

이스트소프트 (047560)

박세라

sera.park@daishin.com

투자의견

N.R

6개월

목표주가

N.R

현재주가

(25.02.19)

24,900

스몰캡 업종

버тикаల్ AI 서비스, AI 휴먼 사업의 본격화

- 유틸리티 소프트웨어(알툴즈) 기업에서 버тика얼 AI 서비스 기업으로 전환
- AI 휴먼 PERSO.ai와 신규 서비스인 AI 서비스 확장
- 2025년 본격적인 AI/SW 사업부와 계열사 성장으로 수익성 개선 기대

대표 유틸리티 종합 SW에서 AI 사업으로의 전환

이스트소프트는 1993년 설립된 알툴즈(ALTtools) 유틸리티 소프트웨어 시리즈 등을 통해 국내 2,500만 유저를 보유한 전문 소프트웨어 기업. 동사는 유틸리티SW, 보안SW, AI 사업부를 보유하고 있으며, 계열사로 게임(이스트게임즈), 자산운용업(엑스포넨셜자산운용), 커머스(라운즈), 포털(이스트에이드)을 보유중. 이스트소프트의 연결기준 2024년 3분기 누적 사업부문별 매출 구성은 AI/SW(47.9%), 게임(23.3%), 자산운용(14.4%), 커머스(9.0%), 포털(5.4%)로 구성

2025년 본격적인 AI 휴먼 사업 확대와 신규 AI 서비스에 주목

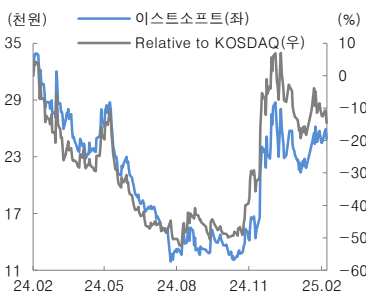
2025년은 이스트소프트의 신사업인 AI 휴먼 사업에 관심을 가질 필요가 있음. PERSO.ai는 고객 맞춤형 AI 휴먼 솔루션을 제공. 마이크로소프트(MS)의 공식 고객사이며, MS Teams에 PERSO.ai를 탑재함. 그 외에도 ①AI Studio, ②AI Live Chat, ③AI Video Translator 서비스들을 제공 중. 작년에 출시한 AI 서비스들로 인해, 2025년 PERSO.ai 매출은 전년대비 3배 증가한 60억 원을 기록할 것으로 예상. 특히, 신규로 출시한 AI Video Translator는 랩싱크 자동 더빙 서비스로, B2C(인플루언서) 및 B2B향의 수요가 기대됨. AI Video Translator 사업을 영위하는 글로벌 피어인 Synthesia는 제품 출시 후 기업가치가 10억달러에서 21억달러로 성장했으며, Heygen의 경우 최근 시리즈A를 통해 기업가치 5억달러 평가받음. 동사의 경우 아직 AI 매출이 큰 규모를 보여주진 않았지만, 향후 AI 서비스들로 인한 외형 성장을 이룰 수 있기 때문에 관심을 가질 필요가 있음

AI 실적 성장 및 계열사 성장. 2025년은 수익성 개선 기대

2025년 연결 기준 매출액 1,233억 원(YoY +22.9%), 영업이익 1억 원(흑자전환) 추정. 핵심사업인 AI/SW 사업부의 서비스인 알툴즈(200억원), PERSO.ai(62억원), AI 교육사업(132억원) 등에서 2025년 매출은 전년대비 약 29.1% 증가할 것으로 예상. 계열사들 중 이스트게임즈의 새로운 모바일 신작 출시와 라운즈의 가맹사업 본격화로 계열사의 실적은 각각 전년대비 약 +15.1%, +20.0% 성장은 긍정적인 요소임

KOSDAQ	778.27
시가총액	2,891억원
시가총액비중	0.08%
자본금(보통주)	57억원
52주 최고/최저	33,800원 / 11,900원
120일 평균거래대금	257억원
외국인지분율	0.96%
주요주주	김장중 외 13 인 22.12% 한국증권금융 5.14%

주가수익률(%)	1M	3M	6M	12M
절대수익률	16.6	49.1	97.1	-26.3
상대수익률	8.6	31.4	96.9	-18.7



영업실적 및 주요 투자지표

(단위: 억원, 원, %)

	2021A	2022A	2023A	2024F	2025F
매출액	896	888	925	1,003	1,233
영업이익	101	-57	-89	-110	1
세전순이익	74	-67	-108	-156	-8
총당기순이익	35	-82	-116	-160	-13
지배지분순이익	47	-61	-62	-133	-5
EPS	429	-536	-542	-1,149	-43
PER	42.2	-	-	-	-
BPS	5,680	4,511	6,266	5,714	5,196
PBR	4.4	5.5	4.0	4.4	4.8
ROE	9.2	-10.7	-10.1	-16.5	-0.7

주: EPS와 BPS, ROE는 지배지분 기준으로 산출
자료: 이스트소프트, 대산증권 Research Center

대표 유틸리티 종합 SW에서 버티컬 AI 전문 기업으로 전환

알툴즈 시리즈로
2,500만 유저를
보유한 유틸리티 SW

이스트소프트는 1993년 설립된 소프트웨어 전문 기업으로, 알툴즈(ALTools) 유틸리티 소프트웨어 시리즈 등을 통해 국내 2,500만 PC 사용자에게 필수 프로그램을 제공하고 있다. 대표 제품으로는 알집, 알약(백신) 등이 있으며, 이를 통해 국내 PC 시장을 선도해 왔다. 2016년 정상원 대표 취임과 함께 ‘Vision 2025’를 선언하면서 기존 소프트웨어에서 인공지능(AI) 사업으로의 전환을 가속화하고 있다.

