

Unlock The Future of Fandom

Next-Gen Fandom Community
AI · Game · Animation



Y.GRAM

콘텐츠 IP X 디지털 팬덤 경제에 기반 한 글로벌 콘텐츠 기업

신기술 융합 콘텐츠를 개발하고
디지털 네이티브 타겟을 위한 디지털 IP 라이선싱에 집중하다

(주)와이그램 2026.07

시장현황

목표 / 타겟 시장 규모

콘텐츠 시장, 게임·캐릭터 라이선스 카테고리 중심으로 성장해 2028년 \$2,689B 전망

글로벌 콘텐츠시장 규모 및 전망

1 세계 콘텐츠 시장규모 및 전망 (2019-2028)

[단위: 십억 달러, %]



2 분야별 세계 콘텐츠 시장규모 및 전망 (2019-2028)

[단위: 십억 달러, %]



시장현황

콘텐츠 IP 시장의 현실적 한계 극복 방법

문제 : 고비용 제작비 대비 짧아지는 생명 주기

해결 : 능동적 팬덤 시장 타겟팅 필요

과거의 팬은 일방적 소비에만 그치는 수동적 소비자, 현재의 팬덤은 디지털에 능숙하며 능동적으로 참여하길 원함

→ 디지털화와 팬덤의 자산화를 통해 팬의 창의적 에너지와 잠재력이 IP 가치 확장에 적극적으로 활용되어야 함



기업소개

콘텐츠 IP + 디지털 전환 Since 2023



전유혁 대표이사 **Peter**

콘텐츠 경영 28년차
추계예대 콘텐츠 경영 석사
서울대학교 미술 전공

Company



Partner



김태은 부대표 **Jini**

디지털 마케팅 10년 +
