

# 디앤씨미디어 (263720.KQ)

## IP 양성소

디앤씨미디어는 2차 콘텐츠로 활용될 수 있는 웹문학, 웹툰 IP를 보유한 CP(Content Provider). 웹, 모바일 기반의 독자층을 이미 보유한데다 상승하는 크리에이터(작가) 비용을 회피할 수 있어 콘텐츠 제작사들로부터의 관심 지속 증가 예상. 2019년 PER 21배로 저평가 판단

### Text는 IP의 뿌리와의 같다

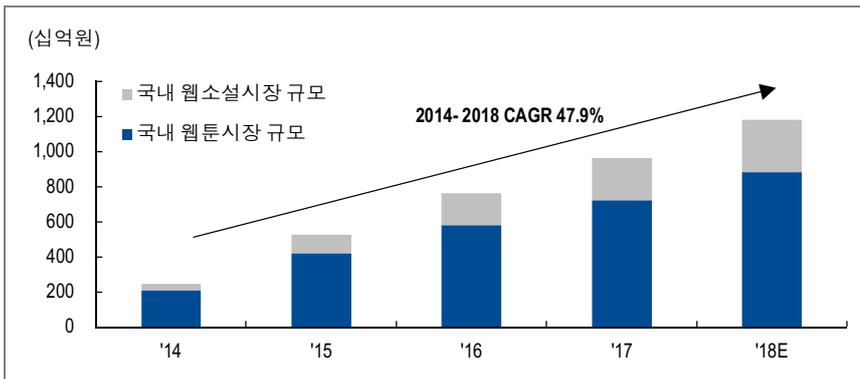
최근 한국 콘텐츠의 트렌드로 웹툰, 웹문학 IP의 활용이 대두되고 있음. 이는 작가(특히 드라마) 몸값 상승과 더불어 검증된 콘텐츠에 투자해 리스크를 줄이려는 수요가 강하기 때문. 텍스트는 표현 면에서 가장 자유도가 높고 구체적이며 상상력을 확장하는데 유리한 방식. 즉 웹문학 IP는 방대한 양을 바탕으로 2차 콘텐츠로의 전환에 상대적으로 유리. 또한 크로스미디어(Cross media) 시대에서는 IP의 확장(드라마, 게임 등)이 오리지널 IP(웹문학, 웹툰)의 강화로까지 이어져 시너지 효과가 증폭됨

### CP(Content Provider)사, 대형화되고 영향력 강해질 것

웹소설은 1) 누구나 쉽게 쓰고, 편하게 읽을 수 있는 콘텐츠로 1인 미디어적 특징을 보유하고 있고, 2) 순수문학과 달리 형식에 얽매이지 않고 작가의 개성을 자유롭게 드러낼 수 있다는 점에서 CP는 MCN(다중채널네트워크)과 비교될 수 있을 것. 이와 같은 크리에이터 관리 및 유통의 매개 역할로 인해 CP는 대형화되고 그 영향력 또한 증가할 것으로 보임. 즉 현재 1위 CP사 디앤씨미디어의 가치는 기 보유한 웹소설 작가층을 기반으로 IP 시장의 상업화가 지속될수록 증가할 것으로 판단

2019년 매출액 453억원(+ 34.1% y-y), 영업이익 98억원(+ 43.1% y-y) 예상. 2019년 예상 PER 21배 수준으로 성장성과 IP 확장성 감안할 경우 저평가된 밸류에이션으로 판단

### 국내 웹소설, 웹툰 시장 매년 40% 성장 중



자료: KT경영경제연구소, NH투자증권 리서치본부 추정

## Not Rated

현재가 ('18/9/19) **15,200원**

업종	디지털콘텐츠
KOSPI / KOSDAQ	2,308.46 / 826.91
시가총액(보통주)	183.0십억원
발행주식수(보통주)	12.0백만주
52주 최고가 ('18/4/26)	16,350원
최저가 ('17/9/26)	5,047원
평균거래대금(60일)	0.9십억원
배당수익률(2018E)	0.00%
외국인지분율	0.7%

주요주주	
신현호 외 2인	52.9%
포도트리	18.5%

주가상승률	3개월	6개월	12개월
절대수익률 (%)	20.2	23.1	153.2
상대수익률 (%p)	18.5	31.1	106.6

	2017	2018E	2019F	2020F
매출액	26.5	33.8	45.3	58.9
증감률	40.5	27.4	34.1	30.0
영업이익	5.4	6.9	9.8	13.0
영업이익률	20.5	20.3	21.7	22.0
(지배지분)순이익	4.5	5.8	8.5	11.0
EPS	442	483	706	915
증감률	22.7	9.4	46.2	29.6
PER	16.0	30.2	20.7	16.0
PBR	2.7	4.7	3.8	3.1
EV/EBITDA	10.5	20.8	13.8	9.9
ROE	23.4	16.7	20.2	21.3
부채비율	11.8	11.5	10.3	9.1
순차입금	-27.7	-32.6	-39.4	-48.0

