

중장기 사업전략

THE NEW CURRENTS.

Point

글로벌 팬데믹과 콘텐츠 시장 생태계의 변화로
인터넷 기반 각종 플랫폼이 부상했고
산업 전반에 걸쳐 디지털 전환이 가속화 되어
일 · 오락 · 쇼핑이 통합된 디지털 세계가 열리고 있다.

Looking ahead



앞으로의 큰 트렌드는 디지털 기반의 생활.

90%

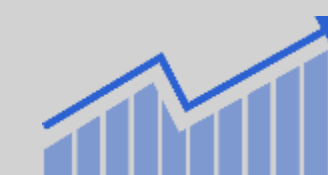


인터넷 사용자

2030년까지 전세계 인터넷 유저의 수는
75억명에 달하여
전세계 인구 약 85억명 중
약 75억명 즉 90%에 이를 것.

- 출처: Cybersecurity Ventures

16x



메타버스시장 성장

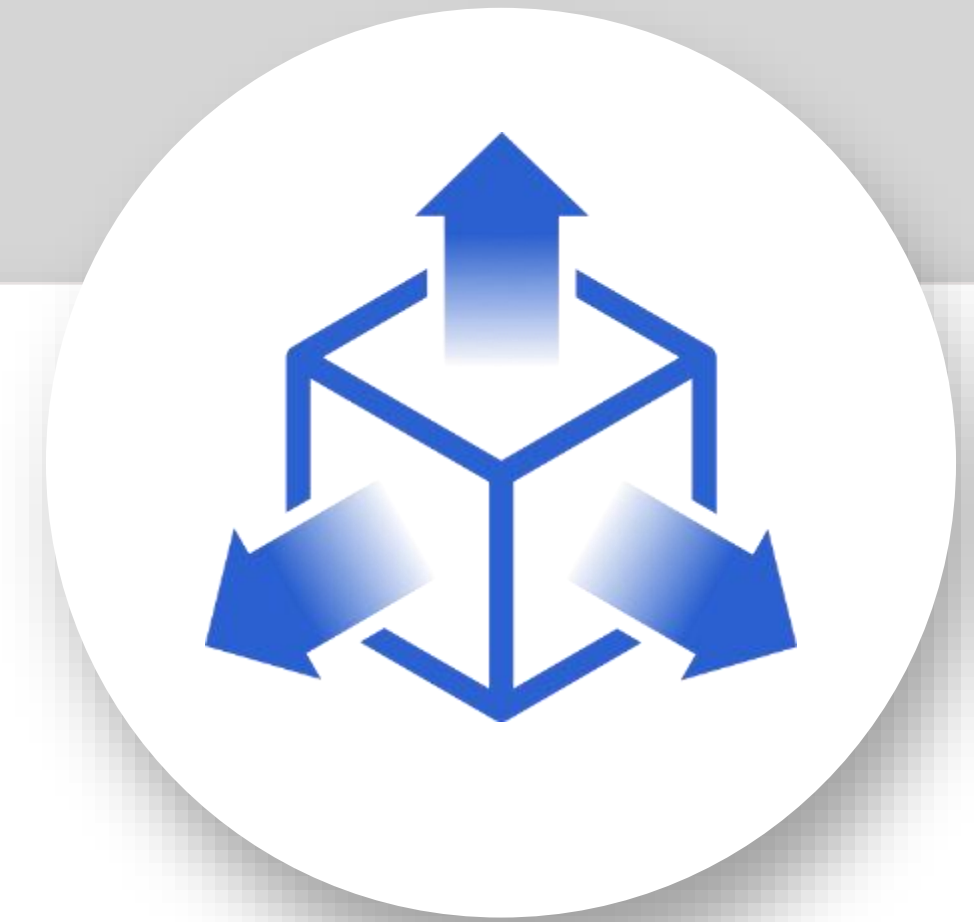
메타버스, 작년 대비 2023년까지
16배 성장할 전망
무려 1820조원의 시장 규모에 달할 것.

- 출처: Pwc

The Currents



이를 대비한 콘텐츠 기업과
디지털 서비스의 통합과 확장.



