

KOSDAQ | 미디어와엔터테인먼트

닷밀 (464580)

올인원 사업 역량을 갖춘 실감미디어 전문 기업

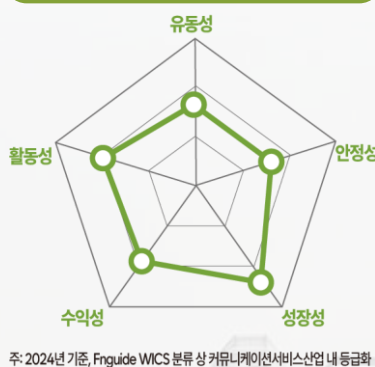
체크포인트

- B2G-B2B-B2C 전 사업영역에서 실감미디어 콘텐츠 기획·제작·시공·운영 역량을 내재화, 차별적 원스톱(One-Stop) 사업모델을 보유
- 글로벌 B2B 수주 확대(멀린엔터스피어 등)와 자체 IP 기반 B2C 사업 고성장 지속, 향후 2차 콘텐츠 확장 및 글로벌 사업 확대까지 중장기 성장 모멘텀 확대 중
- 닷밀의 주가는 2024년 11월 상장일 이후, PSR Band 1.5x ~ 2.5x에서 형성. 2025년 추정 실적 기준, 현재 동사 주가의 밸류에이션 수준은 PSR 1.8x로 과거 PSR Band 중하단에 위치함

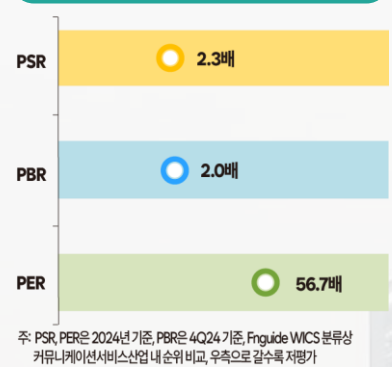
주가 및 주요이벤트



재무지표



밸류에이션 지표



B2B·B2G·B2C 역량을 모두 보유한 실감미디어 전문 기업

닷밀은 실감미디어 기반 콘텐츠 및 테마파크 개발·운영 기업으로 2015년 설립, 2024년 11월 이익미실현 특례상장(테슬라 요건)으로 코스닥 시장에 상장함. 기획·설계·시공·운영·마케팅까지 전 과정을 내부 인력으로 직접 수행할 수 있는 올인원(One-Stop) 역량을 보유. 설립 초기부터 광주 유니버시아드·평창 동계올림픽·BTS 글로벌 전시(15개국)·삼성 언팩쇼·두바이 부르즈 할리파·바르셀로나 ISE 2025 삼성 부스 등 B2G·B2B 고난도 프로젝트 경험을 축적하며 용역 매출 기반 안정적 성장을 이어옴. 최근에는 멀린엔터테인먼트 산하 말레이시아 레고랜드·코엑스 씨라이프 아쿠아리움 및 갤럭시코퍼레이션과 협업한 미국 라스베이거스 스피어(Sphere) 프로젝트 등 글로벌 수주를 확대하고 있음. 2020년 통영시와 협력한 B2G 사업 '디피랑'을 성공적으로 론칭하며 실감미디어 기반 테마파크 콘텐츠 역량을 입증하였고, 이를 기반으로 2022년부터 루나폴·글로벌우사파리·OPCI·워터월드 등 자체 IP 기반 B2C 운영 사업을 본격적으로 확대하고 있음. B2C 사업은 입장권 매출을 중심으로 고성장하고 있으며, 향후 MD·출판·애니메이션 등 2차 사업 확장도 가능한 구조를 확보함

2025년 실적 전망

2025년 동사의 실적은 외형 성장과 수익성 개선이 본격화되는 구간. 예상 실적은 매출액 346억원(+46.2%, YoY), 영업이익 44억원(+330.0%, YoY)으로 전망. 부문별로는 B2G 부문에서 '부천자연생태공원 누구나 숲 길', '사명대사공원 미디어아트', '경포 환상의 호수' 등 주요 프로젝트가 진행되며, 전년 대비 25.5% 증가한 143억원의 매출이 예상됨. B2C 부문에서는 워터월드·OPCI 등 2024년 신규 오픈 시설의 온기 반영 및 운영 안정화 효과로 매출 성장률 +56.9%, 매출액 135억원이 전망됨. 또한 멀린엔터테인먼트 등 글로벌 B2B 수주도 점진적으로 실적에 기여할 전망. 전사 매출 확대에 따른 영업 레버리지 효과로 영업이익률은 전년 대비 +8.4%p 개선된 12.7%로 예상됨

Forecast earnings & Valuation

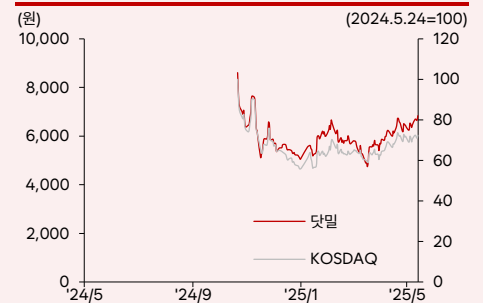
	2021	2022	2023	2024	2025F
매출액(억원)	94	106	188	236	346
YoY(%)	34.4	12.5	76.9	25.8	46.2
영업이익(억원)	9	-23	8	10	44
OP 마진(%)	9.1	-21.4	4.3	4.3	12.7
지배주주순이익(억원)	1	-16	-12	10	36
EPS(원)	22	-252	-175	121	388
YoY(%)	흑전	적전	적지	흑전	221.6
PER(배)	0.0	N/A	N/A	45.6	17.6
PSR(배)	0.0	0.0	0.0	1.9	1.8
EV/EBITDA(배)	0.6	N/A	5.1	9.3	5.8
PBR(배)	0.0	0.0	0.0	1.5	1.7
ROE(%)	-18.4	-165.5	-94.9	5.7	10.2
배당수익률(%)	N/A	N/A	N/A	0.0	0.0

자료: 한국IR협회의 기업리서치센터

Company Data

현재주가 (6/12)	3,240원
52주 최고가	4,305원
52주 최저가	2,375원
KOSDAQ (6/12)	789.45p
자본금	46억원
시가총액	594억원
액면가	500원
발행주식수	18백만주
일평균 거래량 (60일)	11만주
일평균 거래액 (60일)	7억원
외국인지분율	70.1%
주요주주	정해운 외 1인 34.55%

Price & Relative Performance



Stock Data

주가수익률(%)	1개월	6개월	12개월
절대주가	96	100	
상대주가	46	-24	

참고

1) 표지 재무지표에서 안정성 지표는 '이자보상배율', 성장성 지표는 '매출액 증가율', 수익성 지표는 '영업이익률', 활동성지표는 '총자산회전율', 유동성지표는 '유동비율'임. 2) 표지 밸류에이션 지표 차트는 해당 산업군내 동사의 상대적 밸류에이션 수준을 표시. 우측으로 갈수록 밸류에이션 매력도 높음.



기업 개요

연혁 및 지배구조 현황

**다양한 매출처를 바탕으로
성장하는 실감미디어 기반 콘텐츠
전문 기업**

닷밀은 2015년 12월 29일에 설립된 실감미디어 기반 콘텐츠 기업으로, 공간 설계·시공, 콘텐츠 제작, 운영까지 통합 수행할 수 있는 실감미디어 콘텐츠 제작 역량을 보유하고 있다. 설립 초기, 광주 유니버시아드 개·폐막(2015), 평창 동계올림픽 개·폐막식(2018) 등 국가 단위의 대형 행사에서 프로젝션 맵핑 콘텐츠를 담당하며, 실감미디어 분야에서의 뛰어난 기술력을 인정받았다. 또한, 그룹 BTS의 MAMA 무대, 삼성 갤럭시 언팩쇼 등 굵직한 프로젝트를 수행하며, B2G와 B2B 매출처를 확보하고 안정적인 수주 기반을 바탕으로 성장하였다.