단위: 십억원, %, 원, 배  
 주: EPS, PER, PBR, ROE는 지배지분 기준  
 자료: NH투자증권 리서치본부 전담



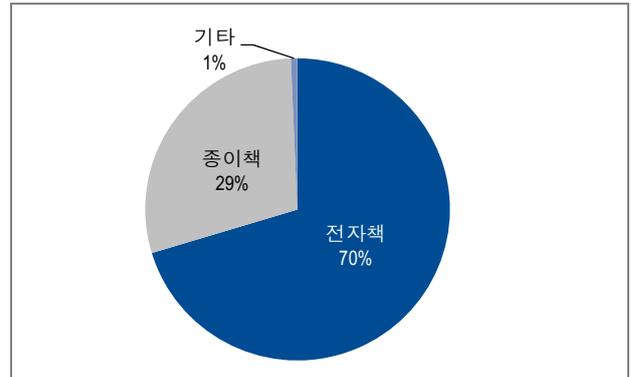
Analyst **백준기**  
 02)768-7066, jack.baek@nhqv.com

## 기업개요

- 2002년 6월 설립 이후 판타지/무협을 시작으로 웹소설 및 웹툰 콘텐츠를 공급하는 Contents Provider로 자리매김
- 파피루스, 블랙라벨클럽, 시드노벨 등 다양한 브랜드를 보유하고 각각 독자층 연령에 맞춰 타겟팅 진행
- 카카오페이지 내 CP사 중 점유율 1위이며 카카오페이지(구, 포도트리)가 18.4% 지분 투자
- 신현호 씨가 최대주주로 34.8% 지분보유, 특수관계인 포함 52.7% 지분 보유

### 제품 및 매출비중

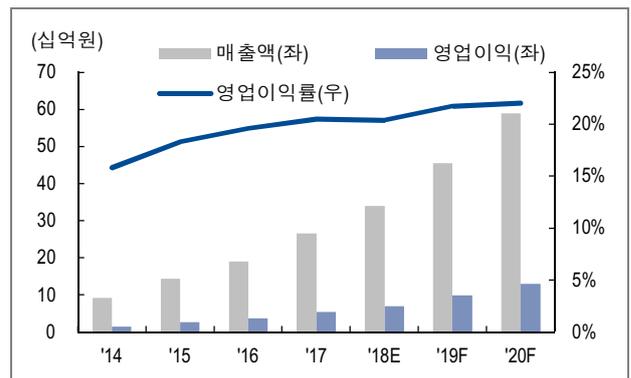
- 18년 상반기 매출액 기준 사업부문별 비중은 전자책 70%, 종이책 29%, 기타 1%임
- 전자책 중 웹툰 비중은 약 20%이며 비중은 매년 높아지고 있는 중



주: 2018년 상반기 기준  
자료: 디앤씨미디어, NH투자증권 리서치본부

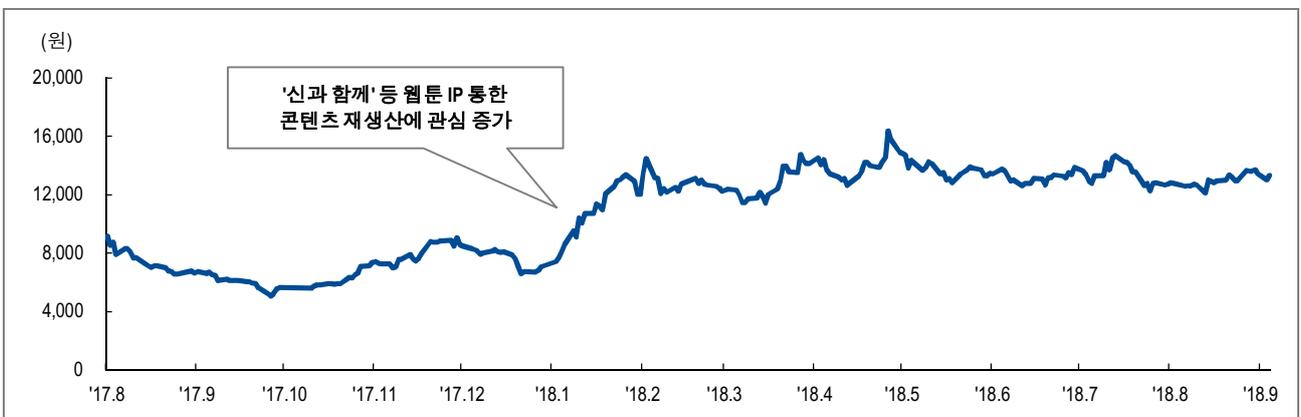
### 영업 실적 추이

- 2018년 매출액 331억원(+24.8% y-y), 영업이익 68억원(+25.8% y-y), 지배기업순이익 57억원(+26.2% y-y) 예상. 4분기 예상되는 게임 퍼블리싱 매출은 미반영
- 플랫폼 수수료 제외하고 작가에게 수익 배분하는 구조로 20% 초반의 영업이익률을 꾸준히 유지할 수 있는 구조. 영업이익률 제고 위해 자체 웹툰 제작도 준비 중



자료: 디앤씨미디어, NH투자증권 리서치본부 전망

### 과거 주가 추이 및 주요 이벤트



자료: DataGuide, NH투자증권 리서치본부

## IP의 뼈대는 Text!

### Text는 콘텐츠와 할 수 있는 IP의 기본

최근의 드라마, 영화, 게임의 트렌드는 세계관과 줄거리 등이 이미 알려진 IP(특히 웹툰)를 활용하는 빈도가 늘어나고 있다는 것이다. 올해만 해도 영화 ‘신과 함께-죄와 벌’, 드라마 ‘김비서가 왜 그럴까’, ‘내 아이는 강남미인’ 등의 작품들이 이미 모객과 시청률에서 큰 성과를 냈다.