AI/SW 사업부와
게임(99%), 시큐리티
(71%), 커머스(62%),
포털(52%) 계열사와
자산운용(93%)
손자회사 보유

이스트소프트의 AI/SW 사업부는 유틸리티 SW, 보안 SW, 신사업인 AI 사업(PERSO.ai와 Alan)로 구분된다. 동사는 계열사로 게임사업(이스트게임즈), 커머스 사업(라운즈), 포털 사업(이스트에이드), 자산운용업(엑스포넨셜자산운용)을 보유하고 있다. 각 계열사의 지분율은 2024년 12월 기준 이스트게임즈 99%, 이스트시큐리티 71%, 라운즈 62%, 이스트에이드 52%를 보유하고 있으며, 엑스포넨셜자산운용은 손자회사로 이스트에이드가 93%의 지분을 보유하고 있다. 2024년 3분기 누적 연결기준 사업부문별 매출 구성은 AI/SW(47.9%), 게임(23.3%), 자산운용(14.4%), 커머스(9.0%), 포털(5.4%) 이다.

동사의 핵심사업부는
알소프트와 AI 휴먼

이스트소프트의 핵심 사업은 AI 소프트웨어 및 전통적인 유틸리티/보안 소프트웨어이며, 동사의 대표 서비스로는 알툴즈, 알집, 그리고 AI 휴먼 아바타 플랫폼 PERSO.ai와 초거대 언어모델 기반 Alan(앨런) AI 검색엔진 및 챗봇이 있다. 동사의 PERSO.ai 플랫폼에는 AI Studio, AI Live Chat, AI Video Translator 서비스를 제공하고 있으며, 알툴즈에는 AI 검색 엔진 앨런을 추가해 기존 서비스를 고도화 시키고 있다.

AI 기술과 AR 기술을
합친 안경 가상 피팅
서비스 제공하는
스타트업

라운즈는 AI 얼굴인식기술과 증강현실(AR) 기술을 접목한 아이웨어 가상 피팅 서비스를 제공하는 스타트업이며, 어플과 홈페이지에서 소비자가 O2O 안경 쇼핑을 할 수 있는 서비스를 제공한다. 또한, 동사의 AI 기술인 라운즈 미러 및 전용 ERP와 라운즈 브랜드 화를 통해 국내 파편화되어 있는 안경원을 프랜차이즈화하는 사업을 진행하고 있다.

이스트게임즈는 연간
200억 원의 매출을
기여하는 캐쉬카우

이스트게임즈는 출시한지 20년된 MMORPG 자체 IP 카발 온라인을 개발했으며, 카발 온라인과 모바일을 서비스하고 있다. 2024년 기준 매출 비중의 90%가 해외로 동남아 및 남미에서 이용률이 높다. 2024년은 매출은 약 243억 원을 기록할 것으로 예상되면서, 카발 IP 하나로 200억 원대의 매출을 기록하는 캐쉬카우 역할을 하고 있다.

