</td> </tr> </table>	자동화재탐지기 P형	스프링클러 습식	자동화재탐지기 R형	스프링클러 준비작동식	분말소화기(ABC)	옥내소화전	CO2 소화기	부속실 제연설비	K급 소화기	방화문	가스계소화설비	방화셔더	튜토리얼	시연 전용
자동화재탐지기 P형	스프링클러 습식															
자동화재탐지기 R형	스프링클러 준비작동식															
분말소화기(ABC)	옥내소화전															
CO2 소화기	부속실 제연설비															
K급 소화기	방화문															
가스계소화설비	방화셔더															
튜토리얼	시연 전용															
점검 및 실습 	훈련 평가 															

자료: 동사 홈페이지


■ 연구개발 활동

동사는 '한빛소프트 게임개발연구소' 명칭의 부설연구소를 운영하며 게임 개발·가상현실·인공지능 등 핵심 기술 연구를 수행하고 있다. 현재 선행 연구 투자를 집중적으로 실시한 이후 기술 고도화 및 서비스 안정화 단계에 진입하며 연구개발 역량의 사업화 적용을 가속하고 있는 것으로 파악된다. 주요 R&D 성과로는 <VoiceGen> 음성합성 모델 고도화(VITS 기반 다감정·다국어 지원, 베타 2.0 출시), AI 기반 재난대응 교육훈련 플랫폼 개발, <그라나도 에스파다M> 글로벌 서비스 최적화 기술 확보 등이 확인된다.

SWOT 분석

			
<p>강점</p> <ul style="list-style-type: none"> • 누적 가입자 7억명 <오디션>·<그라나도 에스파다> 등 장기 흥행 자체 IP 포트폴리오 보유 • <그라나도 에스파다M> 아시아 6개 권역 직접 서비스 및 현지화 역량 보유 • AI(VoiceGen)·XR(FireXR)·게임 기술의 복합 적용으로 B2B·B2G 신사업 선점 	<p>약점</p> <ul style="list-style-type: none"> • 중규모 게임사로서 마케팅·개발 자원의 규모에서 넥슨·엔씨소프트 등 대형사 대비 격차 존재 • AI·XR 신사업 부문이 아직 성장 초기 단계로 사업 기반 구축 과정에 있음 	<p>기회</p> <ul style="list-style-type: none"> • 게임 시장의 고성장 기초와 아시아·태평양 권역의 최대 시장 지위 강화 • AR·VR 게임 채택 증가 및 e스포츠 대중화로 동사의 글로벌 서비스 수요증 확대 • 공공 안전훈련 디지털화 정책 확산으로 XR 기반 B2G 솔루션 시장 기회 증대 	<p>위협</p> <ul style="list-style-type: none"> • NETEASE·ACTIVISION·BLIZZARD 등 글로벌 대형 게임사의 아시아 시장 공격적 확장으로 경쟁 심화 • 주요국의 전리품 상자 (Loot Box) 규제 강화로 인앱 결제 모델의 사업 환경 불확실성 증대
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Strength ◆ Weakness ◆ Opportunity ◆ Threat 	<p>7억 누적 가입자 IP 자산과 아시아 6개국 직접 서비스 역량으로 글로벌 IP 사업자 지위 확보 대형 게임사 대비 마케팅 자원 격차 및 AI·XR 신사업의 초기 사업 기반 구축 과정</p> <p>글로벌·국내 게임 시장의 고성장과 AR·VR·e스포츠 확산이 동사 전방위 사업 확장 환경 조성</p> <p>글로벌 대형사의 아시아 공세와 전리품 상자 규제 강화가 사업 운영의 구조적 제약으로 작용</p>		