왜 콘텐츠 제작자는 검증된 IP를 이용하려는 것일까? 가장 먼저 핵심 크리에이터(작가)의 몸값 상승과 더불어, 검증된 콘텐츠에 투자해 리스크를 줄이려는 수요가 강하기 때문이다. 더욱이 제작자 입장에서 웹툰, 웹소설 IP에 지불해야 할 비용은 여전히 저렴하다. 드라마, 영화 기준 IP에 지불해야 할 비용이 제작비의 5%를 넘는 경우도 많지 않거니와 런닝개런티 방식을 도입한 계약이 보편화 되지 않았을 정도로 웹툰, 웹소설의 IP 가치는 여전히 저평가 상태이다.

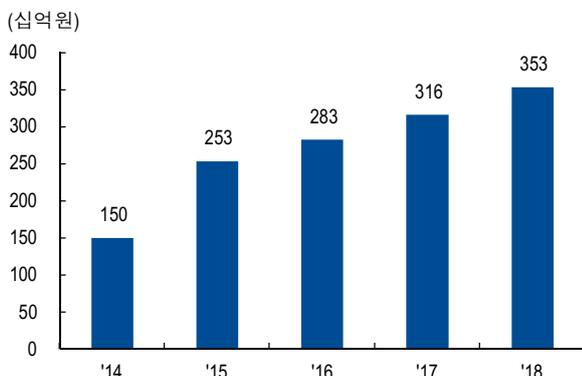
드라마, 영화, 게임, 웹툰과 같은 콘텐츠는 텍스트화(ex. 웹소설화) 될 경우 콘텐츠의 맛을 살리기가 상대적으로 어렵다. 반면 텍스트(웹소설)는 다른 콘텐츠 영역으로 진입하기에 유리하다. 소설이 드라마화 된 경우는 셀 수 없이 많고, 웹소설의 경우에도 ‘구르미 그린 달빛(시청률 23.3%)’, ‘성균관스캔들(14.3%)’, ‘해를 품은 달(42.2%)’, ‘미스터백(14.2%)’ 등이 모두 웹소설 기반이다.

### 매력적인 웹소설 IP

이는 텍스트의 표현 영역이 자유도가 높고 구체적이며 상상력이 표현되기 가장 유리한 특징을 갖고 있기 때문이다. 또한 이미 한 분야(웹툰, 웹소설)에서 인기를 끌었다는 점은 공감을 이끌어낼 수 있는 역량이 있다는 방증이며, 팬층을 확보하고 시작할 수 있다는 점도 제작자에게는 매력적이다.

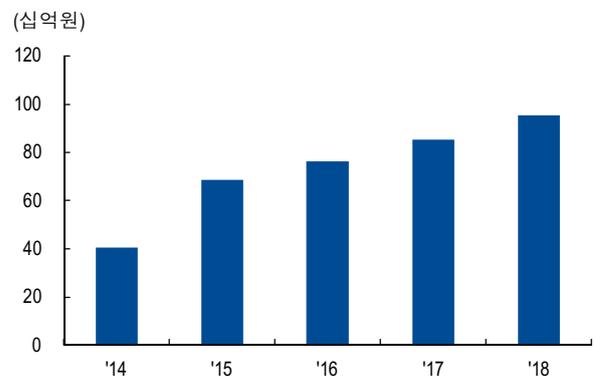
웹소설 시장의 경우 연평균 30%를 초과하는 높은 성장에도 불구하고 여전히 시장 규모가 최대 4,000억원대에 불과해 추가 성장 가능성이 높다. 앞서 중국에서는 전체 IP 콘텐츠 중 56%가 웹소설을 바탕으로 각색되고 있다(중위즈쿠 통계). 국내 시장에서도 마찬가지로 향후 IP시장의 중요한 공급원 중 하나로 웹소설이 자리매김할 가능성은 매우 높아졌다.