이후, 실감미디어 기반 테마파크로 사업 영역을 확장한 닷밀은 2020년 통영시와 협력하여 국내 최초의 야외형 실감미디어 테마파크 ‘디퍼랑’을 개장하고, 개장 1년 만에 방문객 20만 명을 돌파하는 성과를 달성하였다. 앞선 성공적인 론칭 경험을 바탕으로 2022년부터는 자체 실감미디어 테마파크 4곳(‘루나폴(제주, 2022)’, ‘글로우사파리(안성 스타필드, 2023)’, ‘OPCI(영등포 타임스퀘어, 2024)’, ‘워터월드(제주, 2024)’)을 연이어 오픈하였다.

2025년 3월 말 기준, 닷밀의 최대주주는 정해운 대표이사(30.86%)이며, 특수관계인인 김태희 부대표(3.69%)를 포함한 최대주주 및 특수관계인 합산 지분율은 34.55%이다. 닷밀은 2024년 11월, 이익 미실현 특례상장(테슬라 요건)을 통해 국내 최초의 디지털 테마파크 전문 기업으로 코스닥 시장에 상장하였다. 한편, 2025년 4월 30일 닷밀은 1:1 무상증자를 결정하였다. 무상증자 권리락일은 6월 12일, 신주배정기준일은 6월 13일이었으며, 신주 상장 예정일은 7월 2일이다.

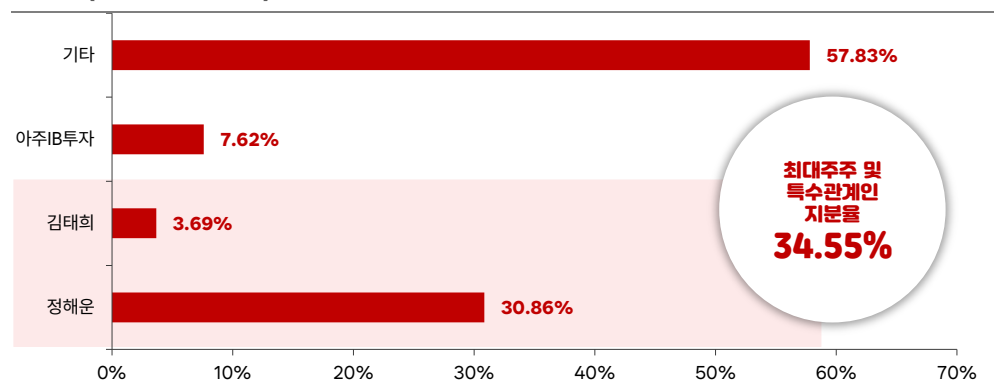
닷밀은 종속회사를 보유하고 있지 않으며, 단일 법인 내에서 각 프로젝트별 기획, 시공, 콘텐츠 제작, 운영, 마케팅까지 전 과정을 내부 인력으로 수행하는 통합형 조직 체계를 구축하여 사업의 효율성을 극대화하였다.

연혁

2015~2018 B2B-B2C 수주 사업 확장	2019~2021 실감미디어 기반 테마파크 개발/진출	2022~ 자체 B2C 확장 및 안정화
2015 닷밀 설립 세계 최초 미디어홀로그램 퍼포먼스 장르 개발 및 상용화 광주 유네스코 세계문화유산 개막식 프로젝트 맵핑 콘텐츠 제작 프로젝션 맵핑, 미디어파사드 분야 사업 확장 담당 세계 대나무 박물관 'The B' 미디어 퍼포먼스 제작 아노비즈 인증 획득 2016 제철기회 협력사 등록 삼성 갤럭시 노트7 언택트 인유콘 콘텐츠 제작 국내 최초 실시간 라이브 AR - 2016 홍콩 MAMA 블랙핑크 데뷔무대 프로젝트 맵핑 제작 2017 삼성 갤럭시 S8 언택트 인유콘 콘텐츠 제작 2017 MAMA BTS 무대 실감미디어 콘텐츠 제작 아스타나 엑스포 한국관 프로젝트 맵핑 제작 제주 포레스트 판타지아 옥외 홀로그램 제작 2018 명창동계올림픽 개폐회식 프로젝트 맵핑 콘텐츠 제작 온게임넷 VR 콘텐츠 실시간 중계 시스템 구축 2018 MAMA BTS 페이스 맵핑 콘텐츠 제작 신용보증기금 파스트 펌프 기업 선정	2019 파라디이스시티 내 국내 최대 미디어파사드 콘텐츠 제작 N서울타워 내 실감미디어 전시 인사이트 서울 오픈 (첫 B2C 사업 실행) 영동포 주렁주렁 테마파크 헌물투자 및 콘텐츠 제작 (첫 RS 사업 실행) 기업부설 연구소 설립 - 문체부·한콘진 문화기술연구개발사업 선정 2020 P7반 실감미디어 테마파크 신비아파트 미디어 아트 벤처 제작 및 운영 국내 최초 야외형 실감미디어 테마파크 '디퍼라' 연출 및 제작 6·5 전쟁 70주년 추념식 영웅애가 미디어파사드 제작 현대차 GV80 연배일링쇼 콘텐츠 제작 2021 실감미디어 전시시설 제주 노형수퍼마켓 기획 및 콘텐츠 제작 DDP 서울라이트 초대형 미디어파사드 콘텐츠 제작 사리츠A 투자유치 - 30억원 (아주IB투자, 신용보증기금) 대한민국 광고대상 은상(한국광고총연합회)	2022 자체 실감미디어 테마파크 '루나폴' 오픈 실감미디어 테마파크 아이스정글 해외수출 신용보증기금 Pre-ICON 기업 선정 사리츠B 투자유치 - 20억원 (NH벤처, 아주IB Co-GP) 2023 Pre-IPO 투자유치 - 116억원 자체 실감미디어 테마파크 '글로벌 스페이스' 오픈 실감미디어 전시 B★VERSE 글로벌 투어 마스터 플랜 수립 및 감리 B2C 시설 분기 BFP 달성 2024 자체 실감미디어 테마파크 'OPCI' 오픈 자체 실감미디어 테마파크 '유티월드' 오픈 닷밀 유니버스 세계관 연계 마케팅 진행 국내 최대 실감미디어 전시 '스페이스' 콘텐츠 제작 및 미디어 서버 납품 IP 수출 본격화(밀리핀, 홍콩, 베트남 등 협의 중) 코스닥 시장 상장 2025 11무상증자 결정

자료: 닷밀, 한국IR협회의 기업리서치센터

주주 현황(2025년 3월 말 기준)



자료: 닷밀, 한국IR협회의 기업리서치센터

비즈니스 현황

2024년 매출액 기준

용역 매출 63.7%,

운영 매출 36.3%로 구성

닷밀은 실감미디어 콘텐츠 기술을 기반으로 1) 실감미디어 콘텐츠를 제작 및 시설물을 구축하는 ‘용역 매출’과 2) 실감 미디어를 전시 및 테마파크를 운영하는 ‘운영 매출’ 사업을 영위하고 있다. 수주형 사업의 경우 진행률에 따라 매출이 발생하고, B2C 공간 운영 매출은 입장권 판매 및 부대 서비스 이용 실적을 매출로 인식한다. 2024년 매출액 기준, 용역 매출이 63.7%, 운영 매출이 36.3%를 차지하고 있으며, 당사는 이와 같은 다양한 매출 형태를 통해 안정적인 수익 구조와 레버리지 기반의 영업실적 성장 가능성을 모두 확보하였다.

1) 용역 매출 부문은 B2B와 B2G 사업으로 구성되어 있다. B2B 부문은 민간기업을 대상으로 하는 1년 이내의 수주형 사업으로, 전시관, 런칭쇼, 리테일 공간 등에서 실감형 미디어 콘텐츠를 구현하는 프로젝트 중심으로 운영된다. 주요 고객으로는 삼성전자, 현대백화점, 파라다이스시티, 두바이 버즈칼리파 등이 있으며, 프로젝트별 수주를 통해 매출이 발생한다. 2024년 기준 37억원(전사 매출액의 15.6%)의 매출액을 기록하였다. B2G 부문은 지방자치단체 및 공공기관을 대상으로 한 도시재생형 실감미디어 공간 구축 사업이다. 대표 사례로는 통영시와 공동 기획한 ‘디피랑’이 있으며, 이후 김제시, 영덕군, 제주도 등 전국 지자체와의 프로젝트를 연이어 수주하였다. B2G는 동사의 브랜드 신뢰도, 공공부문 레퍼런스 확보, 기술력 입증 등에 중요한 전략적 비중을 차지하며, 2024년 기준 114억원(전사매출의 48.1%)의 매출액을 기록하였다.