PEST 분석

			
<p>정치</p> <ul style="list-style-type: none"> • 정부 XR 플래그십 프로젝트·AI 바꾸어 사업 등 공공 주도 기술 지원 정책으로 수혜 기회 확대 • 글로벌 주요국의 전리품 상자 규제 및 청소년 보호 정책 강화로 게임 운영 정책의 현지화 부담 가중 가능성 	<p>경제</p> <ul style="list-style-type: none"> • 게임 인앱 결제(IAP) 모델의 경기 변동 비탄력성으로 경기 하강 시에도 안정적 사업 운영 가능 • 환율 변동이 해외 퍼블리셔 로열티 수취 조건에 직접 영향을 미쳐 환위험 관리 중요성 증대 	<p>사회</p> <ul style="list-style-type: none"> • e스포츠 대중화와 Z세대·알파세대의 게임 소비 확대로 글로벌 게임 이용자층의 지속적 유입 • 소양·재난 훈련의 디지털화 및 안전 의식 제고 사회 트렌드로 XR 훈련 솔루션 수요 증가 	<p>기술</p> <ul style="list-style-type: none"> • AR·VR 게임 기기 채택 증가 및 기술 발전으로 동사의 XR 솔루션 활용 가능 환경 확대 • 생성형 AI·LLM 발전으로 음성합성·아바타 생성 서비스의 기술 경쟁이 심화되어 지속적 기술 고도화 필요
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Political ◆ Economic ◆ Social ◆ Technological 	<p>정부 AI·XR 지원 정책이 동사 신사업 개발의 재정·기술 기반을 강화하는 유리한 환경 제공</p> <p>인앱 결제 기반 사업 모델의 경기 방어적 특성이 동사 사업 운영 안정성의 구조적 기반</p> <p>e스포츠 대중화와 사회 안전 디지털화 트렌드가 동사의 게임·XR 솔루션 수요를 동시 견인</p> <p>AR·VR 기기 채택 확대, 한편, AI 기술 경쟁 심화로 지속적 기술 고도화가 필수 과제로 부상</p>		

IV. 재무분석

온라인·모바일 게임 및 DJI 드론 유통 2부문 기업, 모바일 게임 글로벌 확장 및 AI 신사업 추진

동사의 2025년 매출액은 전년 대비 13.8% 성장한 378.9억 원을 기록하였으며, 영업이익은 2.8억 원으로 흑자 전환에 성공하였다. 당기순이익은 54.4억 원을 나타내며 수익성이 대폭 개선되었다.

■ 게임서비스·유통사업 2부문 체계, 그라나도 에스파다 모바일 중심 성장

동사는 온라인·모바일 게임 개발 및 서비스를 주력으로 영위하고 있으며, 종속회사 (주)한빛드론을 통해 DJI 드론 국내 유통·서비스 사업을 병행하고 있다. K-IFRS 연결 기준 사업부문은 게임서비스부문(오디션, 그라나도 에스파다, 클럽오디션 등)과 유통사업부문(DJI 드론 유통·서비스)으로 구성되며, 2025년 매출 구성비는 게임서비스부문 63.4%, 유통사업부문 36.6%이다.

동사의 최근 매출 실적을 살펴보면, 2023년 259.3억 원으로 전년 대비 54.0% 급감하였으나, 2024년 그라나도 에스파다 모바일 국내 런칭 효과로 333.0억 원을 기록하며 28.4% 성장하였고, 2025년에는 378.9억 원으로 13.8% 추가 성장하였다. 게임서비스부문은 2024년 그라나도 에스파다 모바일 출시로 전년 대비 102.4% 급성장한 후 2025년에는 240.3억 원(+2.2%)의 안정적 매출을 유지하고 있으며, 유통사업부문은 DJI 드론 수요 회복에 힘입어 2025년 138.5억 원(+41.7%)의 매출 성장을 시현하였다.

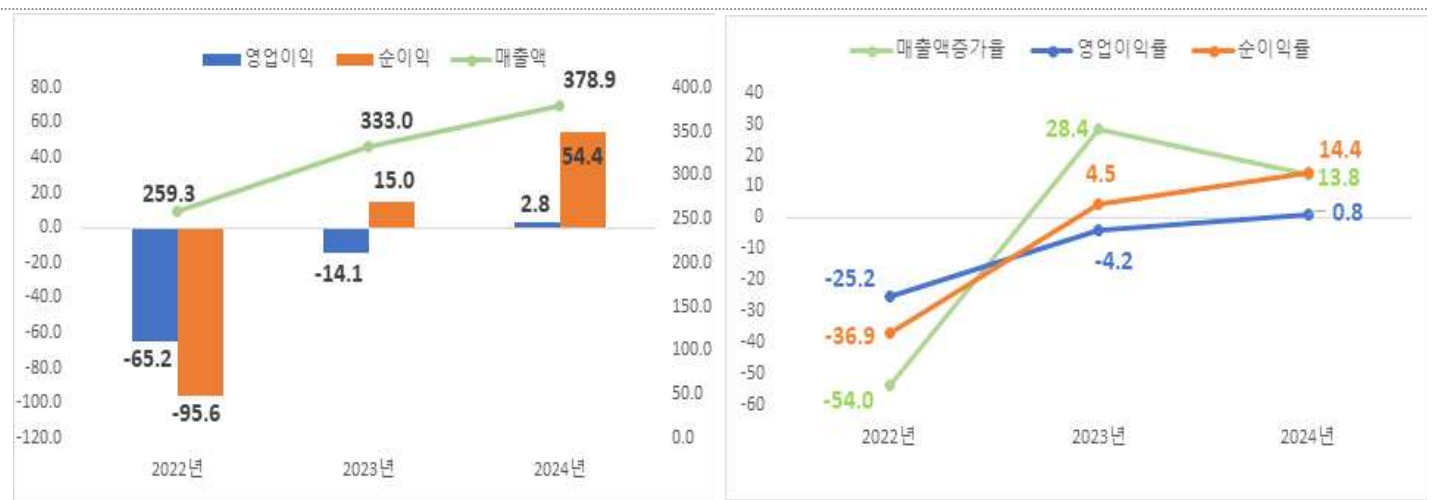
■ 영업이익 2.8억 원 흑자 전환, 당기순이익 54.4억 원 대폭 개선