멀티플랫폼 구축을 위해
'게임사 번지' 인수



제페토 내의 SNS에서
크리에이터 경제 구축



다양한 커뮤니티 활동이 가능한
'호라이즌월드' 베타 런칭

- 출처: 각종 미디어 보도자료

포스트 코로나와 소비자 습관의 변화



디지털 서비스의 메인스트림화
콘텐츠로 통합과 확장이 가능한 시대.



온라인 커머스 결제

MZ세대, 5060 세대
디지털 온라인 커머스 결제 증가율
코로나 이전 대비 150% 증가

- 출처: 구글 소비자 인사이트

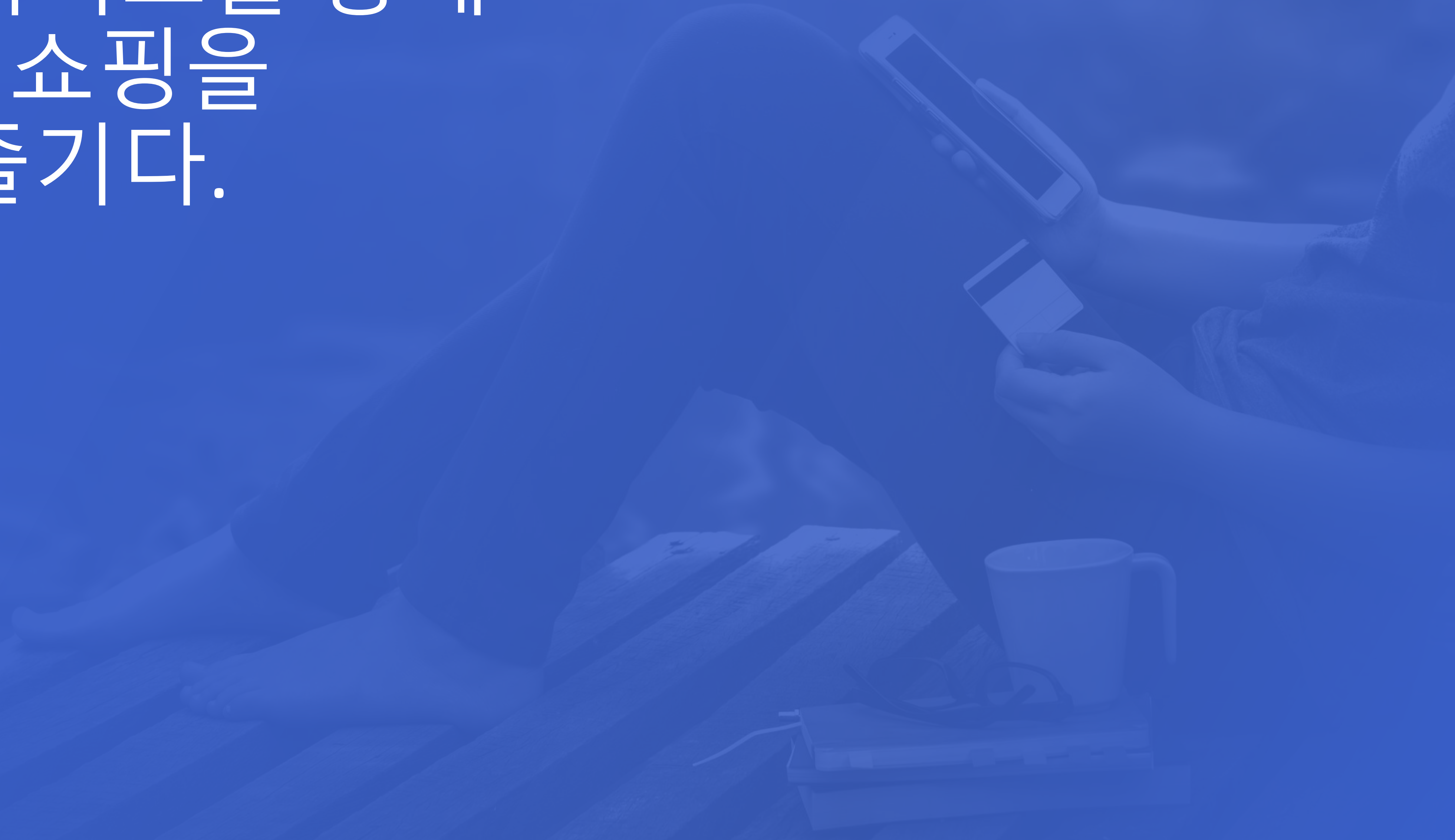


OTT 이용증가율

팬데믹 이후 OTT 이용 증가를 약 2배 상승
'20년 72.2%에서
'21년 81.7%로 급상승

- 출처: 정보통신정책연구원

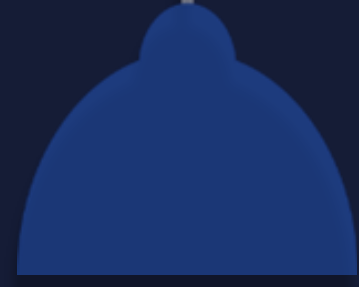
디지털 서비스를 통해
일. 오락. 쇼핑을
동시에 즐긴다.



AIM BEYOND.

Point

위지웍은 세상의 모든 이야기를 위한 창조적인 비주얼 구현에서 밸류체인을 기반해 이야기를 담은 콘텐츠를 제작하는 안정적인 생산기지까지 완성했다. 다가오는 시장에 대비해 이제는 그 너머를 바라볼 타이밍.