2) 운영 매출 부문은 B2C 형태의 매출이 발생한다. B2C 부문은 인사이드 서울, 스타필드 글로우사파리, 루나폴, 워터월드, OPCI 등 동사가 직접 기획·시공·운영하는 테마파크 공간에서 발생하는 입장료 및 부대 매출로 구성된다. 테마파크 운영 확대에 따라 해당 부문의 매출액은 2022년 13억원에서 2024년 86억원까지 증가하였다.

인사이드 서울은 2019년 7월 N서울타워에 개장한 실감형 미디어 체험 전시관이다. 해당 공간은 ‘서울 탐험’이라는 테마 아래, 서울의 과거·현재·미래를 주제로 한 미디어 콘텐츠를 체험할 수 있도록 구성되어 있다. N서울타워 전망대 통합권(16,000원 수준)에 인사이드 서울의 전시 입장료가 포함되어 있다.

루나폴은 2022년 8월 제주도에 동사가 오픈한 나이트워크 장르의 관광 명소이다. ‘사람들의 소원을 담은 달이 무게를 견디지 못하고 제주도에 떨어졌다.’라는 스토리를 기반으로 하며, 5층 건물 높이의 달 조형물을 중심으로 몰입형 체험 콘텐츠를 제공한다. 입장료는 20,000원 수준이다.

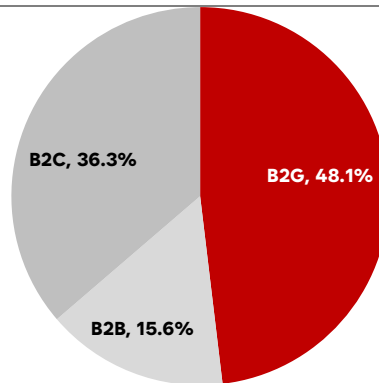
글로우사파리는 안성 스타필드 내에 위치한 실감형 미디어 테마파크로 2023년 8월에 오픈하였으며, 2024년 11월 ‘판다 100’ 테마로 한 차례 리뉴얼을 진행하였다. ‘판다 100’은 기존 글로우 사파리 동물들이 잠시 자리를 비운 사이, 100마리의 판다가 찾아와 빛을 전한다는 스토리로, 10개의 다양한 테마 존에서 판다와의 모험을 즐길 수 있다. 리뉴얼 이후, 첫 달 입장객 수는 138%, 매출은 156% 증가하며 리뉴얼 효과를 입증했다. 입장료는 15,000원 수준이다.

OPCI는 영등포 타임스퀘어 내에 위치한 세계 최초의 실감 미디어 귀신의 집으로 2024년 4월에 오픈하였다. 초상현상(자연 과학의 연구결과에서는 설명되지 않는 현상) 조사 기구인 OPCI가 설립 이래 최초로 대한민국 서울에 현장 사무소를 개소했다는 가상의 세계관을 기반으로 하며, 향후 일본 및 태국처럼 공포 콘텐츠를 선호하는 지역으로 수출이

기대된다. 입장료는 13,000원 수준이다.

워터월드스는 2024년 7월 오픈한 디지털 테마파크이다. 제주 서귀포 월드컵경기장 내에 있던 워터파크 시설을 동사의 실감 미디어 기술을 적용하여 새로운 공간으로 바꾼 대규모 업사이클링 프로젝트이다. 워터파크의 파도풀 시스템과 홀로그램, 초대형 프로젝션 맵핑 콘텐츠를 통해 실내 해변과 고래를 경험할 수 있으며, 폭포와 휘몰아치는 소용돌이 등 생동감 넘치는 체험이 가능하다. 입장료는 25,000원 수준이다.

사업 형태별 매출 비중(2024년 기준)



주: 용역 매출: B2B+ B2G, 운영 매출: B2C

자료: 닷밀, 한국IR협의회 기업리서치센터

닷밀의 B2C 운영 시설 현황



자료: 닷밀, 한국IR협의회 기업리서치센터



산업 현황

1 글로벌 실감형 엔터테인먼트 산업 현황

**2025~2030년
CAGR 26.3%의 고성장이
전망되는 글로벌 실감형
엔터테인먼트 산업**

실감형 엔터테인먼트(Immersive Entertainment) 산업은 디지털 기술을 결합해 관객에게 물리적 현실 이상의 몰입 경험을 제공하는 차세대 콘텐츠 시장이다. Grand View Research에 따르면, 글로벌 실감형 엔터테인먼트 시장은 2024년 약 1,143억 7,200만 달러 규모로 형성되어 있으며, 2030년에는 4,421억 800만 달러까지 성장할 전망이다. 2025~2030년 CAGR은 26.3%로 고성장이 예상된다.

산업 내 응용 분야별로 살펴보면, **Gaming** 부문이 가장 큰 시장을 형성하고 있으며, 2024년 440억 480만 달러(비중 38.8%)를 기록했다. 게임 분야에서는 VR·AR 기반 인터랙티브 경험이 주요 성장 동력으로 작용하고 있으며, 향후에도 지속적인 성장이 예상된다.

그 외 주요 부문은 오프라인 기반의 체험형 콘텐츠 영역이다. **Theater** 부문은 2024년 206억 6,290만 달러(비중 18.1%) 매출을 기록하였으며, 2030년까지 CAGR은 26.9%로 빠른 성장세가 기대된다. Immersive Theater는 360도 프로젝션, MR 기반 공연, 관객 참여형 스토리텔링 콘텐츠 등을 포함하며, 최근 글로벌 테마파크, 복합문화공간, 미디어아트 페스티벌에서 활발히 적용되고 있다.

Arcade Studios(아케이드 스튜디오)는 180억 9,110만 달러(비중 15.8%) 시장 규모를 기록하며, VR·AR 게임존, 체험형 시뮬레이터 시설 등을 포함한다. 해당 부문은 2030년까지 CAGR 27.1%의 강한 성장세가 전망되며, 국내외 복합쇼핑몰, 관광지 등에서 채택이 확대되고 있다.

Museums & Cultural Experiences(박물관 및 문화체험) 부문은 60억 4,600만 달러(비중 5.3%) 시장을 형성하고 있으며, 2030년까지 연평균 27.0%의 성장률이 전망된다. 이 분야는 디지털 아트 전시, AR·VR 기반 역사 및 과학 체험관, 인터랙티브 문화 콘텐츠가 포함되며, 한국을 포함한 아시아 시장에서 수요가 빠르게 증가하고 있다.

Music & Concerts(음악 및 콘서트) 분야는 102억 2,980만 달러(매출 비중 8.9%) 시장을 형성하였으며, 2030년까지 CAGR 27.5%가 예상된다. 몰입형 무대 연출, XR 기반 가상 콘서트, 라이브 콘서트와 AR 콘텐츠가 결합된 새로운 형태의 공연이 주요 트렌드로 부상하고 있다.

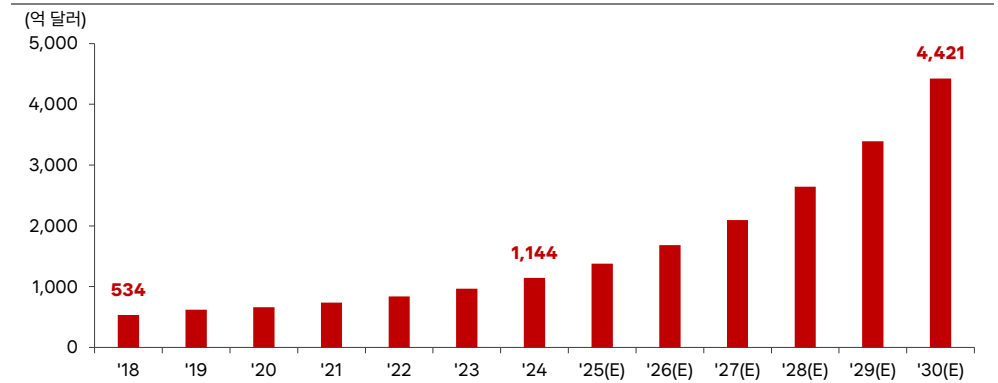
Live Events(라이브 이벤트) 부문은 84억 1,090만 달러(비중 7.4%) 시장을 형성하고 있으며, 2030년까지 CAGR 26.8%이 전망된다. 해당 부문은 스포츠 경기, 페스티벌, e스포츠 대회 등에 XR·AR 콘텐츠를 접목한 현장 경험을 포함한다.

