

네카오, AI 신사업 성장에 3분기 호실적 전망

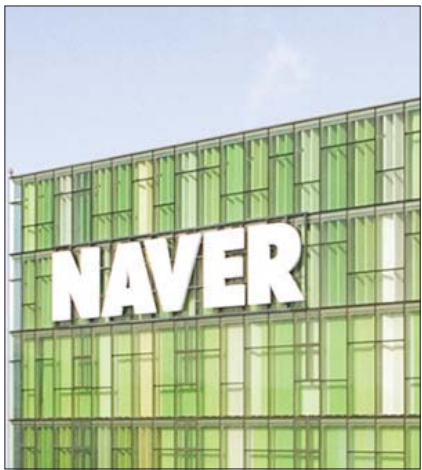
네이버, 매출 3兆·영업익 5688억
엔비디아와 ‘피지컬 AI’ 개발 협약

카카오, 매출 2兆·영업익 1638억
카톡 ‘챗 GPT’ 탑재로 AI 경험 확대

네이버와 카카오가 3분기 실적에서 모두 호실적을 기록할 것으로 전망되며, AI 신사업이 향후 성장 동력으로 부각된다.

4일 IT업계에 따르면 네이버와 카카오는 3분기 실적 발표를 앞두고 양사 모두 전 부문에서 견조한 성장세를 보일 것이란 시장 전망이 나온다. 특히 네이버는 엔비디아(GPU) 공급 확보를 통한 AI 인프라 강화, 카카오는 오픈AI와의 협업으로 챗GPT를 자사 서비스에 탑재하며 AI 기반 신사업이 향후 양사의 성장 모멘텀이 될 것으로 보인다.

네이버의 경우 금융정보업체 에프엔 가이드 기준 올해 3분기 매출이 약 3조 430억원, 영업이익은 약 5688억원으로 각각 전년 동기 대비 약 12.06%, 8.29% 증가할 전망이다. 이는 서치·플랫폼, 커머스, 콘텐츠 부문에서의 고른 성장에 기인한다.



네이버 사옥 그린팩토리 전경. /네이버

커머스 부문은 멤버십과 배송 확대, 스마트스토어 수수료 인상 등이 중개·판매 매출을 견인하며 전년 대비 약 23.2% 성장할 것으로 증권가에서는 예측하고 있다.

또 콘텐츠 부문은 일본 시장에서의 ‘라인망가’ 매출 확대와 마케팅 강화로 전년 동기 대비 약 6.4% 증가할 것으로 보인다.

카카오는 같은 기간 매출 약 2조 236억원, 영업이익 약 1638억원으로 각각 전년 동기 대비 약 5.32% 및 약 25.53% 증가할 것으로 전망된다. 특비즈는 약



경기도 성남 분당구 카카오 판교 아지트./카카오

7.6% 증가한 5457억원, 플랫폼 기타 매출은 약 16.4% 증대된 4262억원을 기록할 것으로 보이며, 콘텐츠 매출은 약 9824억원 수준으로 전년과 유사할 것으로 나타났다.

네이버는 엔비디아와 ‘피지컬 AI’ 개발 협약을 체결하는 등 산업 현장에서 활용 가능한 버티컬 AI 개발을 위해 협업 중이다. 이번 협약을 통해 엔비디아는 네이버 및 삼성전자 등 국내 기업들에 향후 26만장 이상의 GPU를 공급할 계획이다.

이에 대해 증권가에서는 “네이버가

단일기업 기준으로 GPU 확보 규모가 최대 수준이며, AI 인프라부터 서비스까지 풀스택으로 승부할 수 있는 기반이 마련됐다”고 평가했다.

카카오는 지난달 ‘챗GPT 포 카카오’ 서비스를 선보였다. 이는 오픈AI의 챗GPT를 카카오톡 내에 탑재한 형태로 별도 앱 전환 없이 이용할 수 있어 사용자 접근성이 높다는 평가다. 카카오는 이를 ‘카카오 톨즈’ 플랫폼을 통해 카카오톡·선물하기·멜론 등 자사 서비스와 연동하며 AI 경험을 확대할 전략이다.

증권업계에서는 “챗GPT 포 카카오는 카카오톡 내 탑재라는 강점을 가져 국내 이용자 접근성을 확보했다”며 “AI 검색 기반 광고 도입과 구독 매출 확대 가능성도 커지면서 내년 특비즈 광고 매출이 더욱 성장할 것”이라고 분석했다.