콘텐츠로 파생되는 신사업

콘텐츠 커머스

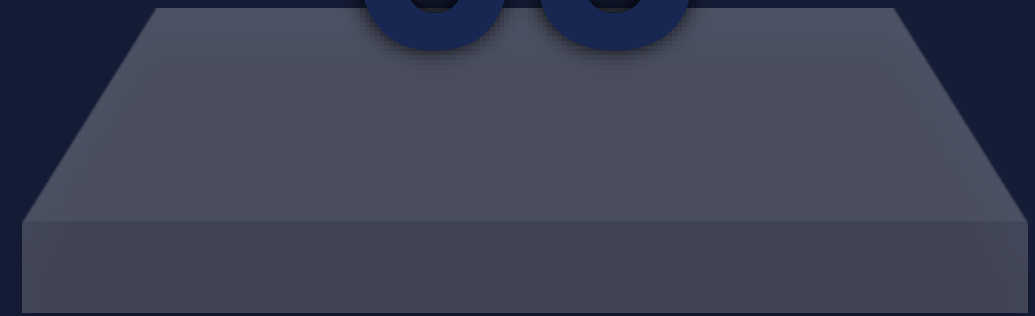
01



02



03



콘텐츠로 파생되는 신사업

콘텐츠 커머스

W.Visual

2016 ~ 2019

CG/VFX 할리우드 파이프라인
위지웍 리얼타임 제작시스템
버추얼 세트
디지털 어셋 라이브러리
...

Value Chain

01

02

03

콘텐츠로 파생되는 신사업

콘텐츠 커머스

W.Visual

2016 ~ 2019

CG/VFX 할리우드 파이프라인
위지웍 리얼타임 제작시스템
버추얼 세트
디지털 어셋 라이브러리
...

Value Chain

01

W.Content

2019 ~ Now

웹툰/웹소설 · 영화/드라마 · 공연/이벤트
브랜드 익스피리언스 · XR · 뉴미디어 콘텐츠

안정적 생산기지 형성:
IP 내재화한 원스톱 빅스튜디오

THE BIG STUDIO

02

03

콘텐츠로 파생되는 신사업

콘텐츠 커머스

W.Visual

2016 ~ 2019

CG/VFX 할리우드 파이프라인
위지웍 리얼타임 제작시스템
버추얼 세트
디지털 어셋 라이브러리
...