그림1. 웹소설 시장 규모 추정치(2018년 기준 약 3,500억)



자료: 디앤씨미디어, 한국콘텐츠진흥원, NH투자증권 리서치본부 추정

그림2. CP 시장 규모 추정치(2018년 기준 약 1,000억)



자료: 한국콘텐츠진흥원, NH투자증권 리서치본부 추정

**크로스미디어의 시대**

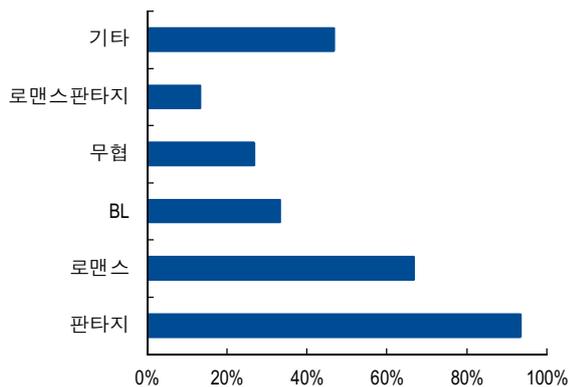
웹소설은 크로스미디어(Cross Media)로서 활용 가능성이 가장 높은 콘텐츠 중 하나이다. 크로스미디어는 쉽게 말해 각색과도 같은 것으로 전통적으로는 소설을 연극, 영화로 전환한 것과 같다. 한국콘텐츠진흥원에 의하면 크로스미디어 콘텐츠는 두 가지 이상의 미디어에 의해 복합적으로 표현될 수 있는 콘텐츠의 형태로, 예를 들어 웹소설이 드라마나 영화, 게임 등으로 영상화되는 경우 크로스미디어 콘텐츠로 부른다. 크로스미디어 콘텐츠의 급격한 성장으로 일러스트, 게임, 애니메이션 등 한층 다양한 미디어 표현이 가능해졌다.

더욱이 웹소설은 짧은 호흡과 빠른 전개 덕분에 몰입감이 높고, 드라마 형식을 갖추고 있어 대중적으로 인기를 얻거나 영상화하는데도 적합하다. 현대의 독자들은 캐릭터를 소비하는데 큰 흥미를 느끼고 있는데, 웹소설은 이러한 특성을 갖고 있을 뿐만 아니라 댓글을 통한 독자와의 상호작용으로 독자 중심의 콘텐츠를 생산해낼 수 있다. 이전까지 일방향이었던 작가와 독자 간의 관계가 쌍방향이 됨에 따라 새로운 문학적 가능성도 만들어지는 셈이다.

**웹소설 주 소비  
연령층은 20~ 40대로  
관련시장 연평균 30%  
이상 성장 중**

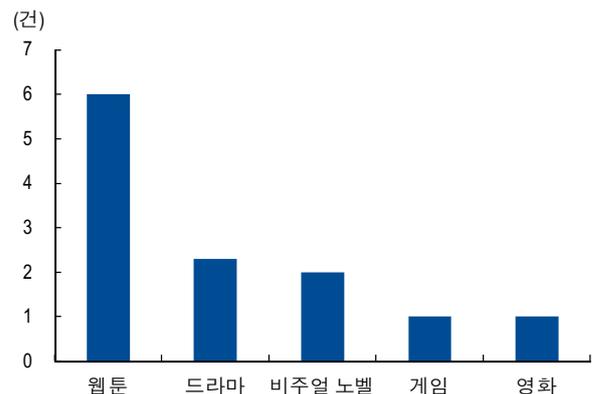
한국콘텐츠진흥원에 따르면 플랫폼의 성향에 따라 다소 차이가 있으나, 일반적으로 웹소설 소비 연령층은 20~ 40대이다. 무료 콘텐츠의 경우 10대 이용률도 높은 수준이나 유료 콘텐츠를 기준으로 보면 매우 저조하다. 20, 30대 여성들이 주도했던 기존의 출판 소설시장은 30, 40대로 독자층이 급속히 바뀌고 20대 독자층이 이탈하면서 쇠퇴하고 있다. 그리고 출판 소설시장에서 이탈한 20대 모바일 세대(M세대) 독자층은 웹소설의 주 독자층으로 편입하고 있다. 실제로 웹소설 이용자의 42%가 20대인 것으로 나타난다.

**그림3. 웹소설 플랫폼 인기장르 설문조사 (N=100)**



자료: 한국콘텐츠진흥원, NH투자증권 리서치본부

**그림4. 플랫폼사의 평균 IP 확장 건수**



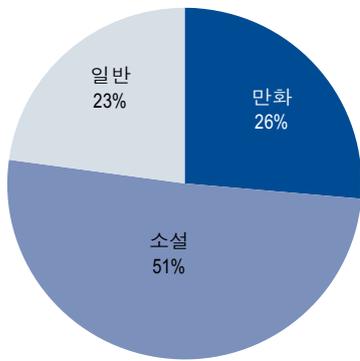
자료: 한국콘텐츠진흥원, NH투자증권 리서치본부

**웹소설 만으로도 대박 사례**

카카오페이지의 주 수익 모델인 '기다리면 무료'의 흥행으로 카카오페이지 내 M/S 1위인 디앤씨미디어도 매출 고성장을 달성했다. 대표작인 ‘황제의 외동딸’, ‘이 세계의 황비’ 등이 중국에 웹툰형태로 수출되었는데, ‘황제의 외동딸’은 중국 만화 플랫폼인 텐센트동만에서 유료랭킹 4위, 콰이관 등 6개 플랫폼에서 합산 누적 조회수 37억 뷰를 달성해 중국에서도 충분히 한국 웹소설이 통함을 증명했다.