IT 업계 관계자는 “네이버와 카카오는 AI 인프라와 서비스 양측에서 모두 준비하고 있어 향후 신사업 전개에 있어 차별화된 경쟁력을 갖출 것”이라면서 “다만 글로벌 경쟁 심화 및 규제 리스크도 상존하는 만큼 실적 발표 이후 시장 반응이 중요하다”고 말했다.

/최빛나 기자 vitna@metroseoul.co.kr

네이버 밴드 개편맞이 행사

네이버가 그룹 커뮤니케이션 서비스 ‘밴드(BAND)’ 개편을 기념해 12월 5일 까지 리뉴얼 기념 이벤트를 진행한다고 4일 밝혔다.

2012년 출시된 밴드는 폐쇄형 그룹 기능과 모임 관리에 특화된 서비스로, 전 세계 187개국에서 사용 중이다. 특히 미국에서는 주니어 스포츠 그룹을 중심으로 성장하며 주간 활성 사용자 수(WAU)가 500만 명을 돌파했다.

이번 업데이트는 ▲홈 화면 개편 ▲탐색 편의성 강화 ▲개별 밴드 구성 개선 ▲일정 관리 기능 강화에 초점을 맞췄다. 밴드는 ‘내 밴드 탭’과 ‘새글 피드 탭’을 통합한 ‘글로벌 메인홈’을 새롭게 도입했다.

네이버는 리뉴얼을 기념해 12월 5일 까지 ‘NEW B 지원금 이벤트’를 진행한다. 신규 밴드 이용자에게는 ‘NEW B 스타터팩’을 지급하며, 미션을 달성한 참가자 중 추첨을 통해 최대 100만 원 상당의 네이버페이 포인트를 증정한다.

/김서현 기자

유튜브 쉐리·퀸잇·오늘의집 쇼핑 제휴프로그램 추가

유튜브가 ‘유튜브 쇼핑 제휴 프로그램’의 새로운 파트너로 쉐리, 퀸잇, 오늘의집을 잇따라 추가한다고 4일 밝혔다.

이 프로그램을 통해 국내 크리에이터는 오늘부터 쉐리와 퀸잇의 상품을 영상, 쇼츠, 라이브 스트림 등에 태그해 소개할 수 있으며, 다음 주 초부터는 오늘의집 상품도 태그 가능해진다.

해당 제휴 프로그램은 크리에이터의 수익 창출을 돕기 위한 제도로, 제품 태그 기능을 통해 콘텐츠에서 바로 쇼핑 흐름을 연결할 수 있다. 영상, 쇼츠, 라이브 등 다양한 포맷에서 적용 가능하다.

2025년 6월 기준 국내 자격 요건을 충족한 크리에이터 중 45% 이상이 프로그램에 참여했으며, 2025년 3월 시점으로 95만 개 이상의 동영상에 제품 태그가 적용된 것으로 나타났다.

/김서현 기자

과기정통부 ‘송파 ICT 보안 클러스터’ KDI 예타 조사 통과

과학기술정보통신부와한국자산관리공사가 추진 중인 ‘송파 ICT 보안 클러스터 개발사업’이 한국개발연구원(KDI)의 예비타당성조사를 통과했다.

이 사업은 서울 송파구 가락시장역 인근 중앙전파관리소 부지(약 5만2000㎡)를 개발해 사이버보안 관련 8개 기관을 한데 모으는 대형 프로젝트다. 총사업비는 약 5417억원 규모로, 9층과 11층 짜리 2개 동(연면적 6만5000㎡)에 정보보호 관련 기관이 입주하게 된다.

주요 입주 기관으로는 한국인터넷진흥원, 국가정보원, 금융보안원, 정보통신진흥협회 등이 포함된다. 이들은 평시에는 사이버 위협 정보를 공유하고, 공격 발생 시에는 탐지·차단·복구 등 대응 체계를 공동으로 운영할 예정이다.

/김서현 기자

韓 모바일게임, RPG 중심 성장… PC·디지털광고서도 성과

센서타워 ‘韓 게임시장 인사이트’
올해 인앱구매 수익 53억弗 전망
넷마블 ‘세븐나이츠 리버스’ 매출 1위

글로벌 마켓 인텔리전스 기업 센서타워(Sensor Tower)는 자사 디지털 광고 인사이트 데이터를 기반으로 한국 모바일 게임 시장의 다운로드 추세, 수익 구조, 장르별 변화, 주요 타이틀 성과를 종합 분석한 ‘2025년 한국 게임 시장 인사이트’ 리포트를 발표했다

센서타워에 따르면 전 세계 모바일 게임 시장은 2024년 성장세로 전환해 인앱 구매 수익이 전년 대비 4% 증가한 810억달러를 기록했다. 2025년에는 6% 추가 성장한 854억달러, 2028년에는 1050억달러를 넘어설 것으로 전망된다. 같은 기간 스팀 게임 구매 수익은 2025년 119억달러로 확대되며, 모바일과 PC를 합한 글로벌 디지털 게임 수익은 1200억달러를 돌파할 것으로 예상됐다.