Value Chain

01

W.Content

2019 ~ Now

웹툰/웹소설 · 영화/드라마 · 공연/이벤트
브랜드 익스피리언스 · XR · 뉴미디어 콘텐츠

안정적 생산기지 형성:
IP 내재화한 원스톱 빅스튜디오

THE BIG STUDIO

02

W.Commerce

2022 ~ future

100% 권한 확보의 자체보유 콘텐츠 자산들
한계비용 낮은 W.콘텐츠 커머스
콘텐츠 무형자산의 높은 가동률

¹콘텐츠 제작과 신사업간 시너지를 위한 기능 분리
²콘텐츠 IP 기반 커머스 수익모델 구축에 집중

03

What You See is What You GRAB.

Point

보는 즐거움을 넘어서 손에 쥐는 즐거움을 전하다.
콘텐츠와 커머스의 유기적 결합을 통한 소비자 시장 진출.

Commerce

제품의 무형적
가치상승

IP
(STORY)

Contents

OSMW를 통한
다양한 확장

소비자 그리고 콘텐츠



제품이 아닌 스토리를 구매하는 소비자

- 단순한 제품 효용성이 아닌 가치와 영감을 얻고자하는 소비자
- "사람들은 제품과 서비스가 아니라 관계와 스토리와 마법을 구매한다."