타사에서 제작한 카피캣인 ‘왕의 딸로 태어났다고 합니다’는 텐센트 동만에서 최단 기간 조회수 1억뷰를 돌파하고 론칭 첫 달에 중국 내 유료매출 1위를 달성해 ‘황제의 외동딸’과 더불어 한국 웹소설과 웹툰 콘텐츠의 경쟁력을 입증했다.

**그림5. 웹 기반 콘텐츠 누적 작품 수**



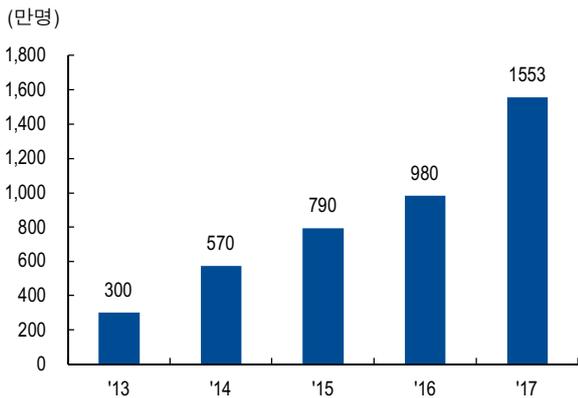
자료: 한국콘텐츠진흥원, NH투자증권 리서치본부

**그림6. 디앤씨미디어의 대표 웹소설 기반 웹툰**



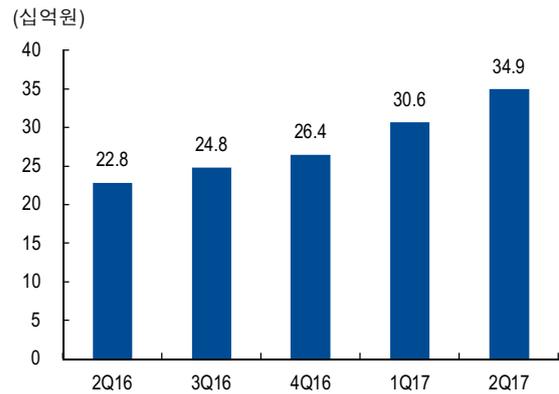
자료: NH투자증권 리서치본부

**그림7. 카카오페이지 연간 누적 가입자 추이**



자료: 카카오, NH투자증권 리서치본부

**그림8. 카카오페이지 분기별 거래액**



자료: 카카오, NH투자증권 리서치본부

### CP사 디앤씨미디어의 역할

#### 국내 1위의 CP사

콘텐츠진흥원에 따르면 CP사는 작가로부터 웹소설을 받아 다양한 형태로 가공하여 1차적으로는 플랫폼사의 실시간 연재를 통해 연재 수익을 발생시키고, 2차적으로는 종이책과 E-BOOK, 굿즈 등을 통해 부가 수익을 발생시킨다. CP사는 지인의 소개, 타사로부터의 스카우트, 블로그 카페 등에 대한 서칭을 통해 작가를 발굴해 계약을 맺고 있는 것으로 알려져 있다.

다소 생소해보이는 CP의 역할을 연예 매니지먼트사의 비즈니스 모델과 비교하면 이해하기 편하다. 1) 미디어(매니지먼트사의 경우 방송국 등)입장에서는 콘텐츠 경쟁력과 독립성이 확보된 매니지먼트사에 대한 수요가 있고, 2) CP사는 매니지먼트사와 같이 작가 관리, 커뮤니케이션, 마케팅 기능을 담당하며, 3) 작가와 계약서 상의 배분 비율에 따라 수익을 배분하고, 4) 작가 콘텐츠에 대한 배타적 유통권을 보유하고 있다는 점에서 유사하다.

매니지먼트사만큼이나 CP 비즈니스와 더욱 유사한 비즈니스 모델은 MCN이다. 1) 누구나 쉽게 쓰고, 편하게 읽을 수 있는 부담 없는 콘텐츠로 진입장벽이 낮다는 점, 2) 1인 창작이 주로 이루어지고 전문적인 장비가 없어도 작업이 가능하다는 점, 3) 순수문학과는 달리 형식에 얽매이지 않고 작가의 개성을 자유롭게 드러낼 수 있어 다양한 창작자로 구성된다는 점이 MCN과 유사하다.