한국의 모바일 게임 다운로드는 2020년 6억6000만 건을 정점으로 완만히 조정돼 2025년에는 약 4억6000만 건 수준으로 전망됐다. 이 중 70%는 Google P



마비노기 모바일. /넥슨



스텔라블레이드 대표 이미지. /시프트업

lay에서 발생할 것으로 보인다. 인앱 구매 수익은 팬데믹 기간 55억달러 이후 완만히 회복세를 보이며 2025년 53억달러에 이를 것으로 예측됐다.

장르별로는 RPG가 전체 매출의 48%를 차지하며 여전히 시장의 핵심 장르로

자리했다. 전략(+22%), 퍼즐(+24%), 시뮬레이션(+16%) 장르도 강세를 보였다. 세부적으로는 4X 전략(+25%), 턴제 RPG(+138%), 마지(+89%) 게임이 두드러진 성장률을 기록했다.

매출 순위에서는 넷마블의 ‘세븐나이츠 리버스’가 5월 출시 후 9월까지 1억 2000만달러를 기록하며 올해 가장 성공적인 신작으로 꼽혔다. ‘RF 온라인 넥스트’, ‘마비노기 모바일’ 등 총 7개의 신작이 수익 성장 상위 10위 안에 들며 신작 중심의 시장 활력을 입증했다.

센추리게임즈의 4X 전략 게임 ‘화이트아웃 서바이벌’은 전월 대비 58% 매출 증가로 매출 2위, 성장 3위에 올랐고 신작 ‘킹샷’은 성장 8위를 기록했다. 캐주얼 장르에서는 MicroFun의 ‘씨사이드 이스케이프’와 ‘가십 하버’가 각각 67%, 222% 성장률을 보이며 상위권에 올랐다. TOP10 캐주얼 게임은 모두 해외 퍼블리셔의 작품이었다.

PC 플랫폼에서도 한국 게임의 존재감이 커지고 있다. 시프트업의 ‘스텔라블레이드’는 6월 스팀 출시 후 첫날 동시접속자 18만명, 나흘 만에 100만 다운

통해 반복적인 테스트와 설정 과정을 자동화하고, 다양한 AI 시나리오를 신속히 검증했다.

에이전틱 AI는 단순 질의응답을 넘어 스스로 판단하고 행동하는 기술로, 이번 연구에서는 네트워크 장비의 설계 문서를 학습시켜 인프라 구축부터 파라미터 설정, 설치, 문제 해결까지 전 과정을 사람의 개입 없이 수행하도록 했다.

이로써 각 분야의 엔지니어가 수동으로 장비를 설치하던 과정을 AI가 대체

함으로써 설치 시간 단축과 오류 최소화 가능해졌다. 특히 글로벌 대기업 대비 기술 지원 인력이 부족한 국내 중소기업도 해당 기술을 활용해 기술 장벽을 낮추고 경쟁력을 강화할 수 있을 것으로 예상된다.

LG유플러스는 이번 기술을 시작으로 다양한 AI 에이전트 기반 기술을 확보해 ‘자율 네트워크(Autonomous Network)’ 구축을 추진할 계획이다.

/김서현 기자 seoh@

LG U+·AWS, 소프트웨어 자동설치 개발

전 과정 에이전틱 AI 활용
설치 시간 단축, 오류 최소화

LG유플러스가 아마존웹서비스(AWS)와 협력해 스스로 추론하고 판단하는 ‘에이전틱 AI(Agentic AI)’를 활용, 복잡한 ‘클라우드 네이티브 네트워크 소프트웨어’를 자동 설치하는 기술을 개발했

다고 4일 밝혔다.

클라우드 네이티브 네트워크 소프트웨어는 클라우드 환경에서 실제 네트워크 장비처럼 작동하도록 구현된 가상 장비다. LG유플러스와 AWS는 여러 AI 에이전트가 협력해 설치 과정을 자동화할 수 있도록 ‘Amazon Bedrock’과 ‘Storantis-Agents SDK’를 적용했다. 이를