- 출처: 세스 고딘 - 비즈니스 전략가



콘텐츠 그리고 커머스



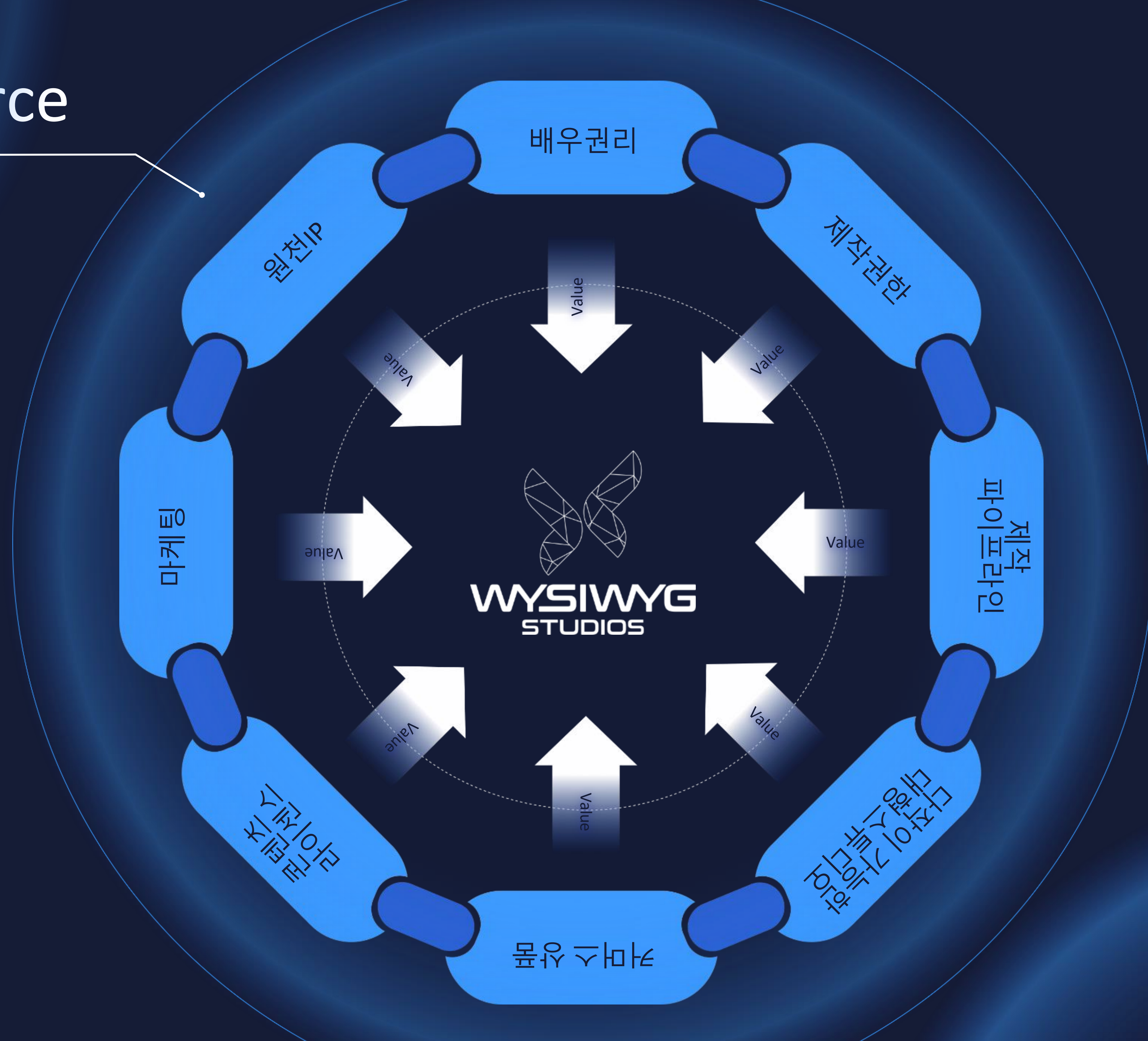
콘텐츠에 내재된 광고 매체로서의 파급력



- '엽기적인 그녀', '시크릿 가든', '별에서 온 그대'...
콘텐츠 흥행의 최대 수혜는 커머스 분야