2024년, 동사는 전년 대비 28.4% 성장한 333.0억 원의 매출을 시현하였으나, 영업이익은 -14.1억 원으로 적자가 지속되었다. 다만, 당기순이익은 15.0억 원을 기록하며 흑자 전환하였다.

2025년에는 매출이 전년 대비 13.8% 성장한 378.9억 원을 나타낸 가운데, 영업이익은 2.8억 원으로 흑자 전환에 성공하였으며, 당기순이익은 54.4억 원으로 전년 대비 대폭 증가하였다. 이는 영업외수익 증가 등 비영업부문의 기여에 힘입은 것으로, 게임서비스부문은 영업손실 2.5억 원을 나타내었으나 유통사업부문은 영업이익 5.3억 원을 시현하며 전사 흑자 전환을 견인하였다.

그림 8. 동사 손익계산서 분석

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2025.12.), NICE평가정보(주) 재가공

한빛소프트(047080)

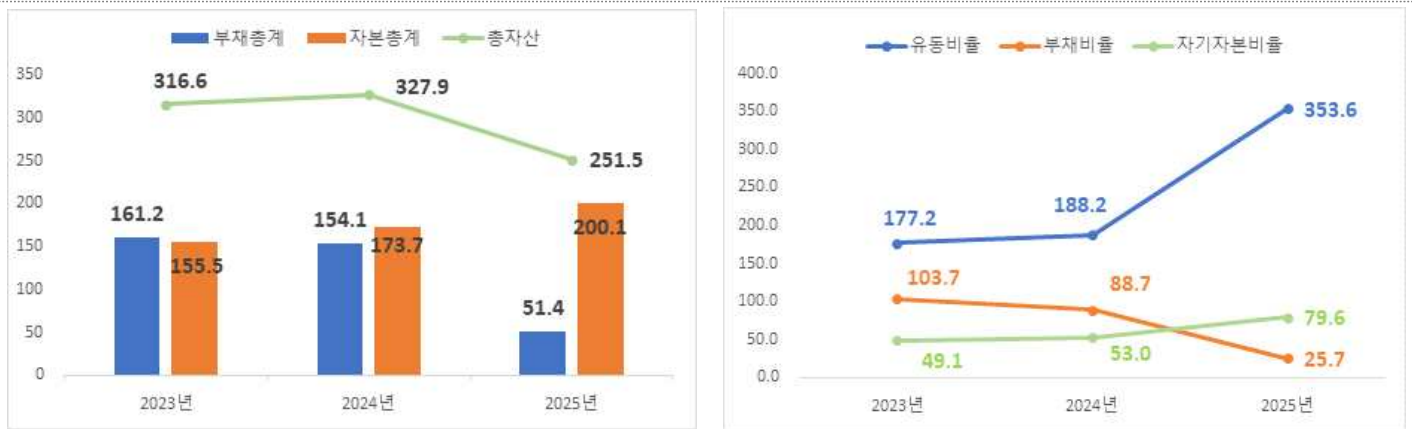
■ 부채비율 25.7%, 자기자본비율 79.6%로 재무구조 대폭 개선

2024년 동사는 총자산이 전년 대비 11.3억 원 증가한 327.9억 원을 기록하였고, 부채총계는 7.1억 원 감소한 154.1억 원, 자본총계는 18.2억 원 증가한 173.7억 원을 나타내었다(유동비율 11.0%p 상승한 188.2%, 부채비율 15.0%p 하락한 88.7%, 자기자본비율 3.9%p 상승한 53.0%).

