

Company Brief

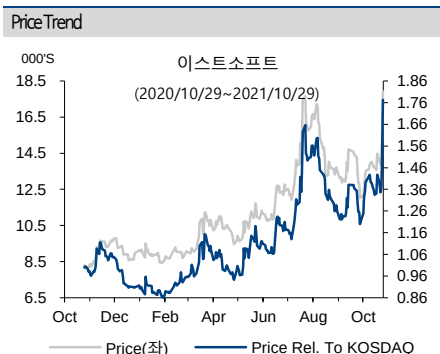
2021-11-01

NR

액면가	500 원
증가(2021/10/29)	17,900 원

Stock Indicator	
자본금	5십억원
발행주식수	1,137만주
사기총액	204십억원
외국인지분율	2.0%
52주주가	8,100~17,900 원
60일평균거래량	296,892 주
60일평균거래대금	4.6십억원

주가수익률(%)	1M	3M	6M	12M
절대수익률	39.8	12.9	86.8	116.4
상대수익률	40.8	17.9	86.7	94.5



FY	2017	2018	2019	2020
매출액(십억원)	59	65	69	84
영업이익(십억원)	-1	2	-3	6
순이익(십억원)	-3	2	-11	6
EPS(원)	-342	166	-1,146	619
BPS(원)	2,334	2,426	3,826	4,061
PER(배)		37.9		14.5
PBR(배)	2.7	2.3	1.7	1.8
ROE(%)	-12.7	7.0	-36.7	15.7
배당수익률(%)				
EV/EBITDA(배)	62.7	15.4	846.5	12.8

주K-IFRS 연결 요약 재무제표

이스트소프트(047560)

메타버스 환경하에서 AI 서비스 성장성 가속화

인터넷 S/W, 인터넷 포털, 인터넷 게임, 커머스 등 종합 SW 전문기업

동사는 지난 1993 년에 설립된 종합 SW 전문기업으로 인터넷 S/W, 인터넷 포털, 인터넷 게임, 환경관련 콘텐츠 개발 및 커머스, 자산운용업 등의 사업을 주요 자회사들이 영위하고 있다. 대표적인 서비스로 알약 및 알뜰즈, 포털(zum.com), 카발 IP, 라운즈 앱 등이 있다.

올해 상반기 기준으로 사업부문별 매출비중을 살펴보면 인터넷 S/W 38.1%, 인터넷 게임 26.8%, 인터넷 포털 23.9%, 커머스 6.4%, 자산운용업 4.8% 등이다.

한편, 동사는 이스트시큐리티 89.0%, 이스트게임즈 100.0%, 줌인터넷 52.0%, 딥아이 60.0% 등의 자회사를 보유하고 있다.

메타버스 환경하에서 AI 음성, 영상 학습 기술 기반 동사 버추얼 휴먼 서비스 등이 확장 되면서 성장성 가속화 될 듯

동사의 A.I. PLUS Lab 과 자회사 줌인터넷의 부설연구소를 중심으로 시각(Vision), 언어(Language), 금융(Finance), 보안(Security) 등 4 가지 주제로 인공지능 기술 연구를 진행하고 있으며, 확보된 기술을 기존 사업 및 신사업에 적용해 사업 경쟁력을 강화하고 있다.

이에 따라 A.I. PLUS Lab 의 경우 AI 음성, 영상 학습 기술 기반의 버추얼 휴먼 제작 원천기술을 개발하였으며, 이러한 기술들을 활용하여 올해 4 월 AI 아나운서를, 10 월에는 AI 강사를 선보였다. 이와 같은 버추얼 휴먼은 단순히 온라인에 가상의 인물을 구현하는 것을 넘어 인적·물적 한계 극복은 물론 일관된 고품질 서비스 제공을 가능하게 할 것이다.

이러한 버추얼 휴먼은 메타버스 내 멀티미디어 인터페이스 역할을 수행하게 될 것이므로 향후 방송이나 강연을 넘어 메타버스를 비롯한 다양한 산업 환경에서 동사의 버추얼 휴먼 서비스 등이 확장 되면서 성장성 등이 가속화 될 것이다.