- 콘텐츠 시청 이후 커머스 소비로 이어지는 콘텐츠의 잔류 가치



W. Commerce





보이는 모든 것이 큐레이션 커머스

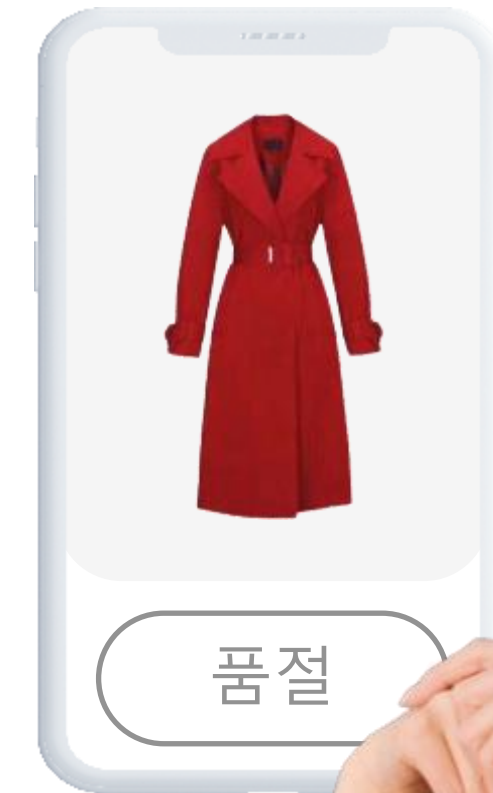
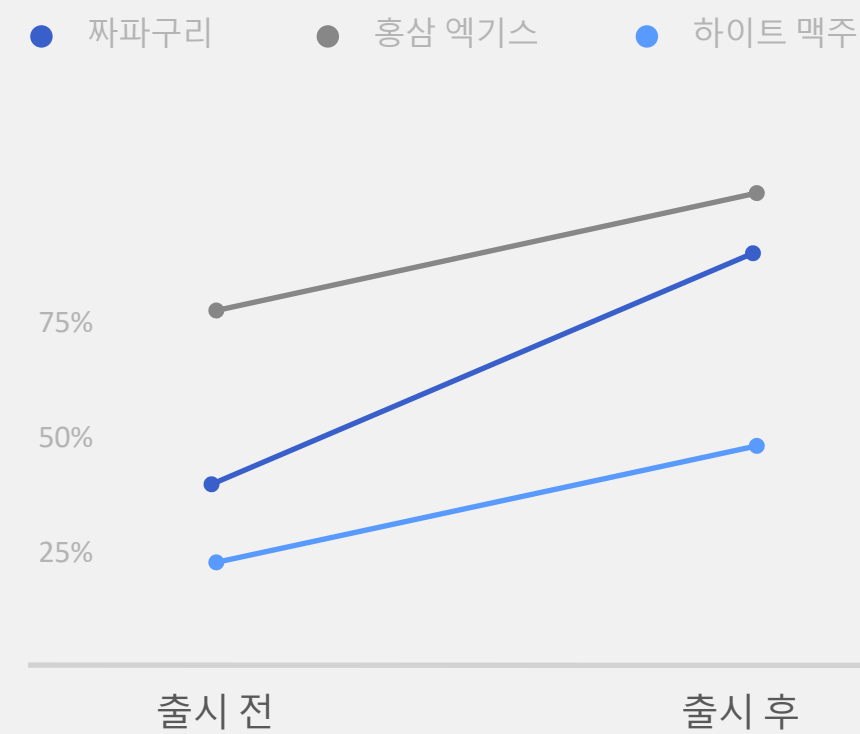
Story
X
Commerce