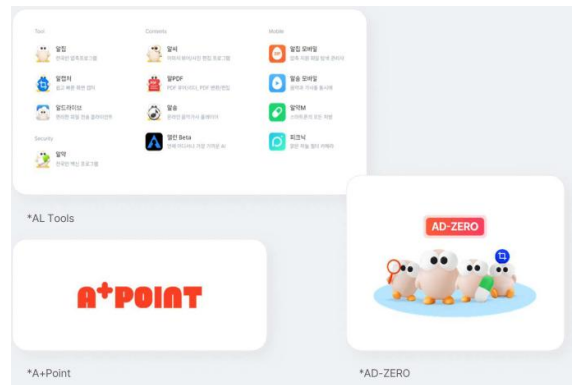


표 1. 이스트소프트 주요 사업 부문

영위사업	제품 및 서비스명	주요 특징 및 기능
AI/SW	PERSO.ai(페르소닷에이아이)	- 실존인물과 구분이 어려운 Photo-Realistic 제작 방식 AI 휴먼 아바타 활용 서비스 AI Studio, AI Live Chat, AI Video Translator 서비스 제공
	Alan(앨런)	- LLM 응용 AI 검색 서비스 - 최신 뉴스 및 웹 기반 실시간 정보 제공 - 웹페이지 분석 요약, 추천 질문 생성, 유튜브 영상 요약 등 추가 인사이트 제공
	AI Senior-care(시니어케어)	- 정서적, 신체적으로 돌봄이 필요한 노년층을 대상으로 엔터테인먼트 콘텐츠(노래교실, 스포츠교실, 인지활동 등)제공 - AI 말벗서비스를 통한 24 시간 양방향 서비스 제공 - 개인맞춤 AI 요양보호사 헬스케어(건강체크 및 이상징후 확인) 서비스
	AI 교육 서비스	- AI 분야 전문인력 양성 및 AI 기반 교육 플랫폼 구축
	일반 SW ALTools(알툴즈)	- 2,500만 유저 국내 대표 유틸리티 종합 SW
	보안 SW ALYa(알약)	- 순 이용자 수 1,600만 이상 보유 국내 대표 PC&모바일 보안 SW
포털	이스트에이드(구. 줏닷컴)	- 기존 국내 검색포털서비스와 차별화된 개방형 AI 포털사이트 - 검색, 뉴스 및 콘텐츠, 쇼핑 커머스 등 사용자 편의서비스 제공과 동시에 유형별 광고 제공
커머스	ROUNZ(라운즈)	- 증강현실(AR) 기술 기반 안경 및 선글라스 등 가상피팅 서비스 제공
	GLASSBOX (글라스박스)	- 라운즈(앱), 라운즈닷컴(웹사이트) 등 온라인 쇼핑몰과 오프라인 매장 운영을 통한 O2O 사업 전개 - 안경원 개인사업자와 파트너십을 체결을 통한 상생 구조 구축 - 옴니채널 기반의 보유 브랜드별 가맹사업 추진
자산운용업	자산운용, 펀드운용 등	- 주요 산업군 및 기업들의 주가 변화를 직관적으로 파악하기 위한 켄트 모형 활용 - 데이터에 기반한 리서치와 체계적인 운용 프로세스를 중시한 수익 가치 증대
게임	CABAL(카발)	- 2005년 출시 국내 1세대 정통 MMORPG PC 온라인 게임 - 전세계 3,200만 유저 보유 (중국, 일본, 대만, 동남아시아, 유럽, 북미, 남미) - 2019년 모바일게임 출시 후 태국, 필리핀 등 인기순위 및 매출 1위 달성
	Cat Cafe(고양이다방)	- 카페 경영 SNG에 고양이 감성을 더한 힐링 모바일 게임

자료: 이스트소프트, 대신증권 Research Center

그림 1. 알툴즈 소프트웨어 현황



자료: 이스트소프트, 대신증권 Research Center

그림 2. 이스트시큐리티 사업 현황



자료: 이스트소프트, 대신증권 Research Center

2025년 AI 사업부 및 계열사 실적 성장으로 흑자 전환 예상

AI 사업화 투자 및
포털 사업 부진으로
인한 영업 적자 지속

2024년 연결 기준 실적 가이드نس 매출액 1,003억 원(YoY +8.5%), 영업이익 -110억 원 (YoY 적자지속)이 예상된다. 2024년 기준 매출 성장은 라운즈의 가맹사업 본격화로 매출이 전년대비 약 +20% 증가할 것으로 전망되며, 그 외 이스트게임즈(YoY +17.4%), 엑스포넨셜자산운용(YoY +82.2%)의 성장이 실적에 기여할 것으로 예상된다. 다만, AI 사업화 투자 비용과 포털 사업의 부진으로 영업이익은 적자를 기록할 것으로 예상된다.

2025년 AI 항 매출
전년대비 3배 증가한
60억 원 기록 예상

2025년 연결 기준 매출액 1,233억 원(YoY +22.9%), 영업이익 1억 원(흑자전환)을 전망한다. 2025년 AI/SW의 세부 사업부 별 매출은 알툴즈(200억원), PERSO.ai(62억원), AI 교육사업(132억원)이 있는데 전년대비 약 29.1%정도 성장할 것으로 예상된다.

PERSO.ai의 신규 AI 서비스인 AI Video Translator는 영상 속 인물의 음성을 다른 언어로 번역 및 합성을 해주며 입 모양까지 자연스럽게 변경하는 립싱크 자동 더빙 서비스이다. 해당 서비스로 인해 2025년도 매출은 전년대비 약 3배 증가할 것으로 예상된다. 또한, 올해 수주한 교육 사업들을 차질없이 운영했을 경우, AI 교육사업에서 전년대비 약 2배 매출이 성장할 것으로 예상된다.

2025년 매출 항목에 이스트시큐리티 사업부가 추가되는데, 기존에는 알툴즈 내에서 서비스되고 있기 때문에 2024년까지는 이스트소프트 AI/SW 사업부 매출로 인식했었다. 2025년부터는 본사에서 사업권을 모두 이스트시큐리티로 이항하기 때문에, 2025년도 AI/SW 사업부에 알약 매출은 거의 인식되지 않을 예정이다.

이스트게임즈의 새로운 모바일 신작 출시와 라운즈의 가맹사업 본격화로 계열사의 실적은 각각 전년대비 +15.1%, +20.0% 성장할 것으로 예상된다.

표 2. 분기 및 연간 실적 추이 (단위: 억원,%)