2025년에는 총자산이 76.4억 원 축소된 251.5억 원을 기록하였고, 부채총계는 102.7억 원 대폭 감소한 51.4억 원, 자본총계는 26.4억 원 증가한 200.1억 원을 나타내었다(유동비율 165.4%p 상승한 353.6%, 부채비율 63.0%p 하락한 25.7%, 자기자본비율 26.6%p 상승한 79.6%).

그림 9. 동사 재무상태표 분석

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2025.12.), NICE평가정보(주) 재가공

표 3. 동사 요약 재무제표

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결 기준)

항목	2023년	2024년	2025년
매출액	259.3	333.0	378.9
매출액증가율(%)	-54.0	28.4	13.8
영업이익	-65.2	-14.1	2.8
영업이익률(%)	-25.2	-4.2	0.8
순이익	-95.6	15.0	54.4
순이익률(%)	-36.9	4.5	14.4
부채총계	161.2	154.1	51.4
자본총계	155.5	173.7	200.1
총자산	316.6	327.9	251.5
유동비율(%)	177.2	188.2	353.7
부채비율(%)	103.7	88.7	25.7
자기자본비율(%)	49.1	53.0	79.6
영업현금흐름	-0.3	0.0	46.2
투자현금흐름	24.2	18.7	53.8
재무현금흐름	-60.5	-4.3	-136.6
기말 현금	82.7	97.8	61.3

자료: 동사 사업보고서(2025.12.), NICE평가정보(주) 재가공

■ 동사 실적 전망

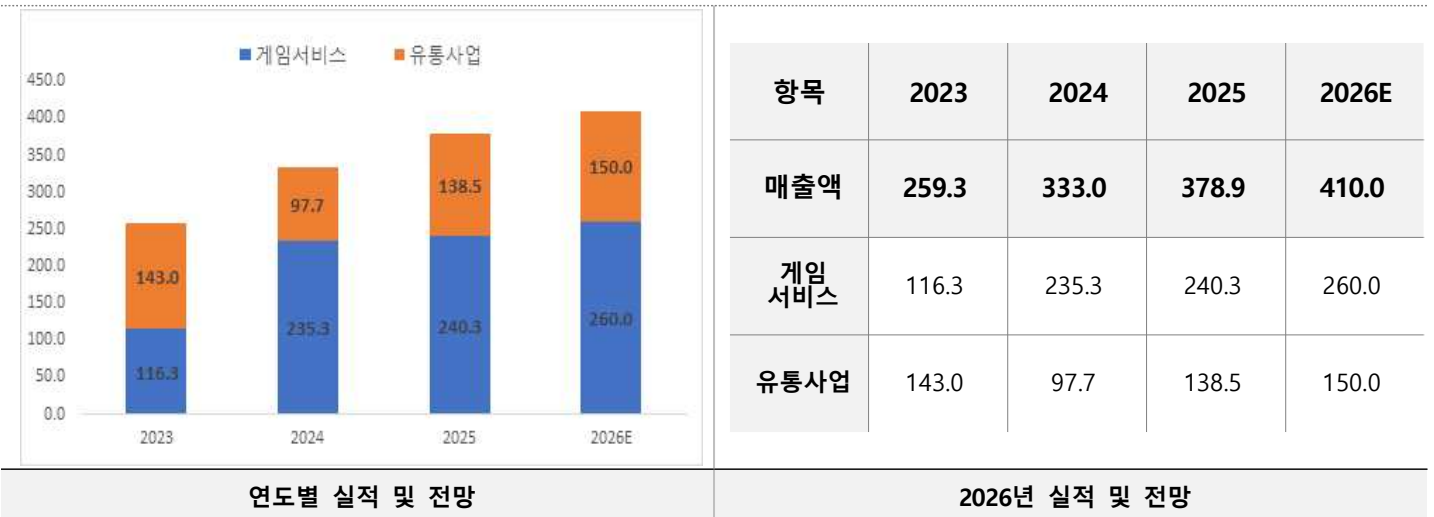
동사의 게임서비스부문은 그라나도 에스파다 모바일의 대만·일본 직접 서비스 개시 및 글로벌 원빌드 전략에 따른 다국어 동시 서비스 확대가 추진되고 있어 해외 매출 성장이 기대된다. 2025년 수출 비중이 전년 5.3%에서 20.0%로 확대된 점은 글로벌 전략의 가시적 성과로 판단된다. 유통사업부문은 중속회사 한빛드론을 통해 전국 200곳 이상 리셀러 네트워크를 보유하고 있으며, 방산·소방·농업 등 특수목적 드론 시장 확장이 추진되고 있다.