AI 기술 등을 활용한 안경 가상피팅(Virtual Fitting) 서비스 성장성 가시화 될 듯

동사 자회사 딥아이는 실시간 가상피팅(Virtual Fitting) 안경 쇼핑 플랫폼 라운즈(ROUNZ)를 운영하고 있으며, 강남 및 판교 직영매장과 200 여개 제휴 안경원, 라운즈 앱 및 라운즈닷컴(rounz.com)을 통해 O2O(Online to Offline) AI 안경 쇼핑을 제공한다. 즉, 사용자는 라운즈 앱을 통해 자체 개발한 딥러닝 기반의 얼굴 인식 기술과 3D 렌더링 기술 등을 결합한 가상피팅(Virtual Fitting) 서비스를 이용할 수 있다.

딥아이는 전국 안경원과 파트너십을 통해 안경시장 내 온라인과 오프라인을 연결하는 옴니채널을 구축하고 시장 내 영향력을 확대하면서 성장성 등이 가시화 될 것이다.

실적 턴어라운드 환경하에서 AI 기술 기반 서비스 확장 등으로 성장성 가속화

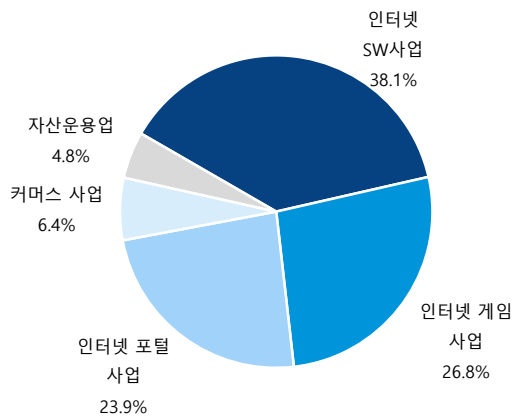
그 동안 비용 증가 등으로 동사의 실적이 부진하였는데, 지난해 2 분기부터 비용 증가 보다 인터넷 S/W, 인터넷 게임 등의 매출이 더 크게 성장하면서 실적 턴어라운드 되었으며, 이러한 추세는 지속되고 있는 중이다. 이러한 실적 턴어라운드 환경하에서 AI 기술 기반 서비스 확장 등으로 성장성이 가속화 될 수 있을 것이다.

표1. 이스트소프트, 실적 추이 및 전망

FY	매출액(억원)	영업이익(억원)	세전이익(억원)	순이익(억원)	지배주주순이익(억원)	EPS(원)	PER(배)
2017	585	-9	-35	-29	-34	-342	
2018	647	20	13	20	16	166	37.9
2019	689	-28	-168	-161	-113	-1,146	
2020	836	59	80	71	61	619	14.5
2021E	965	95	120	102	80	704	25.4

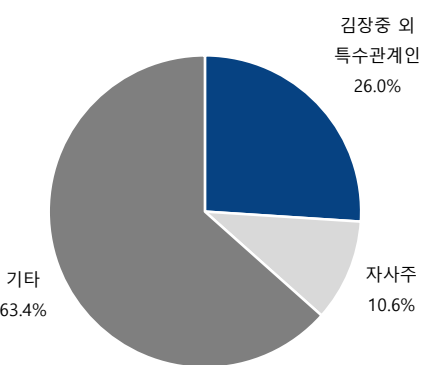
자료: 이스트소프트, 하이투자증권

그림1. 이스트소프트 매출 구성(2021년 상반기 기준)



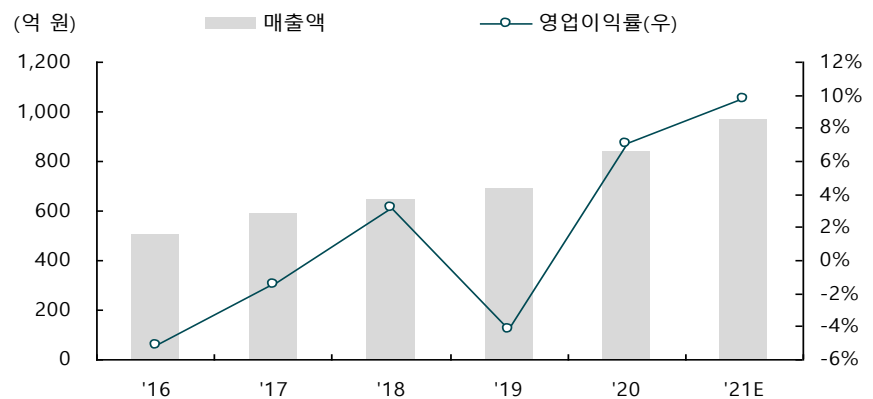
자료: 이스트소프트, 하이투자증권

그림2. 이스트소프트 주주 분포(2021년 6월 30일 기준)