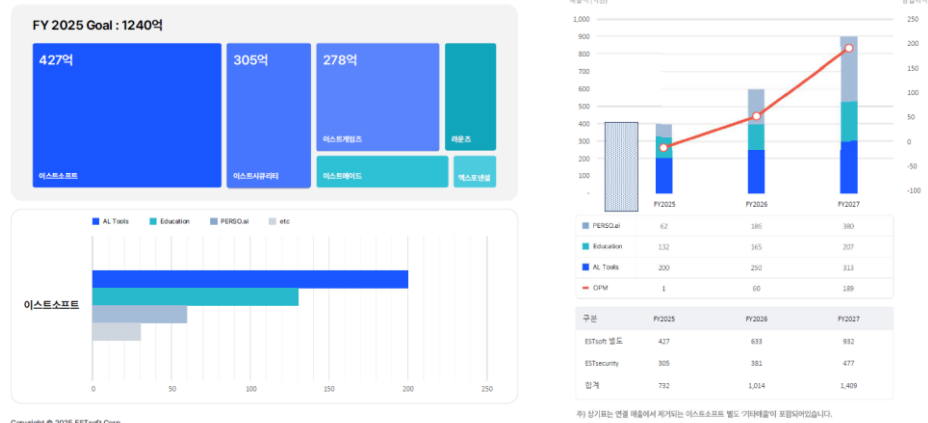
	1Q23	2Q23	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24F	2022	2023	2024F	2025F
매출액	200	235	224	266	257	278	249	218	888	925	1,003	1,233
YoY (%)	-18%	9%	12%	16%	28%	18%	12%	-18%	-1%	4%	8.4%	23%
AI, S/W	63	155	106	153	122	132	122	105	406	477	481	427
이스트시큐리티												214
게임*	48	36	53	70	56	65	62	60	189	207	243	292
포털*	38	14	22	18	16	14	12	11	155	92	53	54
자산운용*	32	10	23	8	41	41	31	20	69	73	133	140
커머스*	19	21	20	17	23	25	23	22	67	77	93	107
영업이익	-38	14	-43	-22	-20	-22	-33	-35	-57	-89	-110	1
YoY (%)	적전	흑전	적지	적지	적지	적전	적지	적지	적전	적지	적지	흑전
영업이익률	-19%	6%	-19%	-8%	-8%	-8%	-13%	-16%	-6%	-10%	-11%	0%
세전이익	-39	26	-42	-52	-55	-27	-36	-38	-67	-108	-156	-8
YoY (%)	적전	흑전	적지	적지	적지	적전	적지	적지	적전	적지	적지	적지
세전이익률	-19%	11%	-19%	-20%	-21%	-10%	-14%	-17%	-8%	-12%	-16%	-1%
당기순이익	-37	22	-44	-58	-54	-27	-39	-40	-82	-116	-160	-13
YoY (%)	적전	흑전	적지	적지	적지	적전	적지	적지	적전	적지	적지	적지
당기순이익률	-18%	9%	-20%	-22%	-21%	-10%	-15%	-18%	-9%	-13%	-16%	-1%

주: 이스트시큐리티는 별도 법인으로 2024년까지 실적을 나눠서 인식, 2025년부터는 연결 자회사로 추정

*게임(이스트게임즈), 포털(이스트에이드), 자산운요(엑스포넨셜자산운용), 커머스(라운즈)

자료: 이스트소프트, 대신증권 Research Center

그림 3. 이스트소프트 2025 년 가이드스



자료: 이스트소프트, 대신증권 Research Center

성장포인트 ①: 국내 AI 휴먼 시장을 선도할 PERSO.ai

빠른 속도로 성장하고
있는 AI 휴먼 서비스
시장

글로벌 디지털 휴먼
아바타 시장 규모는
21년-30년 CAGR
36.4% 성장 전망

PERSO.ai 자체기술로
LLM과 연동해 AI
휴먼과 실시간 대화
서비스 및 콘텐츠
생성 가능

AI 휴먼은 가상인간으로 실제 존재하는 인물이나 존재하지 않는 가상의 인간 IP를 AI 기술을 접목시켜 다양한 분야에 활용된다. 대형언어모델과 같은 AI 기술이 나오기 전에는 버추얼 인플루언서 로지처럼 디지털 휴먼을 만들어 제한적인 상황(인스타 포스팅, 광고 촬영)에서 인간이 직접 스크립트를 짜고 기획해 사용할 수 있었다. 하지만 현재 AI 휴먼의 경우 대형언어모델(LLM)과 연동이 되어 자연스러운 대화가 가능해졌기 때문에 광고, 고객 서비스, 교육 등 다양한 분야에서 확대될 것으로 전망된다.

동사가 서비스하는 AI 휴먼에 주목해야 하는 이유는 AI 기술이 접목되면서 빠른 속도로 성장할 것이 예상되기 때문이다. 연구 및 컨설팅 회사 이머전 리서치(Emergen Resaerch)에 따르면 글로벌 디지털 휴먼 아바타 시장 규모는 2021년부터 2030년까지 연평균 36.4% 성장해, 2030년에 5,275억 달러(약 730조 원)에 이를 것으로 전망되고 있다.

이스트소프트에서 제공하는 AI 버티컬 서비스인 PERSO.ai는 대화형 AI 휴먼을 제공하는 서비스로, AI 기술을 활용해 실존 인물의 정체성을 완벽히 재현하거나, 세상에 없는 완전히 새로운 IP(가상휴먼)을 창조한다.

PERSO.ai는 동사의 자체 기술로 AI 휴먼을 만들고 있으며, ChatGPT, 스파이럴AI, 하이퍼클로바X 등 사용목적에 맞춘 대형언어모델과 연동해 서비스를 구현하고 있다. 사용자와 대화를 하기 위해서는 질문을 입력하면 AI 휴먼은 대형언어모델과 연동되어 발화하는 형식이다. 동사의 AI 휴먼이 대형언어모델과 연동되어 실시간 대화가 가능하게 되면서 고객 서비스, 교육, 엔터테인먼트 등 다양한 분야에 확대가 될 것으로 예상된다. 특히 고객 서비스나 교육 강사와 같은 인력 비용을 감소 시켜주는 효과도 있다.