디지털 전환 사업개발 7년
중앙대학교 미술 전공

Company

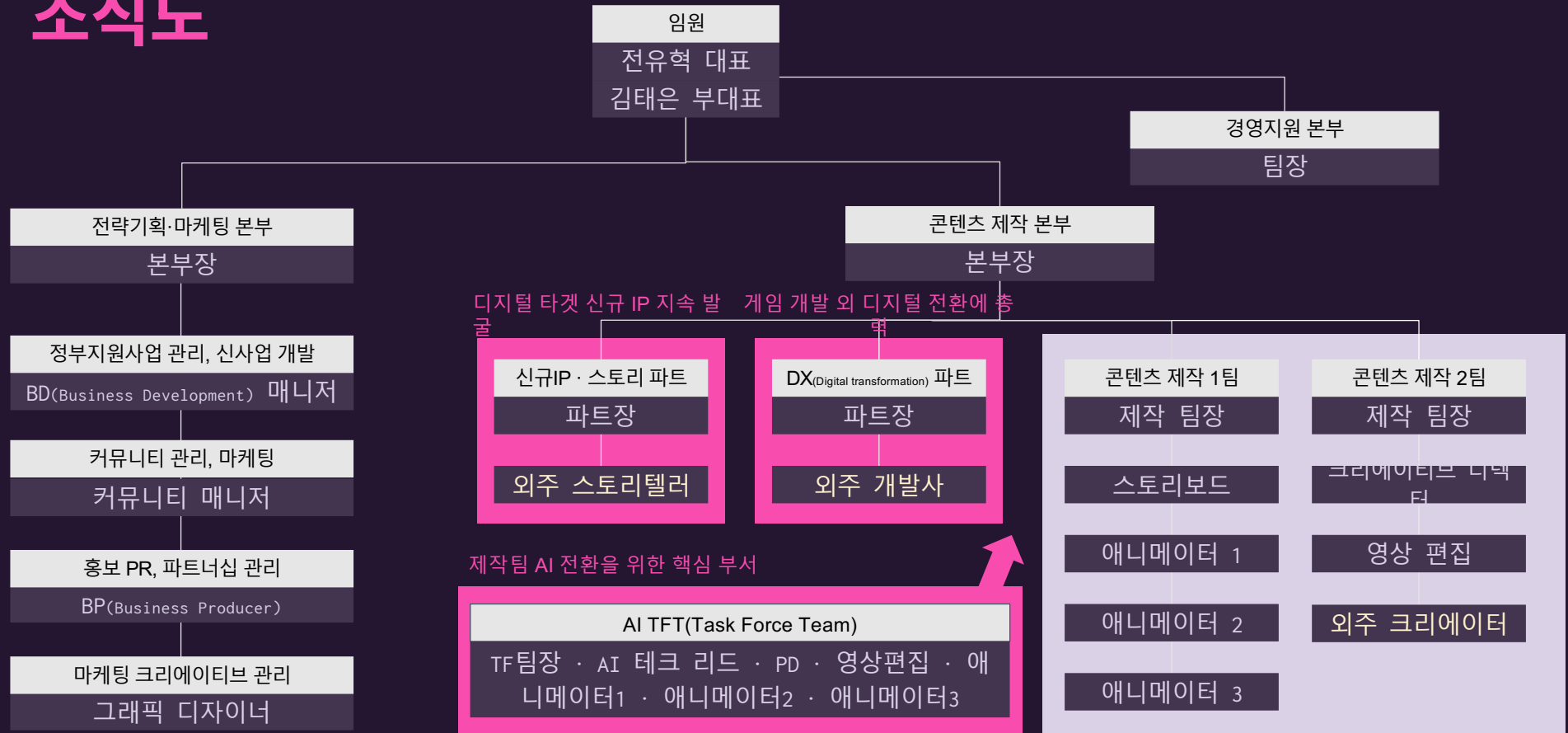


Partner



기업소개

조직도



사업소개

팬덤의 자산화 - 로드맵

Since 2024

IP개발로 실증 · 증명

메타 콘텐츠 · 커뮤니티

게임 x 애니메이션 융합 IP 2건 개발
게임 기반 '메타 애니메이션' 신장르 개척
The Sandbox 글로벌 TOP 10 빌더로 활동
글로벌 팬이 제작·홍보에 참여하고 보상 획득

Since 2025

수익다각화 · 매출안정화

IP 기반 팬덤 커뮤니티 확장

UGC 확대로 팬과 콘텐츠 공동 개발
메신저 게임 · 디스코드 RPG 이벤트 게임 출시
IP 활용한 콘텐츠 다각화 실현
커뮤니티 내 72개국 참여자·크리에이터 활동

Since 2026

AI 팬덤 플랫폼 확장

AI 기반 융복합 콘텐츠로 팬덤 강화

AI 기반 콘텐츠 IP 1건 개발
AI 활용한 콘텐츠 + 제품 + 앱 솔루션으로
IP 팬이 참여하고 IP 자산가치 공유

콘텐츠 IP 팬덤의 자산화 방법

CASE 1

신기술
융합
콘텐츠

메타 애니메이션 : 게임 + 애니메이션

게임 공간에서 애니메이션 제작, 애니메이션 방영 전 게임시리즈 출시로 세계관 경험 가능

팬덤의
자산화

팬은 콘텐츠 제작에 참여하고 아이템 소유

콘텐츠 제작·홍보 및 디스코드 채팅 기반 롤플레이 참여 등 팬의 IP 세계관 참여도에 따라 보상 지급

비즈니스
성과
(자사 IP)