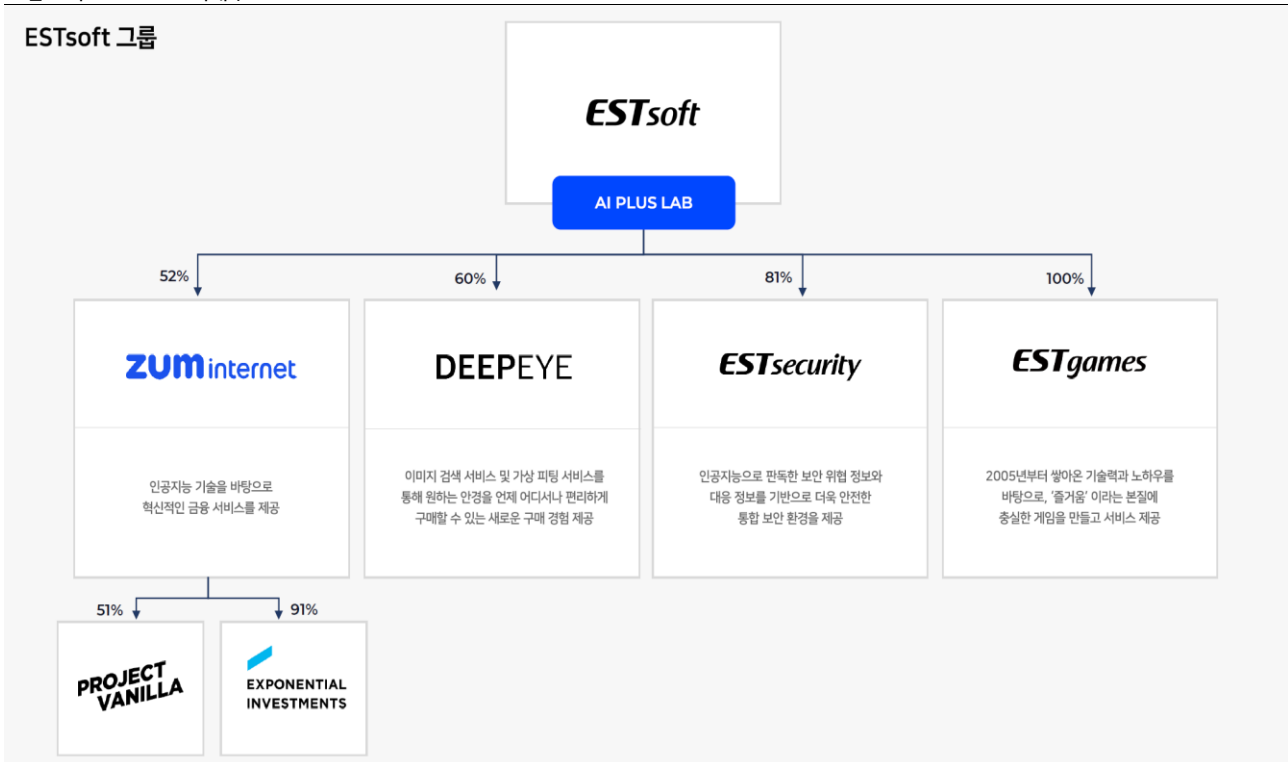
자료: 이스트소프트, 하이투자증권

그림3. 이스트소프트 실적 추이



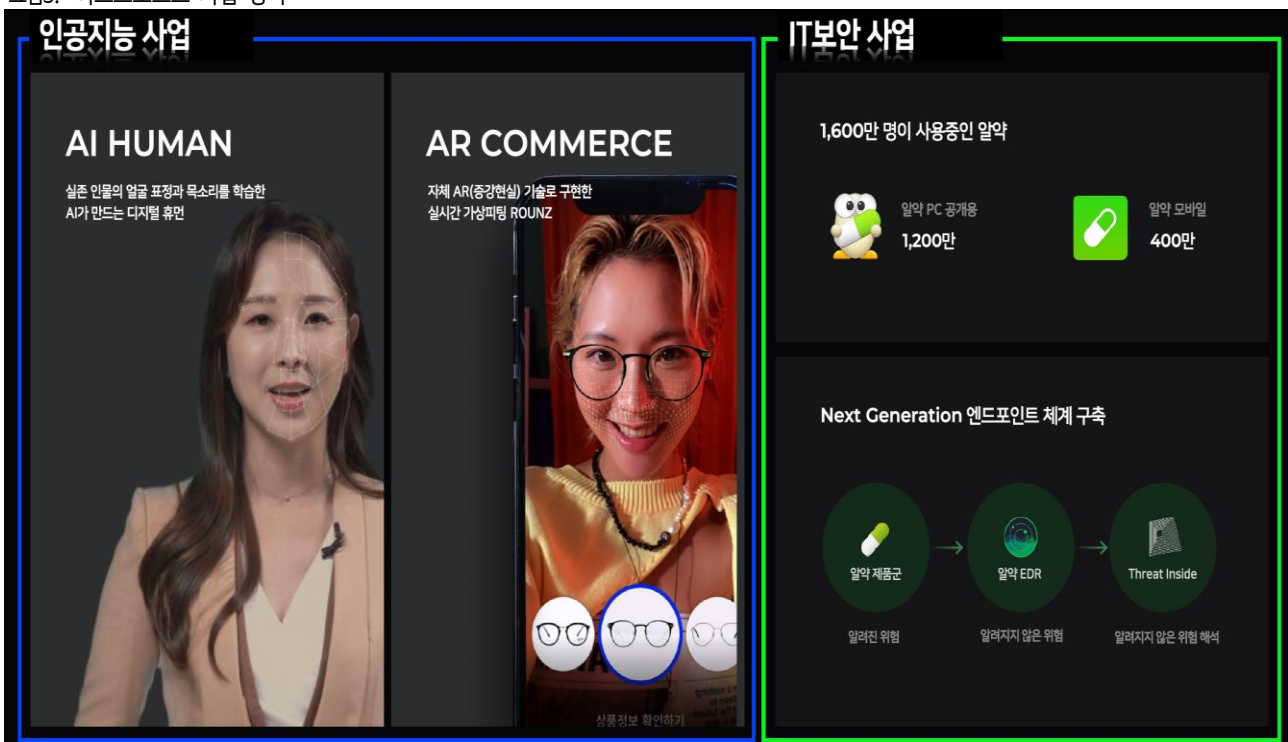
자료: 이스트소프트, 하이투자증권

그림4. 이스트소프트 지배구조