PERSO.ai 플랫폼은 AI Studio, AI Live Chat, AI Video Translator등 다양한 서비스를 제공하고 있으며, 2024년 20억 원을 기록한 AI향 매출이 2025년 60억 원을 기록할 것으로 전망된다. 결국 이스트소프트의 향후 행보에 주목해야하는 이유는 AI 서비스의 본격화로 인한 AI향 매출의 증가와 빠른 속도로 성장하고 있는 AI 휴먼 시장 규모 때문이다.

그림 4. 실존 및 가상의 인물을 만드는 AI 휴먼



자료: 이스트소프트, 대신증권 Research Center

PERSO.ai의 서비스는
1) AI Studio,
2) AI Live Chat,
3) AI Video Translator
구분

PERSO.ai 플랫폼은 AI Studio, AI Live Chat, AI Video Translator 총 3가지의 서비스를 제공하고 있다. PERSO.ai는 현실과 흡사한 가상 인간 아바타를 통해 영상 콘텐츠를 제작하고 실시간 대화 서비스를 제공하는 것이 핵심이다.

AI Studio는 TTS(Text to Speech) 기반의 가상 휴먼 영상 콘텐츠 제작을 지원한다. 사용자가 AI 휴먼 캐릭터, 국가, 음성 등의 기본 설정을 마친 뒤 스크립트를 작성해 렌더링을 하면 원하는 AI 휴먼 콘텐츠 영상 생성이 가능하다. AI Live Chat의 경우 실시간 대화형 AI 휴먼 서비스를 제공한다. AI Live Chat의 경우 ChatGPT와 같은 대형언어모델과 구동된 AI 휴먼 나탈리와 실시간으로 대화하는 서비스를 제공하고 있다.

PERSO.ai는 2024년 말 기준 국내외 가입자 2만 명을 확보했으며, 기업 고객으로는 YTN, 한국투자증권, YBM, KG모빌리티등이 있다. YTN의 경우 2021년도에 변상욱 앵커의 AI 클론을 제작해 방송한 사례도 있으며, 한국투자증권의 AI 애널리스트인 한지아는 AI 휴먼 IP로 이스트소프트 AI 스튜디오 PERSO에서 구현했다. 해당 서비스들은 구독형 비즈니스 모델로 B2C 고객에게 크레딧 기반의 서비스를 제공하고 있으며, B2B 고객에게는 맞춤형 AI 휴먼 솔루션을 제공하고 있다. 현재 마이크로소프트(MS)의 공식 고객사로 PERSO.ai는 MS Teams에 연동되어 이용할 수 있으며 구독 서비스로 제공하고 있다.

영상속 인물의 음성을
다른 언어로 합성해주
는 립싱크 자동 더빙
서비스, AI Video
Translator

AI Video Translator는 PERSO.ai 산하 신규 서비스로 2024년 10월에 출시했다. 해당 서비스는 영상 속 인물의 음성을 다른 언어로 번역 및 합성을 해주며 입 모양까지 자연스럽게 변경하는 립싱크 자동 더빙 서비스이다. 별도의 자막 제작이나 성우 더빙 없이도 원본 영상의 언어를 실시간 변환해주므로 콘텐츠 제작자(글로벌 유튜버, 인플루언스 등)에게 주목을 받고 있는 서비스이다. 현재 20여개의 언어를 지원하고 있으며 크리에이터 100여개의 채널과 협업을 하고 있다.

AI 비디오 번역 서비스는 이미 해외 스타트업들도 빠른 성장세를 보이고 있다. 미국의 HeyGen은 2022년 7월 서비스 출시후 약 1년 만에 연 매출 1,800만 달러를 달성했으며 기업가치 4억 달러 규모로 성장했다. 글로벌 퍼어인 Synthesia(영국)는 AI 비디오 번역 서비스 출시후 기업가치가 10억 달러(23년)에서 21억 달러(24년)로 상승해 빠른 성장세를 보이고 있다.