그림9. 웹소설 산업의 생태계

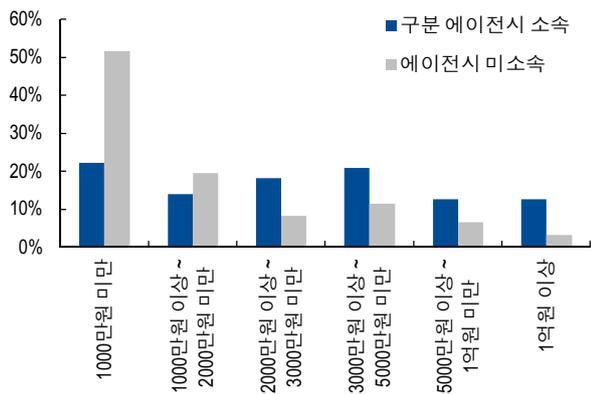


자료: 한국콘텐츠진흥원, NH투자증권 리서치본부

**웹툰으로의 전환은 IP의 Power up**

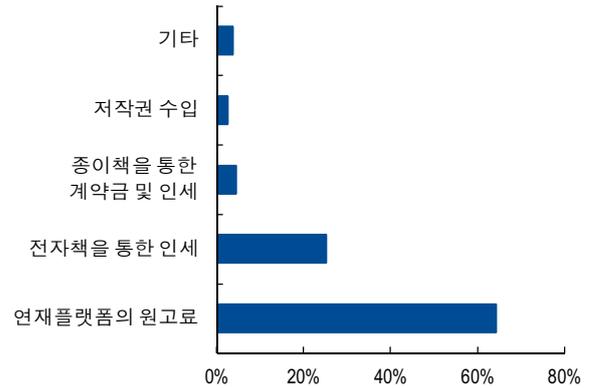
디앤씨미디어는 국내 1위 CP로 현재 보유한 웹소설 IP를 단기적으로는 웹툰에 적용할 생각이다. 웹툰으로의 전환에는 콘텐츠를 즐기는 저변을 넓히는 장점이 있으며 이후 드라마, 영화, 게임으로의 전환에 유리한 측면이 있다. 이미 흥행에 성공한 스토리로서 기존 독자층을 흡수함으로써 성공률을 높이겠다는 전략이다. 중장기적으로는 웹소설과 웹툰 시장이 성장할수록 IP 소싱 능력, 작가 섭외 능력이 뛰어난 CP의 역할이 증대될 것이다.

**그림10. CP 소속 vs 비소속**



자료: 한국콘텐츠진흥원, NH투자증권 리서치본부

**그림11. 웹소설 작가들의 수입원**



자료: 한국콘텐츠진흥원, NH투자증권 리서치본부

### 최대 웹소설 플랫폼은 텐센트의 China Literature

#### 텐센트의 웹소설 IP는 크로스미디어 전략을 위한 것

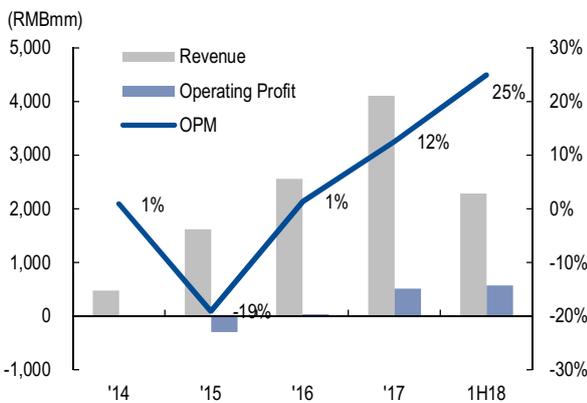
텐센트는 이미 이와 같은 트렌드를 예측하고 China Literature(웨이그룹)라는 자회사를 통해 중국의 웹소설 IP와 작가를 흡수하기 시작했다. 웨이그룹은 본사의 게임 부문을 비롯한 콘텐츠 제작에 중요한 역할을 담당하고 있으며, 웹소설 IP를 이용한 2차 콘텐츠 재생산이 이어지고 있다.

텐센트는 웨이그룹에서 유통하는 웹소설 IP를 기반으로 주력 플랫폼인 텐센트비디오, 텐센트게임까지 확장된 위에서 언급한 크로스미디어 전략을 펴고 있다. 웨이그룹의 IP 운영 부문은 2018년 상반기 기준 전년 대비 103.7% 성장했는데 이는 2차 콘텐츠 활용 부문이 고성장 하고 있음을 방증한다. 한국에서도 텐센트의 웹소설 ‘보보경심’을 드라마화해 제작한 바가 있다.

#### 텐센트의 China Literature는 시가총액 6조에 달하는 거대 기업

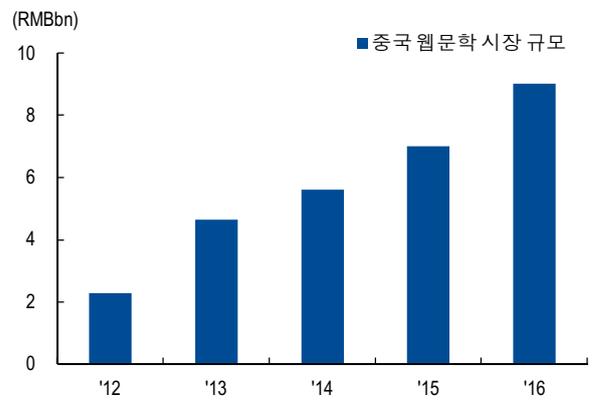
웨이그룹은 지난 해 홍콩 증권시장에 상장되었고 시가총액은 6조에 달하는 거대 기업이다. 2015년 ‘텐센트 문학’이 기존의 1위 웹소설 플랫폼인 ‘성다문학’을 합병하면서 웨이그룹이 설립되었다. 합병한 웨이그룹의 중국 인터넷 문학 시장의 점유율은 80%에 달한다. 2018년 상반기 기준 작가는 730만명, 작품 수는 1,070만개, 트래픽은 2.14억 MAU를 기록하고 있다.