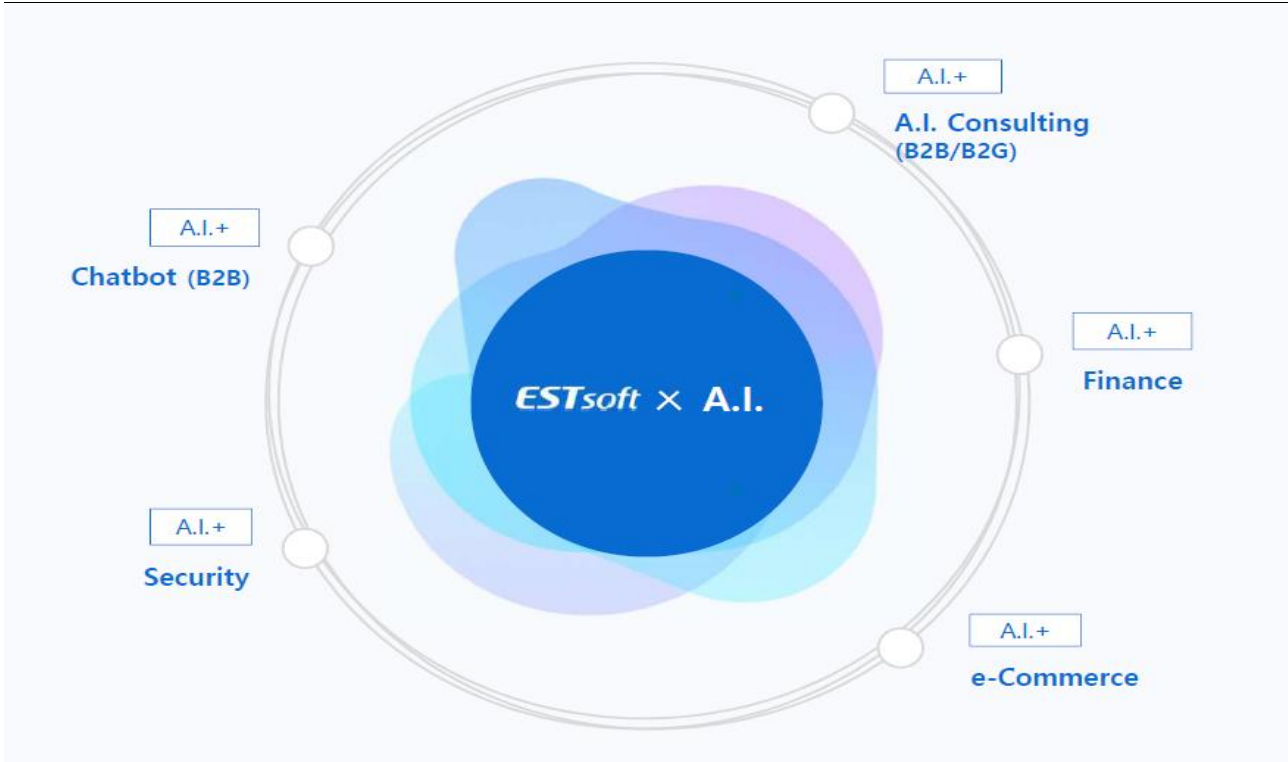
자료: 이스트소프트, 하이투자증권

그림5. 이스트소프트 사업 영역



자료: 이스트소프트, 하이투자증권

그림6. 이스트소프트 A.I. PLUS



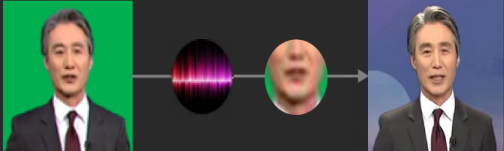
자료: 이스트소프트, 하이투자증권

그림7. 이스트소프트 인공지능 사업

AI Clone

AI 기술을 활용해 실존 인물의 외모와 목소리, 정체성을 그대로 재현해 만든 AI Human

YTN 변상욱 AI앵커, 휴넷 이민영 AI강사, 이스트소프트 박은보 AI아나운서 등



AI Clone 소개 및 응용 분야 영상보기

[▶ Play Movie](#)