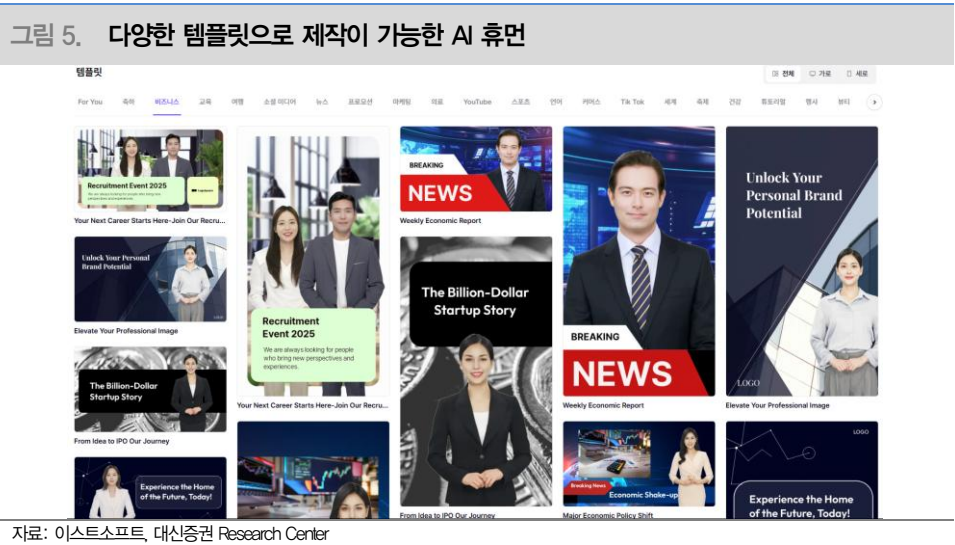
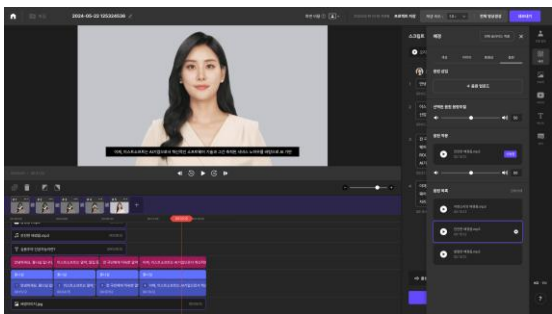
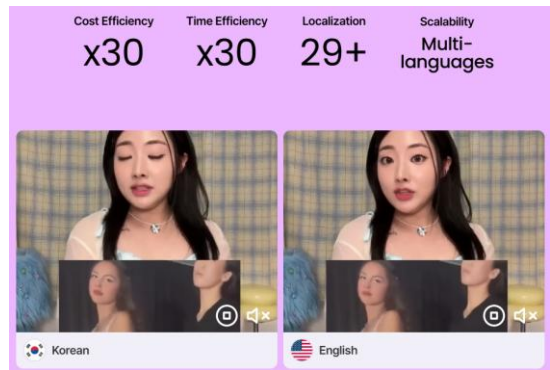


그림 6. AI Studio 에서 AI 휴먼 콘텐츠 생성 가능



자료: 이스트소프트, 대신증권 Research Center

그림 7. AI Video Translator



자료: 이스트소프트, 대신증권 Research Center

그림 8. AI 클론 YTN 변상욱 앵커



자료: 연합뉴스, 이스트소프트, 대신증권 Research Center

그림 9. 한국투자증권 AI 휴먼 애널리스트 한지아



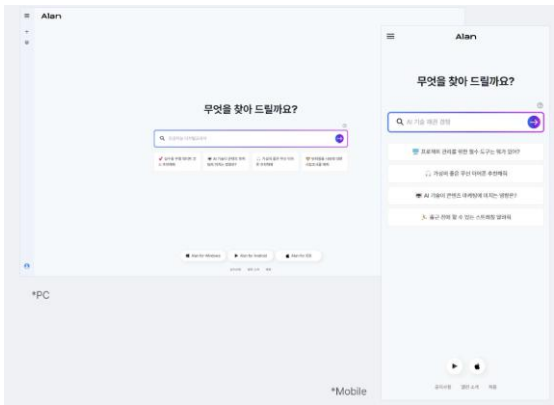
자료: 이스트소프트, 대신증권 Research Center

AI 검색 엔진 서비스
앨런(Alan)

앨런(Alan)은 2023년에 공개된 대형언어모델(LLM) GPT-4를 기반으로한 대화형 AI 검색엔진이다. 앨런은 자회사 포털 검색 노하우를 결합해 웹 기반으로 최신 정보를 찾아 답변을 제공하는 것이 특징이며, 다국어 자동 검색 기능, 동영상 스크립트 제공 및 요약, 관련 질문 목록 생성등 추가 인사이트를 제공한다. 또한, 퍼플렉시티(Perplexity) AI와 유사한 실시간 웹검색 엔진을 추가했다.

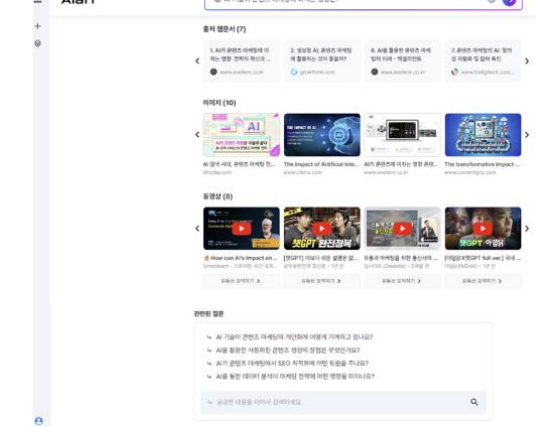
앨런은 2,500만 유저를 보유한 알툴즈 서비스내에 검색엔진으로 추가되어 서비스 하고 있다. 앨런을 알툴즈에 탑재해 서비스 하면 앞으로 기존 유저를 전환하는 트래픽 확보에도 장점있었다. 추후 이스트소프트가 AI Agent로 가는 방향에서 이용자 모집이 용이하며, 그 외에도 검색 포털 운영 경험과 AI 기술을 접목시킨 다양한 AI 서비스들도 기대가 되는 부분이다.