Sports 부문은 38억 6,120만 달러(비중 3.4%) 시장을 기록하고 있으며, 2030년까지 CAGR 27.3%로 고성장이 예상된다. 경기장 내 AR 오버레이, VR 스포츠 중계, 팬 참여형 인터랙티브 스포츠 콘텐츠가 주요 성장 요인으로 판단된다.

다.

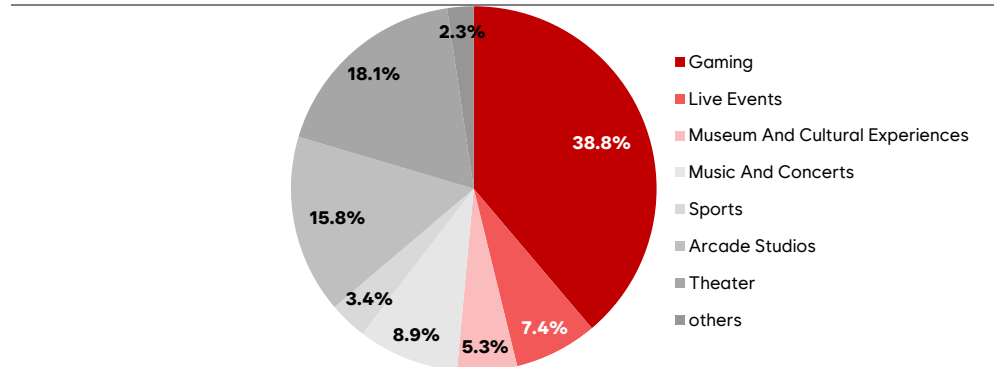
한편, 기타(교육, 피트니스 등) 부문은 26억 6,540만 달러(비중 2.3%) 시장을 형성하고 있으며, 2030년까지 CAGR 23.0%로 전망된다. 헬스케어, 피트니스 트레이닝, 교육·훈련용 XR 콘텐츠가 해당 분야에 포함된다.

글로벌 실감형 엔터테인먼트 산업 규모 추이 및 전망



자료: Grand View Reserch, 한국IR협회의 기업리서치센터

글로벌 실감형 엔터테인먼트 산업 부문별 비중 현황(2024년 기준)



자료: Grand View Reserch, 한국IR협회의 기업리서치센터

국내 가상증강현실 산업 현황

국내 가상증강현실 사업 관련 매출액 규모는 8,248억원 수준

소프트웨어정책연구소에 따르면 국내 가상증강현실(AR·VR) 사업을 영위 중인 기업 795개 기준, 2023년 관련 매출액은 8,248억원이며, 2024년에는 15.2% 증가한 9,502억원 규모로 예상된다.

2023년 기준 산업분류별 매출 비중을 살펴보면, 문화콘텐츠 제작 및 공급업 2,995억원(36.3%)으로 가장 높은 비중을 차지하고 있다. 이어서 산업콘텐츠 제작 및 공급업 2,581억원(31.3%), 전용 SW 개발 및 공급업 1,262억원(15.3%), 전용기기, 장치물 및 부품 제조업 1,008억원(12.2%), 콘텐츠 판매 및 서비스업 403억원(4.9%) 순으로 구성되어 있다.

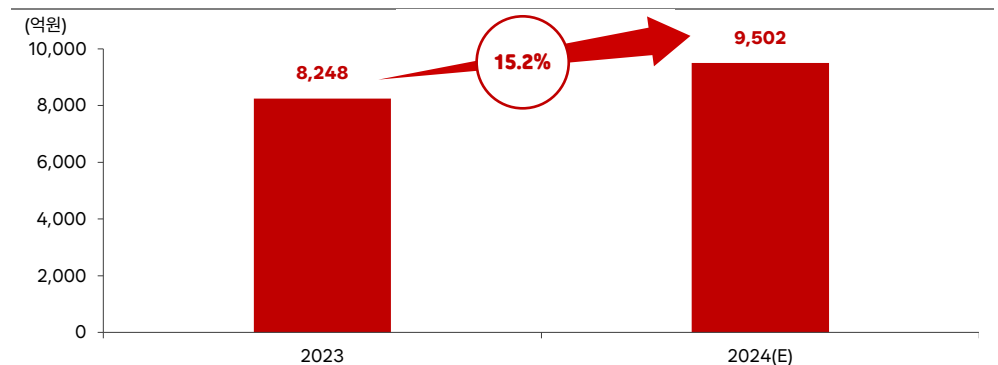
구매 고객 유형별로 보면, 공공기관(32.6%), 민간사업자(47.3%), 개인이용자(20.1%) 비중으로 구성되어 있다. 공공기

관 구매 비중은 '국방' 분야에서 80.2%로 가장 높았으며, 민간사업자는 '기기 및 장치물용 SW 개발·공급업'에서 95.3%, 개인 이용자는 '방송·영화·애니메이션' 분야에서 76.9%로 가장 높은 수준을 기록했다.

판매 방식은 완제품 49.0%, 기술 및 서비스 42.2%, 라이선스 4.9%, OEM 3.8%, 기타 0.1%로 구성되어 있다. 분야 별로 보면, 완제품은 '출판', '사무지원·기타 범용' 분야에서 100%로 가장 높은 비중을 보였으며, 기술 및 서비스는 '부동산' 분야에서 85.8%, 라이선스는 '소프트웨어 개발 및 공급업' 분야에서 20.4%, OEM은 '전용기기, 장치물 및 부품 제조업'에서 25.2%로 가장 높은 비중을 기록하였다.

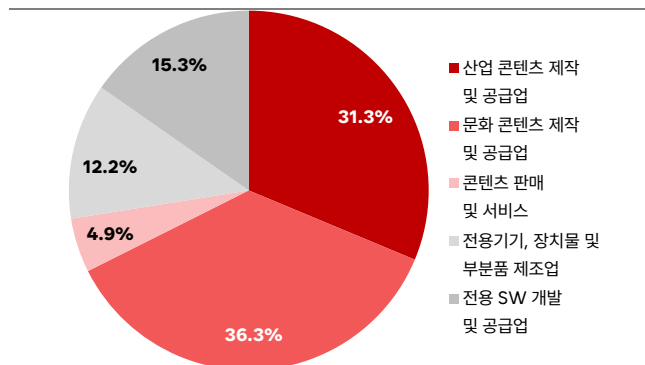
한편, 국내 VR·AR 산업의 수출 실적은 아직 제한적이다. 수출 실적이 있는 기업은 전체의 8.1%(64개사)에 불과하며, 2023년 총 수출액은 831억원을 기록했다. 분야별로는 문화 콘텐츠 제작 및 공급업이 683억원(82.2%)으로 전체 수출의 대부분을 차지하고 있으며, 전용기기·장치물 및 부품 제조업이 97억원(11.7%), 산업 콘텐츠 제작 및 공급업이 24억원(2.9%)으로 그 뒤를 이었다. 수출의 어려움으로는 시장정보 부족 및 거래처 발굴 문제(45.8%)가 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 해외 진출 필요 자금 부족(38.0%) 역시 주요 장애 요인으로 나타났다. 이러한 부진한 수출 현황은 국내 수출이 현재 게임 등 일부 분야(문화 콘텐츠 등)에 집중되어 있으며, VR·AR 산업 전반의 글로벌 진출은 여전히 제한적인 수준임을 나타낸다.