Virtual Human

현실에 존재하지 않는 가상의 외모와 정체성을 가진, 완전히 새로운 AI Human

버추얼 아이덴티티를 가지고 인플루언서, 모델, 아이돌 등으로 활동하는 버추얼 휴먼

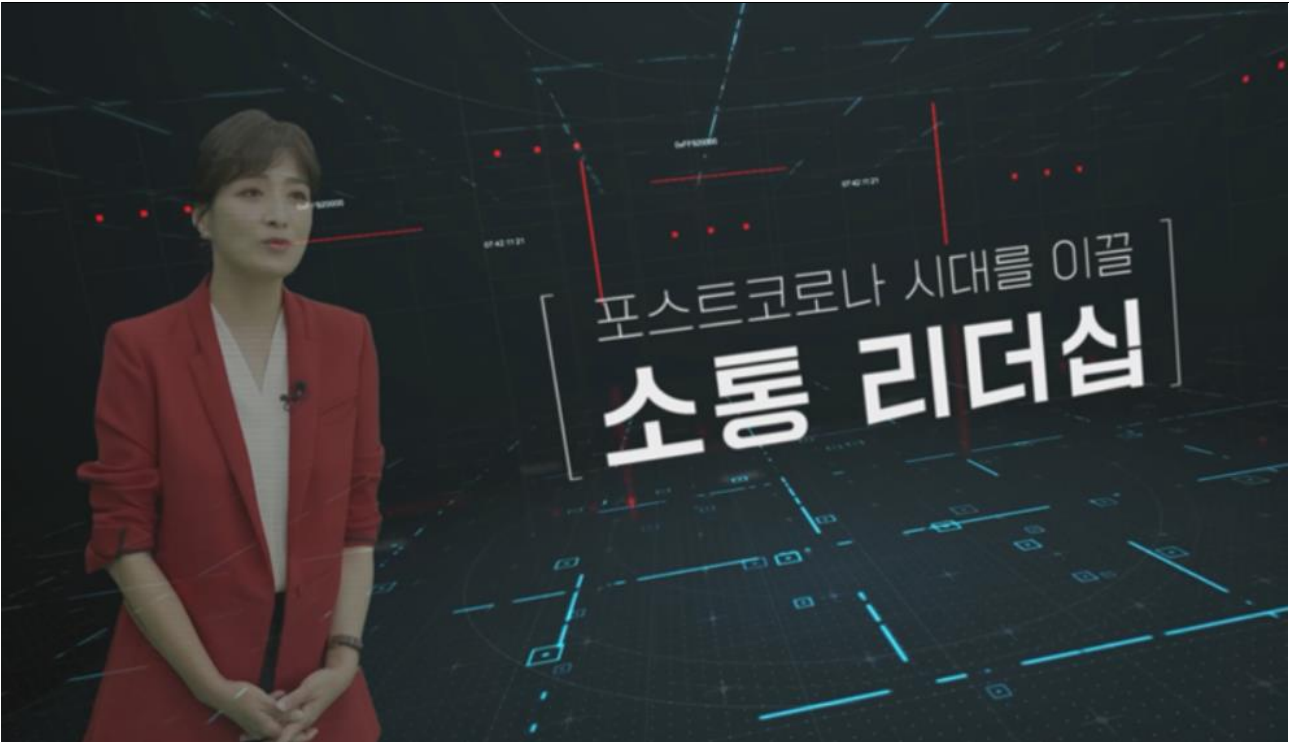


Virtual Human 소개 및 응용 분야 영상보기

[▶ Play Movie](#)

자료: 이스트소프트, 하이투자증권

그림8. AI 강사 시연 영상 이미지



자료: 이스트소프트, 하이투자증권

그림9. 라운즈 가상피팅(Virtual Fitting) 서비스



자료: 이스트소프트, 하이투자증권

K-IFRS 연결 요약 재무제표

재무상태표

(단위:십억원)	2017	2018	2019	2020
유동자산	30	43	60	74
현금 및 현금성자산	10	17	30	35
단기금융자산	8	9	7	7
매출채권	8	7	9	13
재고자산	1	2	3	4
비유동자산	47	50	75	76
유형자산	41	40	67	68
무형자산	2	2	2	1
자산총계	77	93	135	150
유동부채	30	29	43	58
매입채무	-	-	-	-
단기차입금	-	-	-	-
유동성장기부채	20	4	9	23
비유동부채	22	37	37	24
사채	7	2	-	-
장기차입금	3	22	20	0
부채총계	52	66	80	82
자배주주지분	23	24	38	40
자본금	5	5	5	5
자본잉여금	8	8	8	8
이익잉여금	12	11	-1	5
기타자본항목	-2	0	26	22
비자배주주지분	2	3	17	28
자본총계	25	27	54	68

포괄손익계산서

(단위:십억원, %)	2017	2018	2019	2020
매출액	59	65	69	84
증가율(%)	15.9	10.5	6.5	21.4
매출원가	-	-	-	-
매출총이익	59	65	69	84
판매비와관리비	59	63	72	78
연구개발비	0	0	0	0
기타영업수익	-	-	-	-
기타영업비용	-	-	-	-
영업이익	-1	2	-3	6
증가율(%)	적지	흑전	적전	흑전
영업이익률(%)	-1.5	3.1	-4.1	7.0
이자수익	0	0	0	0
이자비용	1	2	2	2
지분법이익(손실)	0	0	0	0
기타영업외손익	-1	0	-4	1
세전계속사업이익	-4	1	-17	8
법인세비용	-1	-1	-1	1
세전계속이익률(%)	-6.0	2.1	-24.3	9.6
당기순이익	-3	2	-16	7
순이익률(%)	-5.0	3.1	-23.4	8.5
자배주주귀속 순이익	-3	2	-11	6
기타포괄이익	0	0	19	0
총포괄이익	-3	2	3	7
자배주주귀속총포괄이익	-	-	-	-