콘텐츠 세일 & 팬덤 패키지 세일로 해외매출 발생
메타 애니메이션 민간 기업 누적 투자 27억 이상



CASE 2

피지컬 AI 애니메이션 + 페르소나 AI 토이

AI 애니메이션 세계관과 캐릭터를 연결해 대화하며 친해지는 AI 토이와 콘텐츠 추천 앱 상품 연결

팬은 대화하며 세계관 참여 권한 획득

TV 방영 외에도 OTT, 유튜브, 틱톡 등 글로벌 채널 내 영상을 배포하여 IP의 팬 참여형 세계관 브랜딩

AI 토이 프로토타입 개발 완료(2026)
영어권 / 중화권 소셜 채널 내 AI 콘텐츠 배포



팬과 만드는 메타 콘텐츠



EBS 공동제작으로 게임 공간에서 촬영된 메타 애니메이션
<애코와 친구들: 수리수리 넘버랜드>

Season 2 - Meta animation



Meta Animation

Target : 7yrs +

Genre : Comic, Adventure, Edutainment

Format : 11'x 26 / 2D+3D Voxel CGI

On Air : EBS 2024, 2025 / JTBC 2026



자사 IP



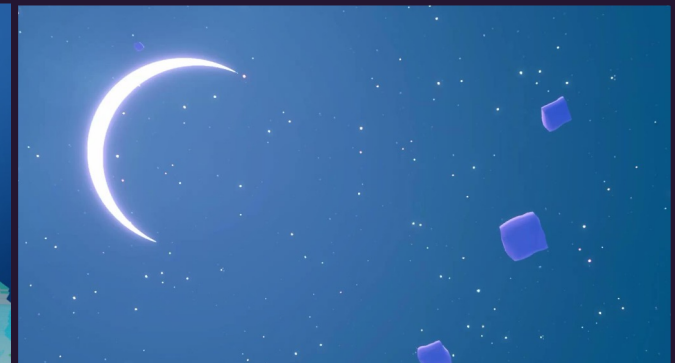
Meta Animation

Target : 7yrs +

Genre : Comic, Adventure, Edutainment

Format : 5.5'x 52 / 2D + 3D Voxel CGI

On Air : EBS, Dec 2026



Source : <BUGNIA : Invasion of the Zompang!> IP Bible



Phygital AI Animation

Target : 3 – 7 yrs

Genre : Preschool / Adventure, Sitcom, Cooking

Format : 11' x 26 / 2D + 3D CGI



(공통) 디지털 IP 라이선싱

콘텐츠 사업

국내외 방송 송출 수익

EBS 방영을 시작으로 IPTV, 종편, 케이블, OTT 채널과의 편성계약

디지털 플랫폼 기반 수익

유튜브, 틱톡, 빌리빌리 등에 숏폼/하이라이트/인터랙티브 영상 송출 → 광고 및 파트너 수익 창출

게임 수익

인게임 수익, 게임 개발 수주 등 파트너 수익 창출



L&M 사업

완구 및 문구류, 패션 및 잡화

세계관 연동한 수집형 랜덤 피규어, 액션토이, 문구류, 의류, 가방 등

교육, 출판 콘텐츠

애니메이션 기반 스토리북, 활동북, 생태교육 워크북, 스티커북 등

전시/체험 연계 굿즈

팝업스토어, 키즈카페, 캐릭터 전시 등 오프라인 연계 행사 내 굿즈 판매 (현장에서 게임/애니 체험 가능)



디지털 굿즈

아바타, 코스튬 아이템

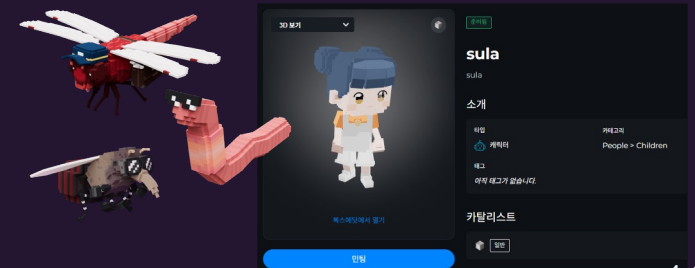
세계관에 등장하는 코스튬, 캐릭터 아바타 판매

수집형 아이템

게임 내 활용 가능한 한정판 레어 수집 아이템

미션형 패스

게임 VIP존 참여권으로 특정 이벤트 참여하고 레벨업 가능



사업모델

(메타 애니메이션) 에듀테크 콘텐츠

게임 싱글/멀티 플레이 + 애니메이션 시청을 통해 쉽게 수학/과학 교육가능한 교육 콘텐츠 세일즈

40분 프로그램 흐름

01	02	03
OT & 캐릭터 소개 (5분) 예코와 친구들을 만나고, 오늘의 모험을 준비해요	애니메이션 시청 (10분) 넘버랜드에서 일어난 재미있는 이야기를 함께 시청 해요	메타버스 수학 게임 (25분) 직접 넘버랜드에 들어가서 미션을 수행해요. 싱글 모드부터 친구와 함께하는 멀티 협력 모드까지 즐길 수 있어요!

오늘의
미션 소개

영상으로
'인자'

게임으로
'체득'

미션완료
성취감!