1

Story-driven Commerce

- 영화 '기생충', 짜파구리 아카데미 수상 이후 출고량 60% 이상 증가
- 콘텐츠가 견인하는 커머스, 하이트진로 일본 시장 겨냥 '참이슬' 실제 드라마 속 장면을 연상케하는 드라마 패러디 광고 조회수 347만회 기록

콘텐츠 출시 이후 매출 증가량



Artist
X
Commerce

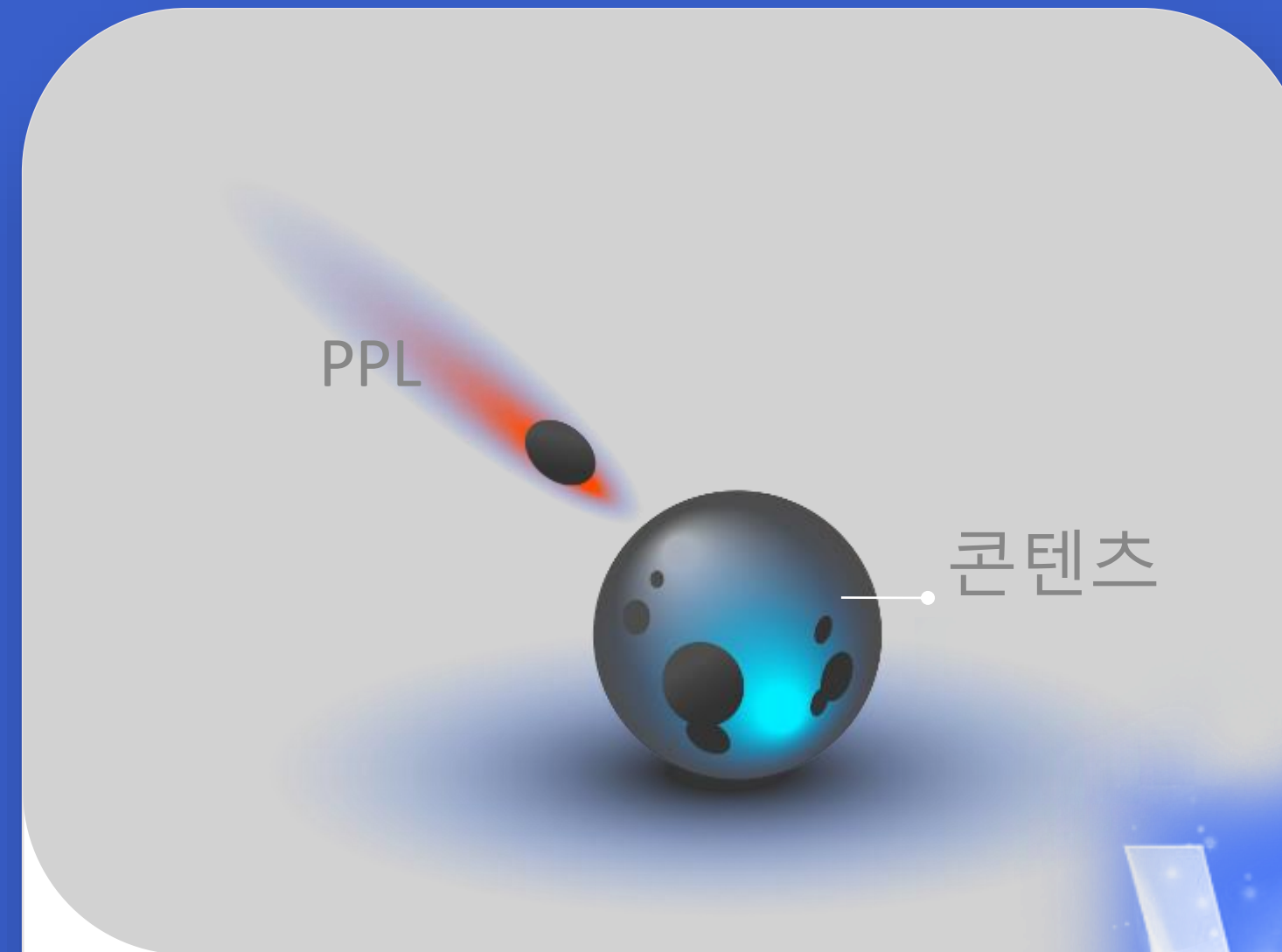
2

Artist-driven Commerce

- SBS 드라마 '지금 헤어지는 중입니다' 송혜교
극본상 패션업체 디자인팀장 역
송혜교만 입으면 완판 효과
한류스타는 국내 뿐 아닌 해외 홍보 효과도 크게 작용
- 방송 첫회 노출된 코트 방영 직후 단시간만에 완판