그림 10. AI 검색 엔진 서비스 앨런(Alan)



자료: 이스트소프트, 대신증권 Research Center

그림 11. 로컬 최적화 AI 검색



자료: 이스트소프트, 대신증권 Research Center

성장포인트 ②: 시니어 케어 시장을 두드리는 AI 휴먼 기술

AI신사업, 시니어케어
김해시 스마트 경로당
35개소→80개소 확장

이스트소프트는 고령화 사회를 겨냥한 AI 시니어 케어·헬스케어 신사업을 진행 중이다. PERSO.ai의 AI 휴먼 기술을 접목시킨 70대 이상 노인 대상 맞춤형 서비스이며, AI 말벗 기능을 통해 독거노인의 정서적 고립을 완화하고, 음성 대화를 통해 건강 상태를 모니터링하는 솔루션이다.

특히, 작년 정부 사업인 김해시에서 진행한 스마트 경로당 사업은 70대 이상 시니어에게 인기가 많은 가수 태진아 IP를 활용해 AI 휴먼을 만들어서 노래교육, 인지교육 안내를 제공했다. 김해시 AI 스마트 경로당 사업은 36개소에 AI 휴먼과 혈당을 체크 해주는 헬스케어 기기 키오스크를 설치한 이후, 올해 83개소에 확장을 연이어 진행 중이다. 전체 김해시 AI 스마트 경로당 사업은 약 10억 원으로 규모는 아직 작지만, 시니어 케어 사업을 통해 축적된 데이터를 바탕으로 국내 복지관, 요양시설 등으로 확대 한다면 약 60조 원 규모의 국내 시니어 케어 시장에서의 사업 진출 가능성을 기대해 볼 수 있다.

긍정적인 일본 시니어
케어 시장 진출, 실적
기여는 긴 호흡으로
봐야할 것

이스트소프트는 국내보다 약 6배 큰 일본에서 시니어 케어 사업 상용화를 준비 중이다. 시니어들의 대화 상대가 되어주면서 건강 체크 및 교육 안내를 해주는 말벗 서비스로 일본 시장에 진출할 예정이다.

일본의 AI 기업인 스파이럴 AI, 일본 엔터사 스타더스트, 요양, 교육 콘텐츠 사업자 등이 모여서 함께 실증 실험을 진행했다. 시니어케어 모델로는 일본의 스타 배우 ‘노노무라 마코토’를 모델로한 대화형 AI 휴먼 ‘AI 마코토’를 제작했다. 올해 상용화를 앞두고 있지만, 2025년 일본 신규 사업 실적 가이던스는 5억 원 내외로, 공격적인 확장과 사업화는 조금더 시간이 필요할 것으로 예상된다.

그림 12. AI 클론과 AI 페르소나로 나누는 신사업



자료: 이스트소프트, 대신증권 Research Center

그림 13. 일본 스타배우를 모델로한 AI 마코토



주: 일본 스타 배우 노노무라 마코토를 모델로한 대화형 AI 마코토
자료: 이스트소프트, 대신증권 Research Center

그림 14. 일본 시니어 케어 사업 제휴



자료: 이스트소프트, 대신증권 Research Center

재무제표

포괄손익계산서

(단위: 억원)

	2019A	2020A	2021A	2022A	2023A
매출액	689	837	896	888	925
매출원가	0	0	0	0	0
매출총이익	689	837	896	888	925
판매비와관리비	717	771	795	944	1,014
영업이익	-28	66	101	-57	-89
영업이익률	-4.1	7.9	11.3	-6.4	-9.6
EBITDA	1	97	133	-28	-57
영업외손익	-139	21	-27	-10	-19
관계기업손익	3	2	-2	0	2
금융수익	41	74	91	54	42
외환관련이익	0	0	0	0	0
금융비용	-146	-60	-129	-64	-64
외환관련손실	1	3	1	3	2
기타	-37	5	12	-1	1
법인세비용차감전순이익	-168	87	74	-67	-108
법인세비용	7	-9	-8	-4	-9
계속사업순이익	-161	78	66	-71	-116
중단사업순이익	0	-6	-32	-11	0
당기순이익	-161	71	35	-82	-116
당기순이익률	-23.4	8.5	3.9	-9.3	-12.6
비배지분순이익	-47	10	-12	-21	-55
지배지분순이익	-113	61	47	-61	-62
매도가능금융자산평가	0	0	0	0	0
기타포괄이익	19	0	1	2	15
포괄순이익	32	74	43	-57	35
비배지분포괄이익	-48	12	-11	-19	-55
지배지분포괄이익	80	62	54	-38	90

Valuation 지표

(단위: 원 배, %)

	2019A	2020A	2021A	2022A	2023A
EPS	-1,146	619	429	-536	-542
PER	NA	14.5	42.2	NA	NA
BPS	3,826	4,061	5,680	4,511	6,266
PBR	1.9	2.2	4.4	5.5	4.0
EBITDAPS	11	984	1,216	-248	-504
EV/EBITDA	874.5	10.8	21.4	NA	NA
SPS	6,961	8,451	8,168	7,803	8,120
PSR	1.0	1.1	3.0	3.2	3.1
CFPS	522	1,214	1,255	260	-47
DPS	0	0	0	0	0

재무비율

(단위: 원 배, %)