국내 가상증강현실 산업 매출액 규모



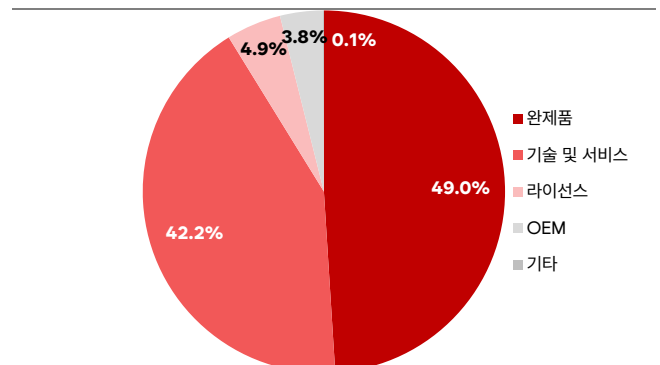
자료: 소프트웨어정책연구소, 한국IR협회의 기업리서치센터

가상증강현실 산업의 산업분류별 매출액 비중(2023년 기준)



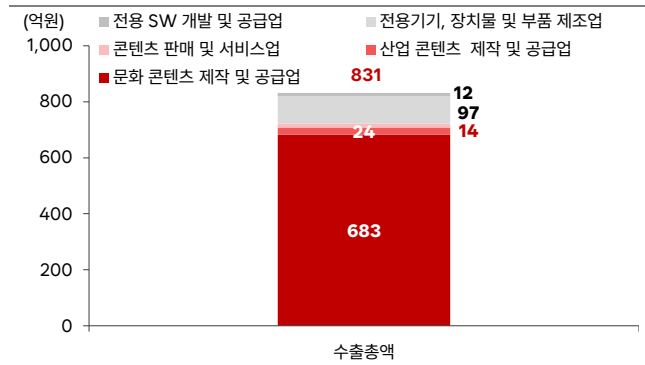
자료: 소프트웨어정책연구소, 한국IR협회의 기업리서치센터

가상증강현실 산업의 판매방법별 비중(2023년 기준)



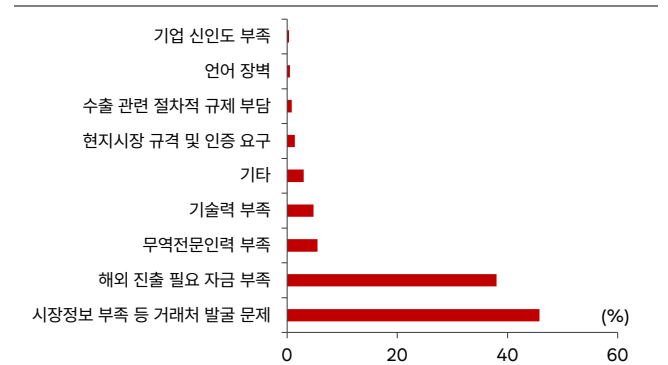
자료: 소프트웨어정책연구소, 한국IR협회의 기업리서치센터

가상증강현실 산업의 산업분류별 수출액 현황(2023년)



자료: 한국IR협회의 기업리서치센터

수출 주요 애로사항



주: 복수응답

자료: 한국IR협회의 기업리서치센터

투자포인트

차별화된 IP 사업 구조와 해외 시장 확장

테마파크 기반의
안정적인 매출원 확보 및 IP 검증
이후 해외 시장 진출

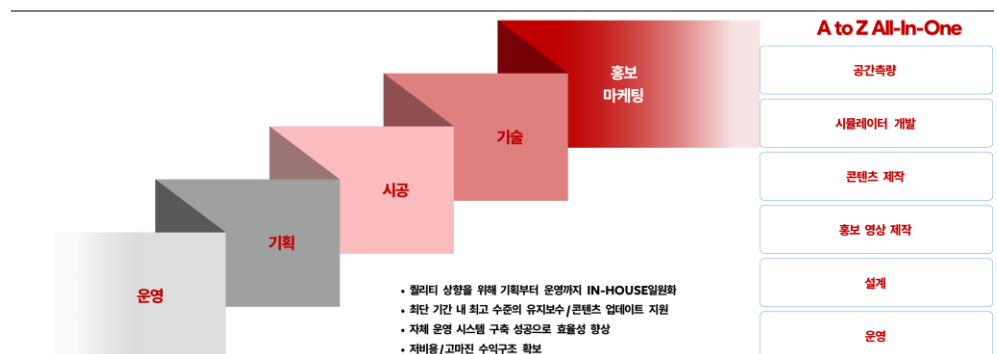
닷밀은 국내 B2C 사업을 통해 실감미디어 기반 테마파크 콘텐츠의 수익성과 시장성을 충분히 검증한 후, 이를 기반으로 수출을 적극 추진하고 있다. 이러한 사업 구조는 IP와 기술 중심 모델로서 중장기 성장을 견인할 것으로 예상된다.

현재 동사는 '스타필드 글로우스파리', '루나폴', 'OPCI' 등 자체 IP 기반 B2C 시설을 통해 입장료 중심의 사업모델을 성공적으로 입증하였다. 각 B2C 시설은 고유의 세계관과 스토리를 내재화한 IP 공간으로 구축되어 있으며, 향후 MD·출판·애니메이션 등 다양한 2차 사업 확장 가능성도 확보하고 있다. 기존 글로벌 IP 기업들이 'IP개발 → IP 인지도 상승 → 2차 콘텐츠 확장 및 매출 본격화' 순으로 사업을 전개하는 것과 달리, 닷밀은 'IP를 활용한 테마파크 운영 → 입장권 수익 확보 → 2차 콘텐츠 확장'의 사업구조를 통해 IP 흥행 전 단계에서부터 초기 리스크를 최소화하고 안정적인 매출 기반을 확보하고 있다.

해외 시장 확장 전략 측면에서도 구조적 강점이 뚜렷하다. 닷밀은 기획·설계·제작·시공·운영·마케팅 전 과정을 내부 인력으로 직접 수행할 수 있는 올인원(One-Stop) 역량을 보유하고 있다. 이러한 구조는 동일 콘텐츠의 해외 수출 시 원가를 절감할 수 있으며, 콘텐츠 품질과 일정 관리 측면에서도 일관성과 경쟁력을 확보할 수 있다.

동사는 베트남 푸꾸옥에 '아이스정글'을 구축하였고, 필리핀 클락에서는 '글로우스파리'를 조성하기 위한 우선협상자로 선정되어 협상이 진행 중이며, 'OPCI'는 호러 콘텐츠에 대한 관심도가 높은 태국과 일본 시장으로의 진출도 가능할 것으로 기대된다. 이러한 기존 보유 콘텐츠의 수출은 초기 투자 리스크를 낮추고 고수익 구조를 제공한다는 점에서 중장기적인 관점에서 동사의 수익성 개선 요인이 될 것으로 예상된다.

모든 프로세스 내재화 및 지속가능성 확보



자료: 닷밀, 한국IR협의회 기업리서치센터

글로벌 B2B 레퍼런스 기반 성장 모멘텀 가속화

B2B 레퍼런스 기반 글로벌 파트너사 협업 확대 가능성 존재

닷밀은 B2B 영역에서도 이미 다양한 글로벌 레퍼런스를 확보하며 해외 매출 성장을 본격화하고 있다. 대표 사례로 BTS 글로벌 전시 프로젝트(15개국 순회 전시)에서 총괄 기획·연출·현장 감리를 성공적으로 수행하였으며, 이 외에도 삼성전자 언팩쇼, 두바이 부르즈 할리파 미디어 파사드 프로젝트, 바르셀로나 ISE 2025(삼성 The wall 부스 영상) 등 글로벌 B2B 사업에서 이미 고난도 프로젝트 경험을 다수 확보하였다.

최근에는 세계 2위 테마파크 그룹인 멀린엔터테인먼트(Merlin Entertainments) 산하 레고랜드 말레이시아, SEA LIFE 아쿠아리움 프로젝트를 수주·진행 중이다. 멀린엔터테인먼트는 레고랜드·마담투소·SEA LIFE·런던아이 등 글로벌 브랜드를 보유하고 있어, 향후 멀린엔터와의 추가 협업 및 신규 사업 확대 가능성도 존재한다고 판단된다.