국내 게임시장은 2025년 25.2조 원(+9.8%)으로 성장이 전망되며, 글로벌 게임시장은 1,888억 달러(+3.4%)로 추정되고 있다. 동사는 AI 사업(VoiceGen 음성 아바타 생성 솔루션, 딥페이크 대응 기술 등)을 통한 신성장동력 확보도 추진하고 있어 중장기적 사업 포트폴리오 다변화가 기대된다.

이에 따라 동사의 2026년 매출은 게임서비스부문의 글로벌 확장 효과 및 유통사업부문의 드론 수요 지속 성장을 고려하여 전년 대비 8.2% 성장한 410억 원이 전망되며, 부문별로는 게임서비스부문 260억 원, 유통사업부문 150억 원으로 추정된다. 영업이익은 매출 증가에 따른 고정비 희석 효과로 흑자 기조가 유지될 것으로 전망된다.

그림 10. 동사 사업부문별 실적 및 전망

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2025.12.), NICE평가정보(주) 재가공

V. 주요 변동사항 및 향후 전망

IP 자산·AI·XR의 삼각 성장 엔진으로 글로벌 콘텐츠 플랫폼 전환 가속화

<그라나도 에스파다M>의 아시아 6개 권역 직접 서비스 확립과 추가 시장 진입 협의 지속, <VoiceGen>·<FireXR>의 B2G·B2B 상용화 확대가 맞물리며 동사는 게임 퍼블리셔를 넘어선 복합 디지털 콘텐츠 플랫폼으로의 전환을 가속하고 있는 것으로 평가된다.

■ 그라나도 에스파다M, 아시아 직접 서비스 체계 확립으로 글로벌 퍼블리셔 도약

동사의 자체 개발 모바일 MMORPG <그라나도 에스파다M>은 2024년 국내 출시 이후 2025년 한 해 동안 대만·일본 자체 서비스, 싱가포르·말레이시아·필리핀 현지 퍼블리셔(플레이파크) 서비스, 인도네시아 서비스 등 아시아 6개 권역으로 빠르게 서비스 범위를 확장한 것으로 확인된다. 특히 대만과 일본은 PC 원작 <그라나도 에스파다>가 이미 흥행한 지역으로, 원작의 누적 팬층을 기반으로 한 모바일 신작의 현지 수용성이 높은 것으로 평가된다. 동사 관계자는 다양한 국가의 해외 서비스를 순차적으로 진행할 계획임을 밝혔으며, 아시아권 외 추가 시장으로의 퍼블리셔 협의도 병행 중인 것으로 파악된다.

■ AI·XR 신사업 상용화 본격화, 과기부 AI 바우처 공급기업 선정으로 B2G 확장

<VoiceGen>은 텍스트 입력 기반 AI 음성 아바타 생성 솔루션으로 게임 캐릭터를 넘어 디지털 콘텐츠 제작 전반에 활용하는 방향으로 개발이 심화되고 있으며, 현재 베타 2.0 버전을 운영하는 가운데 과학기술정보통신부의 'AI 바우처 지원사업' 공급기업으로 선정되어 중소기업 대상 AI 솔루션 공급 사업도 추진하고 있는 것으로 확인된다. <FireXR>은 마이크로소프트 홀로렌즈2 및 메타 퀘스트 등 복수의 XR 기기를 지원하는 방향으로 기능을 고도화하고 있으며, 공공·산업용 디지털트윈과 교육훈련 콘텐츠 개발에 무게를 두고 시장 확장을 도모하고 있는 것으로 파악된다. 이러한 AI·XR 솔루션의 상용화 진전은 게임 외 사업 포트폴리오의 다양화 측면에서 동사의 중장기 사업 기반을 강화하는 방향으로 작용하고 있는 것으로 판단된다.