그림12. China Literature 손익



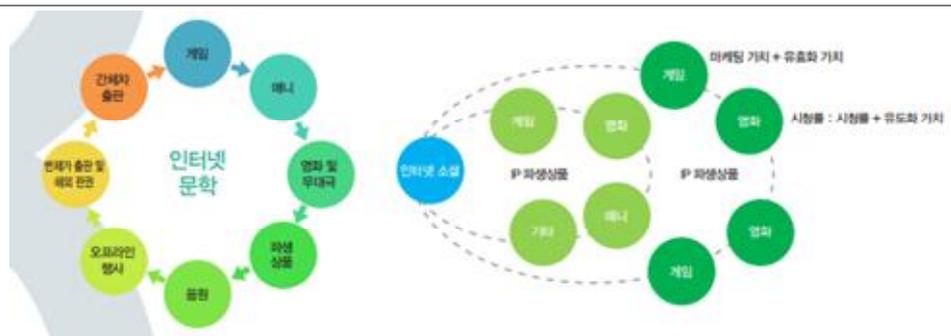
자료: Bloomberg, NH투자증권 리서치본부

그림13. 중국 웹문학 시장 규모



자료: iResearch, NH투자증권 리서치본부

그림14. 중국 인터넷문학(소설)의 IP 확장 모형



자료: 한국콘텐츠진흥원, NH투자증권 리서치본부

표1. 중국 웹소설 기업들

중국 기업	내용
텐센트	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 텐센트는 8억 명의 QQ 메신저 이용자와 4억 명의 위챗 이용자 수를 기반으로 인터넷 문학 출판 플랫폼을 기획</li> <li>- 텐센트는 성다문학을 인수하여 텐센트 문학과 합병하여 종합 웹소설 플랫폼 '웨원 그룹'을 출범</li> <li>- 현재 중국 인터넷 문학 관련 사이트에 게재된 작품의 80% 이상이 웨원그룹에서 비롯</li> <li>- 텐센트 비디오의 웨원그룹은 현재 400만 명의 작가와 1,000만 부의 창작작품을 보유하고 있으면서 IP 확장에 대한 개발을 끊임없이 진행</li> <li>- 현재 드라마, 애니, 음악, 게임 등 다방면에서 IP 연동사업 진행</li> <li>- '보보경심' '나혼시대' '지청춘' 등 영화나 드라마로 리메이크 되어 성공한 작품들 대부분이 웨원집단에서 출판</li> </ul>
아이치이 문학	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹소설을 기반으로 한 드라마, 애니메이션, 영화를 꾸준히 제작</li> <li>- 원래는 중국 온라인 동영상 플랫폼</li> <li>- 콘텐츠 제작능력과 IP 파생상품 개발 전반을 아우르는 사업 체인을 형성</li> <li>- 아이치이는 웹소설 각색 성공 사례를 통해 산업적 이윤을 획득하면서, 이를 다시 게임화, 애니메이션화하는 등 IP 작품 제작을 목표로 하고 있음</li> <li>- 웹소설을 통한 새로운 산업모델을 개척하는 것이 최종 목표</li> <li>- 아이치이 문학으로 알려진 &lt;화천굴&gt;은 드라마와 게임으로 함께 개발됨. 두 파생상품의 월수입은 2억 위안으로 조사</li> </ul>
알리바바	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모바일 구독 프로그램과 IP 관련 플랫폼을 주로 경영</li> <li>- 개방형 IP 유통 플랫폼을 통해 생산자와 소비자 모두 콘텐츠 생산과 유통 관리가 가능한 쌍방향 서비스를 제공</li> <li>- B3 IP 연합 개발 프로젝트 처음으로 시행한 &lt;음양대리인&gt;이 대표적인 작품</li> <li>- &lt;음양대리인&gt;의 경우 소설과 함께 게임을 선보임으로써, 각각 다른 기업이 연구와 경영을 동시에 진행</li> </ul>

자료: NH투자증권 리서치본부 정리

### 동종 IP기반 기업 대비 밸류에이션 저평가

#### 향후 M&A를 통해 대형화와 작가 풀 확대를 기대

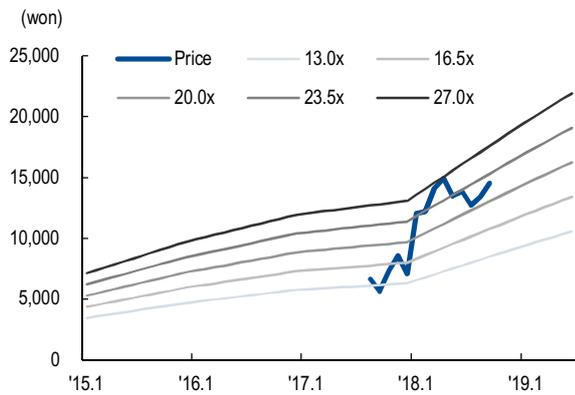
현재 안정화된 매니지먼트사의 수익 모델을 벤치마크할 경우 디앤씨미디어에 필요한 기능은 1) 매체 협상력 강화를 위한 대형화와 M&A, 2) 작가 캐스팅 능력, 3) 마케팅 역량 강화, 4) 부가가치 높은 IP로의 전환 가능한 장르(로맨스 등)의 작가 풀(Pool) 확대를 볼 수 있을 것이다.