애니메이션, 게임 콘텐츠 리스트

메타버스	게임/캐릭터	게임/캐릭터	수학 교육내용
1,2	숫자미로	두뇌 퍼즐을 풀고 미로를 탈출하자	두뇌 퍼즐을 통해 숫자 규칙, 분할 개념을 익히며 미로를 탈출한다.
3	지렁이도	지렁이 속 수수께끼 같은 수학 공식을 풀자	지렁이 지렁이를 통해 수학 공식의 분할 개념을 이해한다.
4	지렁이	지렁이를 따라가며 수학 수수께끼를 풀자	지렁이 지렁이를 통해 수학 공식의 분할 개념을 이해한다.
5	책상에서	책상에서 일어나, 크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자	크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자
6	책상에서	책상에서 일어나, 크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자	크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자
7	책상에서	책상에서 일어나, 크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자	크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자
8	책상에서	책상에서 일어나, 크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자	크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자
9, 10	책상에서	책상에서 일어나, 크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자	크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자
11	책상에서	책상에서 일어나, 크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자	크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자
12	책상에서	책상에서 일어나, 크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자	크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자
13	책상에서	책상에서 일어나, 크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자	크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자
14	책상에서	책상에서 일어나, 크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자	크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자
15	책상에서	책상에서 일어나, 크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자	크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자
16	책상에서	책상에서 일어나, 크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자	크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자
17	책상에서	책상에서 일어나, 크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자	크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자
18	책상에서	책상에서 일어나, 크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자	크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자
19	책상에서	책상에서 일어나, 크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자	크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자
20	책상에서	책상에서 일어나, 크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자	크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자
21	책상에서	책상에서 일어나, 크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자	크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자
22	책상에서	책상에서 일어나, 크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자	크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자
23	책상에서	책상에서 일어나, 크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자	크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자
24	책상에서	책상에서 일어나, 크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자	크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자
25	책상에서	책상에서 일어나, 크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자	크기, 방향, 무게 등을 직접 비교하는 문제를 풀어 정답을 맞히자

넘버랜드 세계관

- 넘버랜드
숫자 괴물에게 정당한 숫자
놀이공원이예요. 옛날엔 정말
재미있는 곳이었어요!
- 숫자 동물들
넘버랜드 곳곳에 갇혀 있는
귀여운 숫자 동물들을
구해주세요!
- 우리의 미션
수학 문제를 풀어서 숫자 동물들을 구출하고, 넘버랜드를 다시 행복한
곳으로 만들어요!



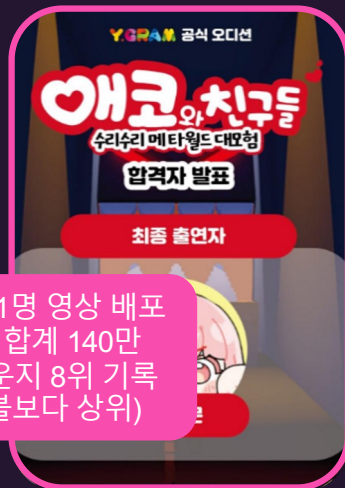
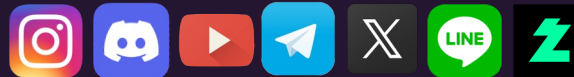
선호도 검증 : G-STAR 2024 애니/게임 시연 공간에서 400여명 게임 시연, 초등생 저학년 대기줄 형성

사업모델

(공통) UGC 기반 커뮤니티 확장

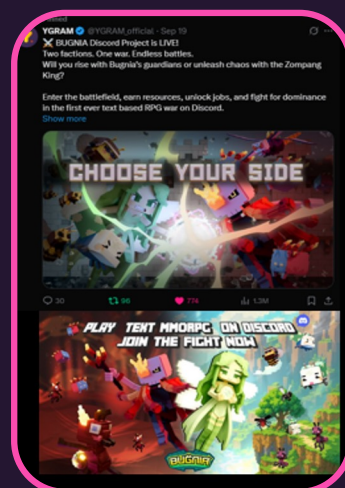
콘텐츠 소비·제작·홍보·투자에 참여하는 글로벌 팬덤

와이그램은 정기/비정기 다양한 커뮤니티 이슈 메이킹을 통해 글로벌 팬덤을 키워나간다



유명 유튜버 21명 영상 배포
지원자 구독 합계 140만
→ 치지직 라운지 8위 기록
(넥슨, 넷마블보다 상위)

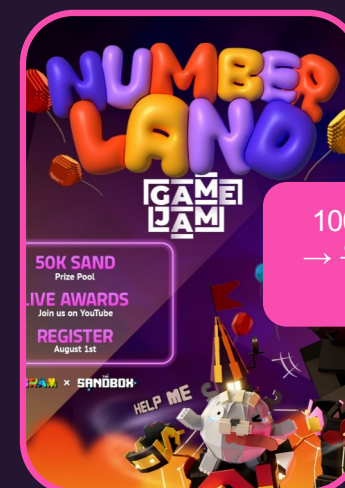
애니메이션 주인공 공개 오디션



디스코드 RPG



인게임 시즌이벤트



게임잼 이벤트(UGC)