현금흐름표

(단위:십억원)	2017	2018	2019	2020
영업활동 현금흐름	0	5	3	9
당기순이익	-3	2	-16	7
유형자산감가상각비	2	2	3	3
무형자산상각비	0	0	0	0
지분법관련손실(이익)	0	0	0	0
투자활동 현금흐름	-7	-11	-2	-1
유형자산의 처분(취득)	-1	-1	-1	-2
무형자산의 처분(취득)	0	-1	0	0
금융상품의 증감	0	-2	0	0
재무활동 현금흐름	-1	12	12	-2
단기금융부채의증감	-	-	-	-
장기금융부채의증감	-	8	9	-1
자본의증감	0	3	1	2
배당금지급	-	-	-	-
현금및현금성자산의증감	-8	7	13	5
기초현금및현금성자산	18	10	17	30
기말현금및현금성자산	10	17	30	35

주요투자지표

	2017	2018	2019	2020
주당지표(원)				
EPS	-342	166	-1,146	619
BPS	2,334	2,426	3,826	4,061
CFPS	-124	419	-849	947
DPS	-	-	-	-
Valuation(배)				
PER		37.9		14.5
PBR	2.7	2.3	1.7	1.8
PCR	-72.3	42.7	-21.1	18.9
EV/EBITDA	62.7	15.4	846.5	12.8
Key Financial Ratio(%)				
ROE	-12.7	7.0	-36.7	15.7
EBITDA 이익률	2.2	7.0	0.2	10.9
부채비율	206.8	247.8	146.9	119.3
순부채비율	46.7	10.7	-13.2	-27.0
매출채권회전율(x)	8.2	8.3	8.5	7.8
재고자산회전율(x)	128.4	56.9	28.2	24.7

자료 : 이스트소프트, 하이투자증권 리서치본부

이스트소프트
최근 2년간 투자이건 변동 내역 및 목표주가 추이



일자	투자이건	목표주가 (원)	목표주가 대상시점	과리율	
				평균 주가대비	최고(최저) 주가대비

2021-11-01

NR

Compliance notice

당 보고서 공표일 기준으로 해당 기업과 관련하여,

- ▶ 회사는 해당 종목을 1%이상 보유하고 있지 않습니다.
- ▶ 금융투자분석사와 그 배우자는 해당 기업의 주식을 보유하고 있지 않습니다.
- ▶ 당 보고서는 기관투자자 및 제 3자에게 E-mail 등을 통하여 사전에 배포된 사실이 없습니다.
- ▶ 회사는 6개월간 해당 기업의 유가증권 발행과 관련 주권사로 참여하지 않았습니다.
- ▶ 당 보고서에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인합니다.

(작성자 : 이상현)

본 분석자료는 투자자의 증권투자를 돕기 위한 참고자료이며, 따라서, 본 자료에 의한 투자자의 투자결과에 대해 어떠한 목적의 증빙자료로도 사용될 수 없으며, 어떠한 경우에도 작성자 및 당사의 허가 없이 전재, 복사 또는 대여될 수 없습니다. 무단전재 등으로 인한 분쟁발생시 법적 책임이 있음을 주지하시기 바랍니다.

1. 종목추천 투자등급 (추천일 기준 중가대비 3 등급) 종목투자이건은 향후 12개월간 추천일 중가대비 해당종목의 예상 목표수익률을 의미함.

- Buy(매수): 추천일 중가대비 +15%이상

- Hold(보유): 추천일 중가대비 -15% ~ 15% 내외 등락

- Sell(매도): 추천일 중가대비 -15%이상

2. 산업추천 투자등급 (시가총액기준 산업별 시장비중대비 보유비중의 변화를 추천하는 것임)

- Overweight(비중확대), - Neutral (중립), - Underweight (비중축소)

하이투자증권 투자비용 등급 공시 2021-09-30 기준

구분	매수	중립(보유)	매도
투자이건 비율(%)	94.6%	5.4%	-