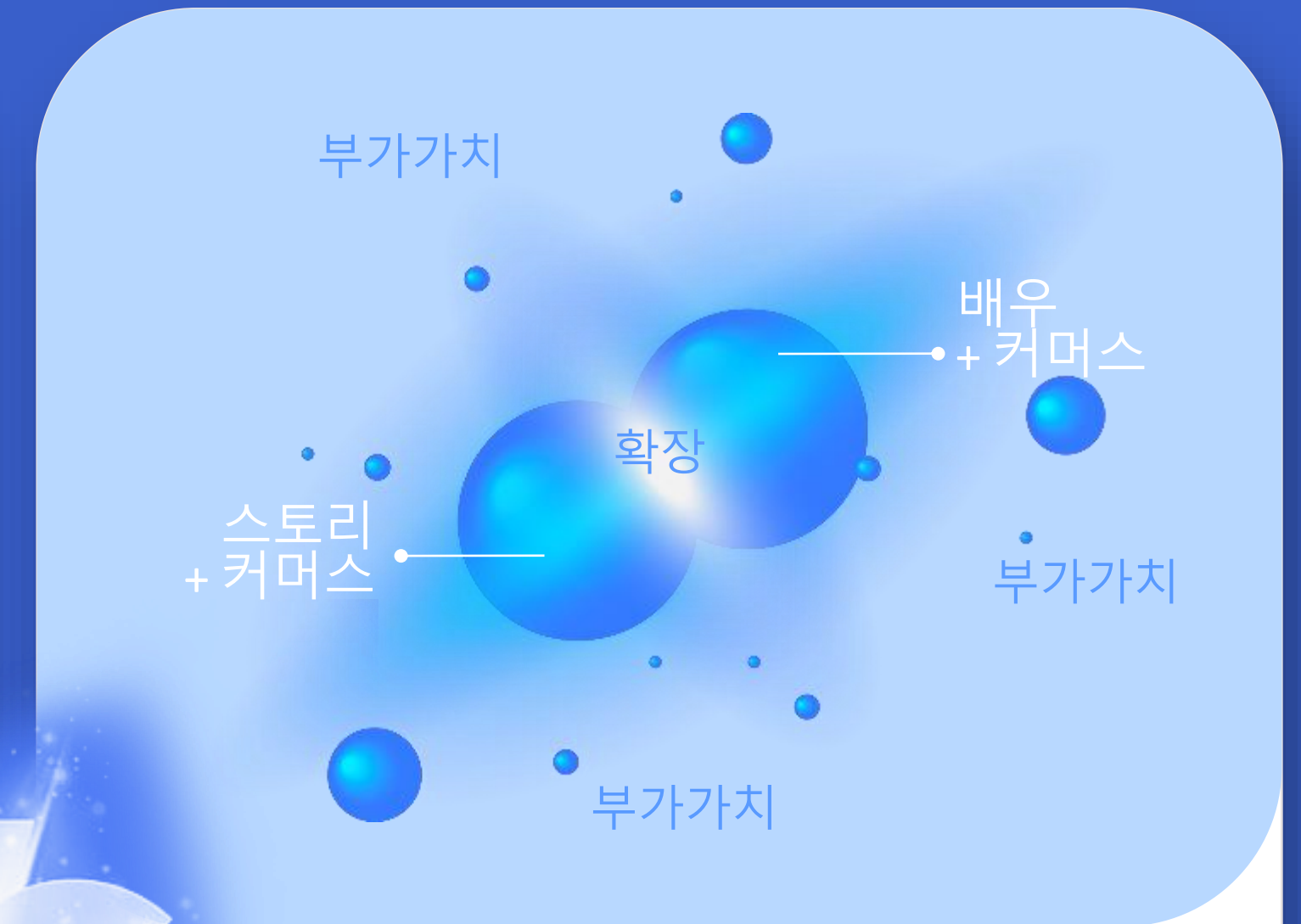


커머스로 확키우는 콘텐츠 가치



콘텐츠 흥행과 관계없는
일회성 수익

전통적 관념의 PPL =
Product Placement (놓다, 배치하다)
콘텐츠와 상품의 이원적 접근, 일반적인 상품



콘텐츠 흥행에 따른 시너지효과
로
지속적으로 상승하는 수익

콘텐츠 제작의 모든 권한 확
보 전제로 이뤄지는
상품의 크리에티브 임베드

VS

메인스트림이 될 메타버스 커머스 플랫폼

콘텐츠 익스피리언스 :
테마파크



- 콘텐츠의 2차소비로 메타버스에서
테마파크 방문, 경험, 상품 구매로 연결
- VFX의 역할. 콘텐츠 제작에 썼던 디지털 에셋을 활용

커머스 플랫폼:
상품, NFT



- 콘텐츠 테마파크 체험을 통해서 강력한 구매로 연결
- 배우, 장소, 장면 별 카테고리
- 명장면 영상클립 등 NFT화 : 상품과 NFT의 결합

COM2VERSE

일터(경제)이자 생활(사회)과 놀이(문화)를 아우르는 ALL-IN-ONE 메타버스 계획도시

실생활을 구현한 가상세계에 Gamification을 투영하여 독자적인 블록체인 생태계 구축

오피스 월드

‘스마트한일터’

- * 기업 가상 오피스 매매임대
- * 커스텀 오피스 제작
- * 화상커뮤니케이션 시스템 제공
- * 보안 및 업무 시스템 연동

LIVE TO EARN

커머셜 월드

‘나를 위한 컨시어지 서비스’

- * 각 업종별 종합 빌딩
- * 버추얼 피팅 & 쇼핑
- * 비대면 의료시설
- * 프라이빗 금융상담
- * 가상 비대면 상업지구

테마파크 월드

‘흥미진진한 놀이터’

- * 게임, 영화, 공연 등 각종 엔터테인먼트 콘텐츠를 즐기고 거래하고, 소통하는 곳
(최신 기술로 콘텐츠 경험 극대화 및 디지털 굿즈 NFT화 거래)
- * 온라인 게임보다 넓은 재미의 게이미피케이션 공간 (경쟁과 보상)

커뮤니티 월드

‘일상의 소통과 여유’

- * 게임 로비와 유사한 자유광장
- * AI 및 인터랙션이 가능한 캐릭터와 IP세계관이 총동원된 콘텐츠 리빙 공간
- * 높은 자유도의 소통공간

COM2VERSE



컴투버스 / 메타노믹스 플랫폼
METAVERSE

경제, 사회, 문화시스템이 존재하는 생태계를 구축하는 메타버스 플랫폼
오피스월드, 커머셜 월드, 테마파크 월드, 커뮤니티 월드 등 4개의 월드에서 경험과 삶을 사용자들에게 제공
블록체인 기반의 경제 시스템으로 돌아가는 사회로 개발하여 개인이나 기업들이 디지털 자산을 소유하거나 거래

MEDIA BUSINESS

WYSIWYG STUDIOS

E.O.D.