#### 2019년 PER 21배로 동종 IP 기반 기업에 비해 저평가

올해 매출액은 338억원(+27.4% y-y), 영업이익은 69억원(+26.7% y-y)을 예상한다. 2019년은 매출액 453억원(+34.1% y-y), 영업이익은 98억원(+43.1% y-y)을 예상한다. 단기적으로는 웹소설의 성장을 기반으로 IP 2차 콘텐츠 매출이 웹툰과 게임 쪽에서 발생할 것으로 기대된다. 중장기적으로는 웹소설과 웹툰의 크로스미디어 시너지로 인해 드라마, 게임 쪽으로 연계되어 매출이 증가할 전망이다.

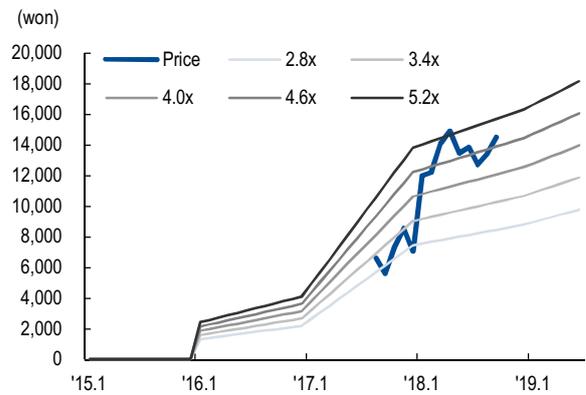
또한 수출의 경우 올해 말부터 인식될 중국향 게임 IP 매출은 런닝 개런티 베이스로 추가 매출 성장을 기대할 수 있는 부분이다. 동사가 기 제작한 황제의 외동딸의 인지도와 차기작의 조회수 감안할 때, 저작권 유료화가 시작되고 있는 중국 시장에서 성장 여력이 높아보인다.

그림15. Forward PER Band



자료: Dataguide, NH투자증권 리서치본부

그림16. Trailing PBR Band



자료: Dataguide, NH투자증권 리서치본부

표2. Peer Group Analysis

(단위: 원, 달러, 십억원, 백만달러, 배, %)

회사명		디앤씨미디어	미스터블루	스튜디오드래곤	China literature
주가 (9/19)		15,200	3,020	111,500	6.0
시가총액		183.0	73.7	3,126.2	5,438.5
매출액	2017	26.5	30.2	286.8	606.7
	2018E	33.8	36.9	387.0	763.0
영업이익	2017	5.4	3.6	33.0	67.9
	2018E	6.9	7.4	63.3	128.5
순이익	2017	4.5	2.8	23.8	80.3
	2018E	5.8	6.0	52.7	125.8
PER	2017	16.0	28.1	61.9	93.8
	2018E	30.2	13.1	57.0	38.1
PBR	2017	2.7	2.7	5.0	5.0
	2018E	4.7	-	7.1	2.5
EV/EBITDA	2017	10.5	23.1	28.2	88.2
	2018E	20.8	-	-	30.1
ROE	2017	23.4	10.1	9.5	6.1
	2018E	16.7	20.8	13.4	6.7

주: 디앤씨미디어는 당사 전망치, 나머지 기업은 컨센서스 기준  
 자료: Dataguide, Bloomberg, NH투자증권 리서치본부 전망

Compliance Notice

- 당사는 자료 작성일 현재 자료에 언급된 디앤씨미디어의 발행주식 등을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.
- 당사는 동 자료를 기관투자자 또는 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 동 자료의 금융투자분석사와 배무자는 자료 작성일 현재 동 자료상에 언급된 기업들의 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- 본 자료는 당사 공식 Coverage 기업의 자료가 아니며, 정보제공을 목적으로 투자자에게 제공하는 참고자료입니다. 따라서 당사의 공식 투자 의견, 목표주가는 제시하지 않습니다.
- 동 자료에 게시된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭없이 작성되었음을 확인합니다.

고지 사항

본 조사분석자료에 수록된 내용은 당사 리서치본부의 금융투자분석사가 신뢰할 만한 자료 및 정보를 바탕으로 최선을 다해 분석한 결과이나 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없습니다. 따라서 투자자의 투자판단을 위해 작성된 것이며 어떠한 경우에도 주식 등 금융투자상품 투자의 결과에 대한 법적 책임소재를 판단하기 위한 증빙자료로 사용될 수 없습니다. 본 조사분석자료는 당사의 저작물로서 모든 지적 재산권은 당사에 귀속되며 당사의 동의 없이 복제, 배포, 전송, 변형, 대여할 수 없습니다.