■ 2025년 연간 영업이익 흑자전환 달성, 2026년 사업 확장 본격화 전망

동사는 2025년 연간 연결 기준 영업이익 흑자전환을 달성하며 사업 전반의 체질 개선을 입증한 것으로 확인된다. 동사 관계자는 이번 흑자전환을 기점으로 기존 서비스 중인 게임의 글로벌 서비스 지역을 확대하는 한편, 자회사 경쟁력 강화 및 내부 운영 효율화를 지속함으로써 2026년에는 사업 확장 폭이 더욱 커질 것으로 기대하고 있다고 밝혔다. 게임 IP 기반의 아시아 직접 서비스 확장, AI·XR 솔루션의 B2G·B2B 상용화, 자회사 (주)한빛드론의 산업용 드론 솔루션 사업 강화가 2026년 성장의 세 가지 핵심 축으로 작용할 것으로 전망된다.

그림 11. (주)한빛드론 개발 제품



자료: 동사 홈페이지

한빛소프트(047080)

■ 최근 뉴스 및 향후 전망

프롬프트 : 동사의 최근 뉴스와 향후 전망에 대해 알려주세요

생성형 AI 답변 :

“한빛소프트는 최근 주력 IP인 '그라나도 에스파다M'의 글로벌 성과와 경영 효율화에 힘입어 2025년 영업이익 흑자 전환을 달성하며 재무 건전성을 확보한 점이 긍정적으로 평가되며, 향후 최대 기대 시장인 중국 퍼블리싱 본격화와 AI·메타버스 등 신사업 고도화가 맞물리며 실적 개선세가 더욱 가속화될 것으로 전망됩니다.”

* 출처 : Gemini

증권사 투자의견(하단)

작성기관

투자의견

목표주가

작성일

6개월 내 발간보고서 없음.

시장정보(주가 및 거래량)

047080 코스닥

단위 : 원, 주, % | 기준 일자 : 2026.04.30

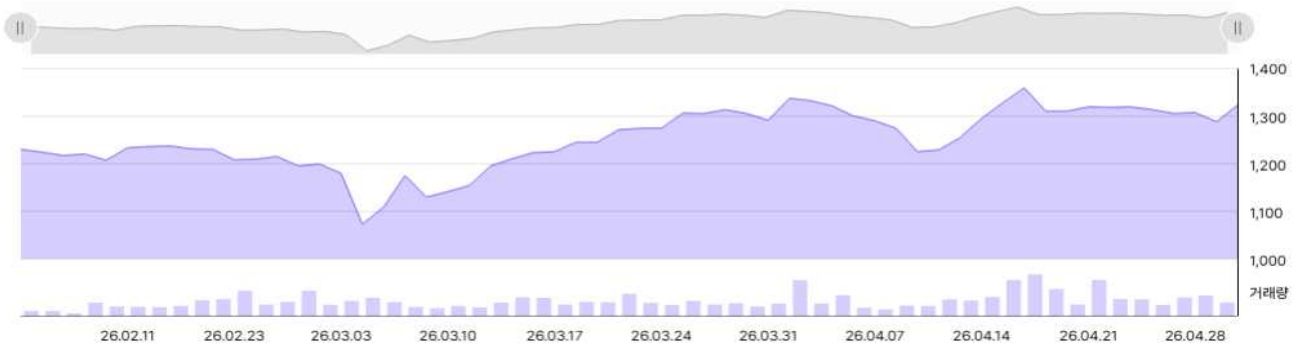
1,323 ▲35 +2.65%

전일 1,288
시가 1,288

고가 1,330
저가 1,265

거래량 242,558 주
거래대금 312 백만원

1주일 3개월 6개월 1년 3년 5년



자료: NICE Bizline(2026.04.30.)

최근 3개월간 한국거래소 시장경보제도 지정여부

시장경보제도란?

한국거래소 시장감시위원회는 투기적이거나 불공정거래 개연성이 있는 종목 또는 주가가 비정상적으로 급등한 종목에 대해 투자자주의 환기 등을 통해 불공 정거래를 사전에 예방하기 위한 제도를 시행하고 있습니다.

시장경보제도는 「투자주의종목 투자경고종목 투자위험종목」의 단계를 거쳐 이루어지게 됩니다.

※관련근거: 시장감시규정 제5조의2, 제5조의3 및 시장감시규정 시행세칙 제3조~제3조의7

기업명	투자주의종목	투자경고종목	투자위험종목
한빛소프트	X	X	X