100개팀 이상 지원
→ 우수게임 보상 및
런칭 지원

사업모델

(피지털 AI 애니메이션) ★ 페르소나 AI 토이 ★

Phygital(Physical + Digital)의 부상 : 인형(Physical)과 대화하고, 앱이나 게임(Digital)과 연동

AI 토이

키즈가 대화할수록 성향과 학습 수준을 파악하여 맞춤형 콘텐츠를 제공하는 지능형 토이

- 와이그랩 자체 IP(애코, 버그니아, 노바)
- 현지 공장 및 유통시장(중국·동남아) 결합
- AI 인형 및 스마트 토이 형태

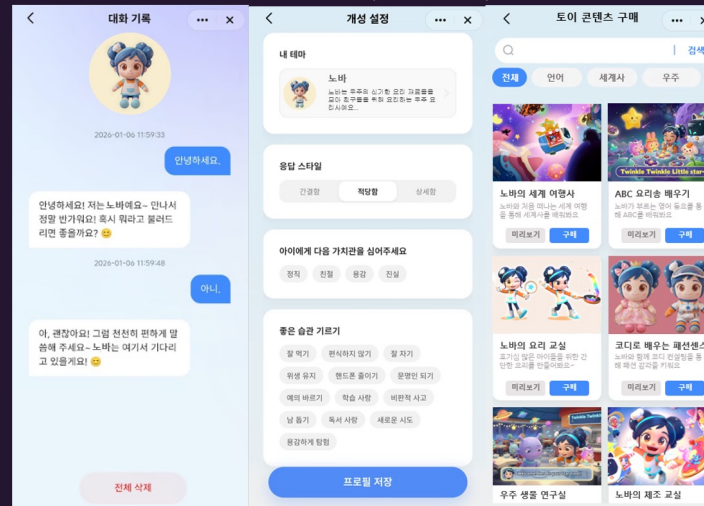
2025년 시제품 & 콘텐츠 유통 테스트 결과

한국어/중국어/영어 버전의 프로토타입 개발(2026년)
버추얼 캐릭터 도우인 채널 운영으로 11만 2천 팔로우 돌파



부모용 앱 기능

- 대화 로그 분석: 언어 수준, 정서 상태, 관심사 파악 (언어 : 한/영/중)
- 데이터 관리: 삭제 및 프라이버시 제어 기능
- 유료 콘텐츠: 영어 학습, 수·과학, 정서교육 구독 및 단건 구매



플랫폼 비즈니스로 성장

추천 콘텐츠로
유료 결제 유도
및 팬 보상시스
템으로 커뮤니티
운영

비즈니스 강점

검증된 성과 및 경쟁 우위

TOP 5

메타 게임 순위

더 샌드박스 글로벌 TOP5 달성,
네이버 치지직 라운지 8위(넷마
블, 넥슨 상회)

72개국

글로벌 진출 국가

72개국 이상의 글로벌 팬덤 커뮤
니티 확보

수출 / 투자

프로젝트 투자

2025년 사업 1년차 해외매출 1억대,
민간 프로젝트 투자 27억 이상 누적
(정부지원 + PF 투자 2건 + EBS 투자 2건)

2024년

흑자 전환

디지털 IP라이선싱 사업 피벗 후 첫 해
2024년 영업이익 흑자 전환

Y.GRAM



사업비전

비전 및 미래 전망

와이그램은 기술과 콘텐츠의 조화로운 융합을 통해 IP 비즈니스의 디지털 전환을 이끌며 새로운 표준을 제시합니다



함께 만들어갈 미래에 초대합니다

협력 및 투자 기회

와이그램과 함께 콘텐츠 산업의 혁신적인 미래를 만들어갈 파트너와 투자자를 찾고 있습니다. AI, 게임, 애니메이션 신기술 융합 디지털 콘텐츠의 새로운 시대를 함께 열겠습니다.

문의 및 연락처

ygram.ceo@gmail.com

www.ygram.io

Y.GRAM의 콘텐츠를 만나보세요 →



Y.GRAM

Unlock
the Future of
Fandom