	2019A	2020A	2021A	2022A	2023A
성장성					
매출액 증가율	6.5	21.4	7.1	-0.9	4.2
영업이익 증가율	적전	흑전	53.9	적전	적지
순이익 증가율	적전	흑전	-51.3	적전	적지
수익성					
ROC	-4.5	8.1	12.8	-8.6	-12.2
ROA	-2.5	4.7	6.2	-3.1	-4.8
ROE	-36.7	15.7	9.2	-10.7	-10.1
안정성					
부채비율	146.9	114.5	97.9	121.5	116.5
순차입금비율	5.4	-16.9	-35.1	-30.7	-16.1
이자보상배율	-1.4	3.1	10.5	-3.1	-2.7

자료: 이스트소프트, 대신증권 Research Center

재무상태표

(단위: 억원)

	2019A	2020A	2021A	2022A	2023A
유동자산	595	742	1,002	1,114	952
현금및현금성자산	302	355	385	469	406
매출채권 및 기타채권	88	125	107	98	130
재고자산	33	35	19	25	30
기타유동자산	173	227	491	522	387
비유동자산	750	725	773	736	934
유형자산	673	646	651	642	823
관계기업투자금	20	17	37	21	14
기타비유동자산	57	62	85	73	97
자산총계	1,346	1,467	1,775	1,850	1,887
유동부채	433	596	500	417	722
매입채무 및 기타채무	85	93	96	87	105
차입금	0	0	15	0	0
유동성채무	92	234	230	170	230
기타유동부채	256	269	159	160	387
비유동부채	367	187	378	598	293
차입금	204	3	0	110	50
전환증권	0	0	0	0	29
기타비유동부채	164	184	378	488	214
부채총계	801	783	878	1,015	1,015
자배지분	379	402	623	513	714
자본금	49	49	57	57	57
자본잉여금	77	77	240	241	366
이익잉여금	-11	55	104	24	-56
기타지분변동	264	221	222	192	346
비배지분	166	282	274	322	158
자본총계	545	684	897	835	872
순차입금	29	-116	-315	-257	-140

현금흐름표

(단위: 억원)

	2019A	2020A	2021A	2022A	2023A
영업활동 현금흐름	33	90	112	18	-46
당기순이익	-161	71	35	-82	-116
비현금항목의 가감	213	49	103	112	111
감가상각비	29	32	32	28	32
외환손익	0	0	0	1	0
지분법평가손익	-3	-2	2	0	-2
기타	186	19	69	83	82
자산부채의 증감	-12	-19	-1	11	-33
기타현금흐름	-6	-11	-24	-22	-8
투자활동 현금흐름	-23	-11	-233	-127	-57
투자자산	-10	9	-203	-100	-34
유형자산	-14	-24	-25	-27	-14
기타	1	5	-4	-1	-9
재무활동 현금흐름	121	-23	147	190	39
단기차입금	0	0	0	0	0
사채	100	0	0	0	50
장기차입금	-11	-12	11	35	0
유상증자	0	0	171	0	5
현금배당	0	0	0	0	0
기타	33	-12	-35	155	-15
현금의 증감	133	53	30	85	-63
기초 현금	169	293	355	385	469
기말 현금	302	346	385	469	406
NOPLAT	-27	59	91	-60	-96
FCF	-12	66	90	-61	-88

[Compliance Notice]

금융투자업규정 4-20조 1항5호사목에 따라 작성일 현재 사전고지와 관련한 사항이 없으며, 당사의 금융투자분석사는 자료작성일 현재 본 자료에 관련하여 재산적 이해관계가 없습니다. 당사는 동 자료에 언급된 종목과 계열회사의 관계가 없으며 당사의 금융투자분석사는 본 자료의 작성과 관련하여 외부 부당한 압력이나 간섭을 받지 않고 본인의 의견을 정확하게 반영하였습니다.

(담당자:박세라)

본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 Research Center의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 본 자료를 이용하시는 분은 동 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다.

[투자의견 및 목표주가 변경 내용]

이스트소프트(047560) 투자의견 및 목표주가 변경 내용	
(원) Adj. Price Adj. Target Price 50,000 40,000 30,000 20,000 10,000 0 23.02 23.06 23.10 24.02 24.06 24.10 25.02	
제시일자	25.02.20
투자의견	
목표주가	
과리율(평균%)	
과리율(최대/최소%)	
제시일자	
투자의견	
목표주가	
과리율(평균%)	
과리율(최대/최소%)	
제시일자	
투자의견	
목표주가	
과리율(평균%)	
과리율(최대/최소%)	
제시일자	00.06.29
투자의견	
목표주가	
과리율(평균%)	
과리율(최대/최소%)	

투자의견 비율공시 및 투자등급관련사항(기준일자:20250217)			
구분	Buy(매수)	Marketperform(중)	Underperform(매도)
비율	93.2%	6.8%	0.0%
산업 투자의견			
- Overweigh(비중확대)			
: 향후 6개월간 업종지수상승률이 시장수익률 대비 초과 상승 예상			
- Neutral(중립)			
: 향후 6개월간 업종지수상승률이 시장수익률과 유사한 수준 예상			
- Underweigh(비중축소)			
: 향후 6개월간 업종지수상승률이 시장수익률 대비 하회 예상			
기업 투자의견			
- Buy(매수)			
: 향후 6개월간 시장수익률 대비 10%p 이상 주가 상승 예상			
- Marketperform(시장수익률)			
: 향후 6개월간 시장수익률 대비 -10%p~10%p 주가 변동 예상			
- Underperform(시장수익률 하회)			
: 향후 6개월간 시장수익률 대비 10%p 이상 주가 하락 예상			