이 외에 2025년 4월, 미국 라스베이거스의 세계 최대 몰입형 미디어 파사드인 스피어(Sphere) 프로젝트에서 갤럭시 코퍼레이션과의 공동 콘텐츠 기획·제작을 성공적으로 수행하였다. 스피어는 극소수 글로벌 제작사만이 진입 가능한 고난도 미디어 플랫폼으로, 동사의 기술력과 글로벌 프로젝트 대응력을 다시 한번 입증한 사례로 평가된다.

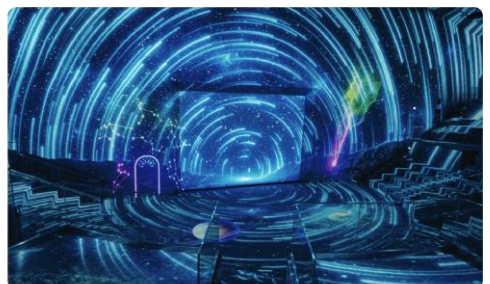
글로벌 레퍼런스 보유

비스타버스



명칭	B★VERSE
당사 역할	제작사, 도면 및 현장 감리
국가	일본, 태국 등 15개국 글로벌투어
내용	B★VERSE는 2020년부터 2022년까지 '더팩트 뮤직 어워즈(TMA)'에 참가한 BTS의 사진과 무대 모습을 담은 글로벌 투어 전시입니다. 닷밀은 전시 연출, 브랜딩, 콘텐츠, 하드웨어 설계, 운영 등을 총괄하는 마스터플랜을 제공하고, 구축 감리와 도면 관리까지 담당했습니다.

아이스 정글



명칭	ICE JUNGLE
당사 역할	총 연출 및 제작
국가	베트남 푸꾸옥
내용	베트남 현지 초대형 도시개발사업의 일환으로, 타운 내 핵심 여가 문화 시설 설립을 목표로 기획된 실감미디어 테마파크 구축 사업입니다. 닷밀은 대우건설과 협력해 '열대지역에서 만나는 겨울' 컨셉의 실감미디어 테마파크 '아이스 정글'을 총 연출 및 제작했습니다.

자료: 닷밀, 한국R협의회 기업리서치센터

멀린 엔터테인먼트와의 협업 확장 기대



- 멀린과의 협업 (코엑스 씨라이프, 말레이시아 레고랜드), 이후 추가 수주 가능성
- * 멀린엔터테인먼트 : 전 세계적으로 140개 이상의 명소를 운영하는 글로벌 엔터테인먼트 기업. 레고랜드, 마담 투소 씨라이프 등 다양한 테마파크 보유.
- 운영사업 해외 직접 진출 예정

자료: 닷밀, 한국R협의회 기업리서치센터

스피어(Sphere) 프로젝트



자료: 언론종합, 한국IR협회의 기업리서치센터

실적 추이 및 전망

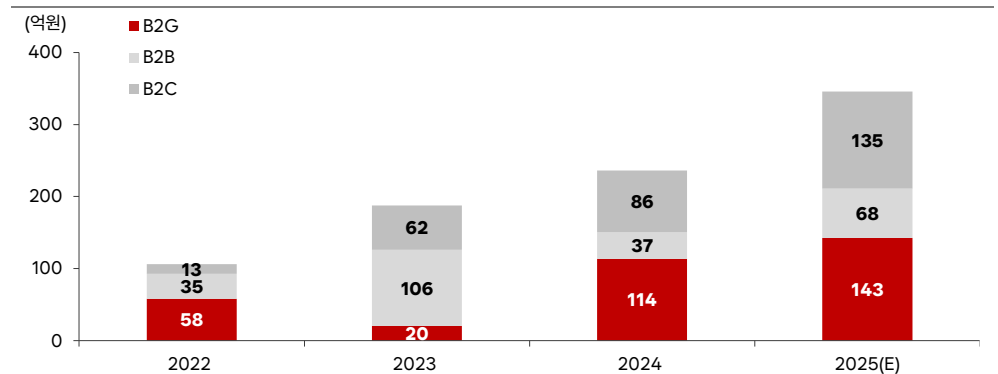
실적 Review

2020년 ~ 2024년 기간 동안 뚜렷한 실적 성장을 기록

닷밀은 2020년 이후 실감미디어 콘텐츠 기술을 기반으로 안정적인 성장을 이어오고 있다. 2020년부터 2024년까지 5년간 매출액은 70억원에서 236억원까지 확대되었고, 영업이익 부문도 2020년 17억원 손실에서 2024년 10억원으로 흑자 전환에 성공하며 뚜렷한 실적 개선세를 나타냈다.

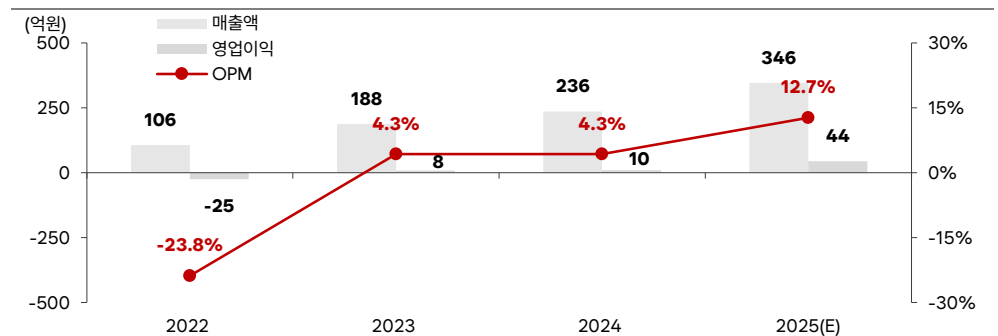
2020년은 실감미디어 기반 콘텐츠 및 공간 제작 기술이 고도화되기 시작한 초기 단계로, 주요 프로젝트 확보 및 R&D 투자 확대에 따라 매출액 70억원, 영업손실 17억원을 기록하였다. 이 시기에는 외주 의존도 및 초기 투자비용이 높아 적자 기조를 유지하였다. 2021년에는 디퍼랑 레퍼런스를 기반으로 B2G 비즈니스가 확대되며 매출액이 94억원으로 증가하였고, 영업이익도 흑자 전환에 성공하였다. 2022년부터는 루나폴 등 동사 IP 기반의 B2C 부문이 성장하며 매출액이 106억원까지 증가하였으나, B2C 초기 구축 비용 부담으로 영업손실 25억원을 기록하였다. 2023년은 B2C 사업의 외형 확장 및 수익성 개선 영향으로 매출액 188억원(+76.9%, yoy), 영업이익 8억원(흑자전환, yoy)을 기록하였다. 2024년 영업실적은 B2G 수주 증가와 더불어 동사가 직접 운영하는 실감미디어 테마파크인 워터월드의 오픈(7월) 영향으로 매출액 236억원(+25.8%, yoy), 영업이익 10억원(+26.5%, yoy)을 기록하였다.

닷밀 부문별 매출액 추이



자료: 닷밀, 한국IR협회의 기업리서치센터

닷밀 영업실적 추이



자료: 닷밀, 한국IR협회의 기업리서치센터

2025년 실적 전망

2025년 실적
매출액 +46.2%,
영업이익 +330.0% 전망

2025년 1분기 닷밀의 영업실적은 매출액 54억원(+68.4%, yoy), 영업손실 13억원(적자지속, yoy)을 기록했다. 새로운 B2C 시설인 OPC(2024년 4월), 워터월드(2024년 7월)가 매출 성장을 견인했다. 다만 영업이익은 적자를 기록했다. 데, 이는 실적 계절성이 영향을 미친 것으로 분석된다. 주요 B2C 파크 시설이 위치한 제주도 관광 시장은 계절적 변동성이 크며, 1분기는 전통적인 관광 비수기로 방문객 감소에 따른 고정비 부담이 가중되는 시기이다. 또한 1분기는 B2G 수주도 드문 시기로, 해당 사업 부문에서도 매출 공백이 발생하는 구조다. 반면, 여름 성수기에는 B2C 사업 부문의 방문객 수 증가와 함께 매출과 영업이익이 빠르게 개선되는 흐름을 보여왔으며, B2G 프로젝트는 수주가 연말에 집중되는 경향이 있다.

동사의 2025년 예상 실적은 매출액 346억원(+46.2%, yoy), 영업이익 44억원(+330.0%, yoy)로 전망된다. 부문별로는 B2G 및 B2C 부문이 실적 성장을 견인할 것으로 예상된다. 1분기 기준, B2G 부문의 수주 잔고는 약 83억원으로 ‘부천자연생태공원 누구나 숲 길’, ‘사명대사공원 미디어아트’, ‘경포 환상의 호수’ 등의 프로젝트가 올해 모두 진행될 예정이다. B2C의 경우, 워터월드 및 OPC의 매출이 온기로 모두 반영되고 신규 B2C 사업 확장 영향으로 전년 대비 56.9% 성장이 예상된다. 영업이익률은 매출 성장에 따른 영업레버리지 효과가 본격화되며 전년 대비 +8.4%p 개선된 12.7%로 전망된다.

닷밀 영업실적 추이

구분	2022	2023	2024	2025(E)
매출액	106	188	236	346
B2G	58	20	114	143
B2B	35	106	37	68
B2C	13	62	86	135
영업이익	-25	8	10	44
OPM	-23.8%	4.3%	4.3%	12.7%

자료: 닷밀, 한국IR협회의 기업리서치센터

Valuation

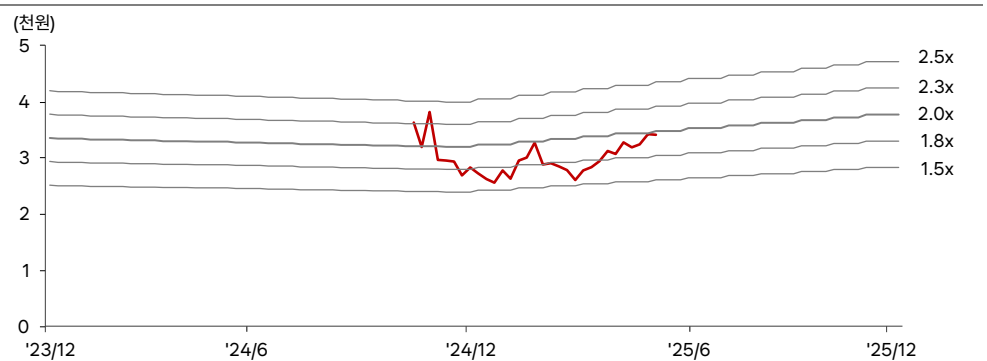
1 Historical Valuation 비교

과거 PSR Band 중하단에 위치한
현재 주가

닷밀의 주가는 2024년 11월 상장일 이후, PSR Band 1.5x ~ 2.5x에서 형성되었다. 2025년 추정 실적 기준, 현재 동사 주가의 밸류에이션 수준은 PSR 1.8x로 과거 PSR Band 중하단에 위치하고 있다.

닷밀은 2024년 11월 13일 공모가 6,500원(1:1 무상증자 감안한 수정 공모가 기준, 이하 동일)에 상장되었다. 하지만 미국 대선 결과에 따른 불확실성 확대 및 12월 국내 정치적 불안정 이슈 발생으로 동사의 주가는 2,500원 ~ 3,000원 수준까지 하락하였다. 이후 연간 흑자전환 성공과 말레이시아 레고랜드 프로젝트 계약 등으로 3,500원 수준까지 반등 하기도 하였으나 2025년 4월 9일에는 글로벌 무역전쟁 우려로 인한 증시 약세 영향으로 역대 최저가 2,318원을 기록하였다. 이후 4월 미국 스피어 프로젝트 수행 및 1:1 무상증자 결정 및 국내 증시 전반적인 강세 영향으로 동사 주가는 현재 3,500원 수준에서 형성되어 있다.

PSR Band



자료: 한국IR협회의 기업리서치센터

2 PEER 그룹 밸류에이션 비교

국내의 실감 영상 제작 기업과의
비교 시 현 주가는 저평가 상태로
분석

국내 실감 콘텐츠 제작 관련 상장사는 자이언트스텝, 위지웍스튜디오, 엔피, 텍스터, 포바이포가 있다. 해당 기업들의 경우 2025년 실적 컨센서스가 부재하며 2024년 실적 또한 영업적자를 기록 중이라는 점을 감안, TTM 기준 PSR 멀티플 비교가 합리적이라 판단한다. 국내 PEER 기업들의 주가는 TTM 기준 PSR 2.7x ~ 7.2x 수준에서 형성되어 있으며, 동사의 TTM 기준 PSR이 2.4x라는 점을 고려한다면, 현재 동사의 주가는 국내 비교 기업 대비 저평가 상태로 분석된다.

PEER 그룹 실적 Table

(단위: 원, 억원, 배, %)

		닷밀	자이언트스텝	위지웍스튜디오	엔피	덱스터	포바이포	평균
코드		A464580	A289220	A299900	A291230	A206560	A389140	
현재 주가 (06/12)		3,240	7,420	1,415	1,784	7,570	18,990	
시가총액		594	1,656	2,420	787	1,924	2,121	
매출액	2022	106	406	1,465	398	659	162	
	2023	188	423	1,473	353	677	338	
	2024	236	501	804	296	537	333	
	2025F	346	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
영업이익	2022	-23	-179	-233	-10	-25	-105	
	2023	8	-261	-203	-37	0	-163	
	2024	10	-173	-118	-41	-89	-139	
	2025F	44	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
영업이익률	2022	-21.4	-44.0	-15.9	-2.4	-3.8	-64.8	
	2023	4.3	-61.6	-13.8	-10.5	-0.1	-48.2	
	2024	4.3	-34.5	-14.7	-14.0	-16.6	-41.7	
	2025F	12.7	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
순이익	2022	-16	-123	-123	-6	-66	-88	
	2023	-12	-246	511	-24	-15	-194	
	2024	10	-271	-547	-2	-109	-115	
	2025F	36	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
EPS 성장률	2022	0.0	-204.2	-25.4	94.6	-595.6	N/A	
	2023	39.0	-98.7	515.7	-277.4	76.7	-98.7	
	2024	158.2	-9.9	-207.0	92.8	-610.1	41.9	
	2025F	220.7	N/A	N/A	N/A	N/A	100.0	
PER	2022	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
	2023	N/A	N/A	12.7	N/A	N/A	N/A	
	2024	45.6	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
	2025F	17.6	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
PBR	2022	0.0	3.2	4.1	7.5	6.0	2.0	
	2023	0.0	2.9	2.9	4.7	4.2	2.2	
	2024	1.5	1.9	1.4	2.8	4.2	1.9	
	1Q25	1.5	1.7	1.1	2.4	3.7	2.4	
	2025F	1.7	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
ROE	2022	-165.5	-10.0	-6.6	-1.9	-11.7	N/A	
	2023	-94.9	-22.9	25.4	-7.9	-2.9	-39.7	
	2024	5.7	-33.1	-28.1	-0.6	-22.6	-32.6	
	TTM	1.7	-40.9	-32.7	-0.9	-30.5	-37.3	
	2025F	10.2	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
PSR	2022	0.0	9.4	5.0	5.6	4.9	6.8	
	2023	0.0	6.5	4.4	4.0	3.3	2.6	
	2024	1.9	2.5	2.9	2.9	3.4	1.7	
	TTM	2.4	3.4	3.0	2.7	3.4	7.2	3.9
	2025F	1.8	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	

주: 1) 닷밀의 미래전망치는 당사 전망치, 경쟁사의 미래전망치는 컨센서스 기준, 2) 시가총액과 주가는 6월 10일 종가 기준

자료: Quantwise, 한국IR협회의 기업리서치센터

⚠ 리스크 요인

주요 기관투자자들 보유 주식 지분율 18.8%, 오버행 이슈 존재

동사 투자 시 오버행 이슈에 유의해야 한다. 2025년 1분기말 기준, 동사의 주요 기관투자자는 아주B투자, 서울신기술 투자, 키움인베스트먼트, 솔리더스인베스트먼트가 있다. 해당 기관투자자들이 보유한 주식 수는 1,723,372주, 지분율은 18.8% 수준이며, 상장일 기준 6개월의 매각제한 기간이 이미 도래했기 때문에 장내 매도도 가능한 상황이다. 다만, 현재 동사의 주가가 시리즈 Pre-IPO 투자 당시(주당 4,500원 수준)보다 낮다는 점을 감안한다면 단기 내 오버행 출회는 제한적일 것으로 판단한다.

주요 기관투자자 현황(2025년 1분기말 기준)

주주명	주식 수	지분율
아주 좋은 성장지원 펀드	399,180	4.36%
서울-디지털콘텐츠 신기술조합	342,211	3.74%
키움뉴하이로 4 호스케일업펀드	342,162	3.74%
솔리더스 스마트바이오 투자조합	342,162	3.74%
엔에이치벤처-아주아이비 뉴그로스펀드	297,657	3.25%

주: 1:1 무상증자를 고려하지 않은 주식 수

자료: 닷밀, 한국IR협회의 기업리서치센터

포괄손익계산서

(억원)	2021	2022	2023	2024	2025F
매출액	94	106	188	236	346
증가율(%)	34.4	12.5	76.9	25.8	46.2
매출원가	63	90	127	165	232
매출원가율(%)	67.0	84.9	67.6	69.9	67.1
매출총이익	31	16	61	72	114
매출이익률(%)	33.0	15.5	32.3	30.3	33.0
판매관리비	23	39	53	61	70
판매비율(%)	24.5	36.8	28.2	25.8	20.2
EBITDA	15	-11	32	46	87
EBITDA 이익률(%)	16.0	-10.4	16.9	19.4	25.2
증가율(%)	흑전	적전	흑전	44.5	90.2
영업이익	9	-23	8	10	44
영업이익률(%)	9.1	-21.4	4.3	4.3	12.7
증가율(%)	흑전	적전	흑전	26.5	330.0
영업외손익	-6	-3	-21	-3	0
금융수익	0	1	2	4	4
금융비용	6	5	23	8	4
기타영업외손익	-0	1	0	2	0
총속/관계기업관련손익	0	0	0	0	0
세전계속사업이익	2	-26	-13	8	44
증가율(%)	흑전	적전	적지	흑전	491.2
법인세비용	1	-10	-1	-2	9
계속사업이익	1	-16	-12	10	36
중단사업이익	0	0	0	0	0
당기순이익	1	-16	-12	10	36
당기순이익률(%)	1.3	-15.2	-6.5	4.1	10.3
증가율(%)	흑전	적전	적지	흑전	270.5
지배주주지분 순이익	1	-16	-12	10	36

현금흐름표

(억원)	2021	2022	2023	2024	2025F
영업활동으로인한현금흐름	12	-4	-23	33	67
당기순이익	1	-16	-12	10	36
유형자산 상각비	6	12	23	35	43
무형자산 상각비	0	0	0	0	0
외환손익	0	0	1	0	0
운전자본의감소(증가)	-5	1	-55	-14	-12
기타	10	-1	20	2	0
투자활동으로인한현금흐름	-1	-79	-48	-59	-28
투자자산의 감소(증가)	1	-5	-0	-1	-8
유형자산의 감소	0	0	0	0	0
유형자산의 증가(CAPEX)	-0	-61	-15	-87	-20
기타	-2	-13	-33	29	0
재무활동으로인한현금흐름	23	40	107	136	-1
차입금의 증가(감소)	-3	25	-3	-4	-1
사채의증가(감소)	0	0	0	0	0
자본의 증가	0	0	0	153	0
배당금	0	0	0	0	0
기타	26	15	110	-13	0
기타현금흐름	0	0	0	-0	0
현금의증가(감소)	34	-43	35	110	38
기초현금	14	48	7	41	151
기말현금	48	4	41	151	189

재무상태표

(억원)	2021	2022	2023	2024	2025F
유동자산	59	18	135	231	286
현금성자산	48	4	41	151	189
단기투자자산	2	0	32	0	0
매출채권	6	2	17	27	34
재고자산	0	1	1	2	4
기타유동자산	3	11	44	50	60
비유동자산	28	145	140	228	213
유형자산	6	62	64	141	118
무형자산	0	0	1	1	1
투자자산	6	19	16	20	27
기타비유동자산	16	64	59	66	67
자산총계	87	163	276	459	499
유동부채	41	79	89	88	92
단기차입금	20	45	42	38	38
매입채무	1	3	13	19	22
기타유동부채	20	31	34	31	32
비유동부채	46	65	180	38	39
사채	0	0	0	0	0
장기차입금	0	0	0	0	0
기타비유동부채	46	65	180	38	39
부채총계	86	144	269	127	131
자배주주지분	0	19	6	333	368
자본금	2	15	31	46	92
자본잉여금	19	36	21	319	273
자본조정 등	0	4	6	9	9
기타포괄이익누계액	0	0	0	0	0
이익잉여금	-21	-36	-51	-41	-6
자본총계	0	19	7	333	368

주요투자지표

	2021	2022	2023	2024	2025F
P/E(배)	0.0	N/A	N/A	45.6	17.6
P/B(배)	0.0	0.0	0.0	1.5	1.7
P/S(배)	0.0	0.0	0.0	1.9	1.8
EV/EBITDA(배)	0.6	N/A	5.1	9.3	5.8
배당수익률(%)	N/A	N/A	N/A	0.0	0.0
EPS(원)	22	-252	-175	121	388
BPS(원)	7	292	87	3,637	4,012
SPS(원)	1,638	1,657	2,713	2,970	3,769
DPS(원)	0	0	0	0	0
수익성(%)					
ROE	-18.4	-165.5	-94.9	5.7	10.2
ROA	2.1	-12.9	-5.5	2.6	7.4
ROIC	209.6	-97.9	9.6	6.6	19.8
안정성(%)					
유동비율	143.3	23.1	152.8	261.7	311.4
부채비율	18,930.8	753.9	3,999.2	38.0	35.5
순차입금비율	2,087.2	542.7	2,404.5	-23.0	-31.4
이자보상배율	5.8	-6.8	0.8	1.3	11.6
활동성(%)					
총자산회전율	1.6	0.9	0.9	0.6	0.7
매출채권회전율	21.4	27.6	19.1	10.6	11.3
재고자산회전율	N/A	204.0	200.3	143.6	114.2

최근 3개월간 한국거래소 시장경보제도 지정 여부

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~제3조의 7

종목명	투자주의종목	투자경고종목	투자위험종목
닷밀	X	X	X

발간 History

발간일	제목
2025.06.16	닷밀-올인원 사업 역량을 갖춘 실감미디어 전문 기업

Compliance notice

본 보고서는 한국거래소, 한국예탁결제원과 한국증권금융이 공동으로 출연한 한국IR협의회 산하 독립 (리서치) 조직인 기업리서치센터가 작성한 기업분석 보고서입니다. 본 자료는 투자자들에게 국내 상장기업에 대한 양 질의 투자정보 제공 및 건전한 투자문화 정착을 위해 무상으로 작성되었습니다.

- 당사 리서치센터는 본 자료를 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 본 자료를 작성한 애널리스트는 자료작성일 현재 해당 종목과 재산적 이해관계가 없습니다.
- 본 자료를 작성한 애널리스트와 그 배우자 등 관계자는 자료 작성일 현재 조사분석 대상법인의 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- 본 자료는 중소형 기업 소개를 위해 작성되었으며, 매수 및 매도 추천 의견은 포함하고 있지 않습니다.
- 본 자료에 게재된 내용은 애널리스트의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 신의 성실하게 작성되었음을 확인합니다.
- 본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 자료제공일 현재 시점의 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다.
- 본 조사자료는 투자 참고 자료로만 활용하시기 바라며, 어떠한 경우에도 투자자의 투자 결과에 대한 법적 책임 소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.
- 본 조사자료의 지적재산권은 당사에 있으므로, 당사의 허락 없이 무단 복제 및 배포할 수 없습니다.
- 본 자료는 텔레그램에서 "한국IR협의회(<https://t.me/kirsofficial>)" 채널을 추가하시어 보고서 발간 소식을 안내받으실 수 있습니다.
- 한국IR협의회가 운영하는 유튜브 채널 'IRTV'에서 1) 애널리스트가 직접 취재한 기업탐방으로 CEO인터뷰 등이 있는 '小中한탐방'과 2) 기업보고서 심층해설방송인 '小中한 리포트 가치보기'를 보실 수 있습니다.