

# YLAB

[www.ylabcomics.com](http://www.ylabcomics.com)

INVESTOR  
RELATIONS  
2026

# Disclaimer

---

본 자료는 정보제공을 목적으로 (주)와이랩에 의해 작성되었으며  
임의 반출, 복사 또는 타인에 대한 재배포는 엄격히 금지됨을 알려드리는 바입니다.

본 자료에 기재된 전망, 예상, 추정, E(Estimate), 계획, 목표, 예정과 같은 단어와 이를 포함한  
표현 등의 예측 정보는 자료 작성일을 기준으로 시장 상황과 회사의 경영 방향 등을 고려한 것으로  
향후 시장 환경의 변화와 전략 수정 등에 따라 변경될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경될 수  
있음을 양지하시기 바랍니다.

또한 본 자료는 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는 바, 이러한 불확실성으로 인하여  
실제 미래 실적은 기재되거나 암시된 내용과 차이가 발생할 수 있음을 유의하시기 바랍니다.

본 자료는 투자 판단을 위한 자료로 작성된 것이며, 당사는 이 자료의 활용으로 인해 발생하는  
손실에 대하여 어떤 책임도 부담하지 않음을 알려드립니다.

# INDEX

YLAB Investor Relations 2026

**Prologue**

**Chapter 1** 웹툰-IP 홀더, 와이랩

**Chapter 2** 영상 콘텐츠 제작사, 와이랩

**Chapter 3** K-IP 기반 수익모델 확장

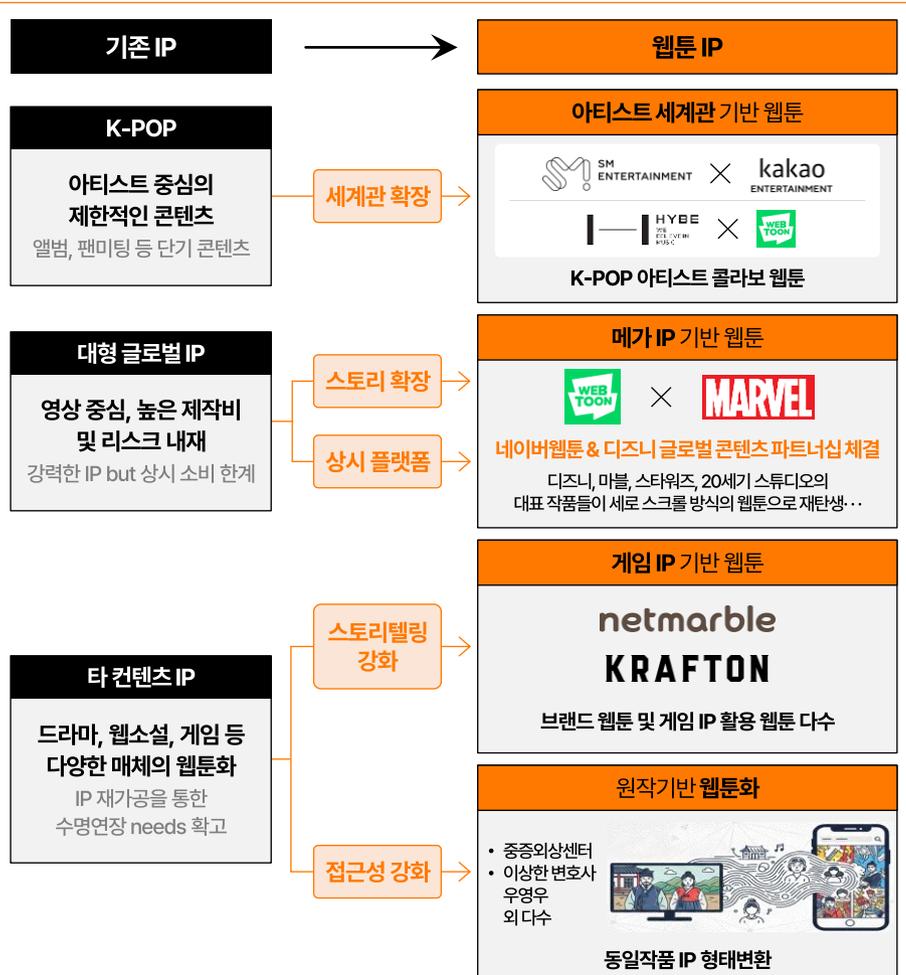
**Appendix**

Prologue

글로벌 콘텐츠 IP의  
'보물창고', 웹툰

# 지속적으로 성장하는 '디지털 콘텐츠 산업의 중심', 웹툰 IP

## 다양한 장르에서 변환되는 IP : 웹툰



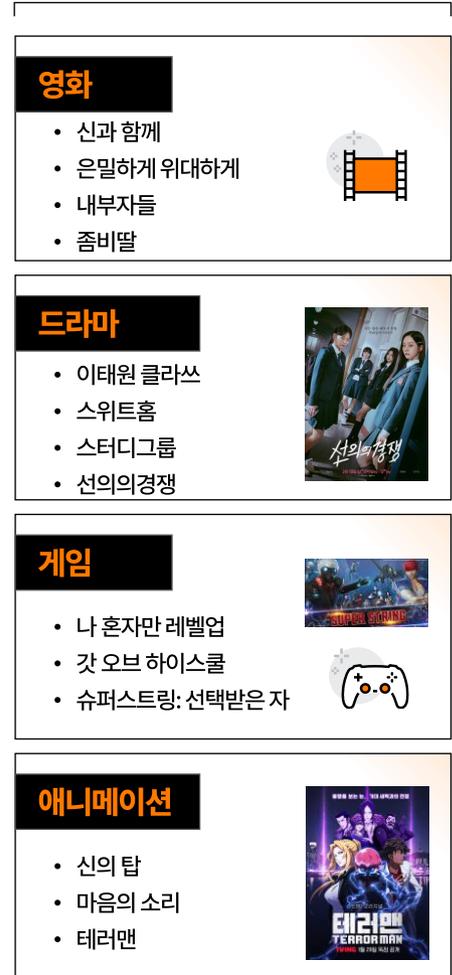
### 웹툰 원작 콘텐츠의 IP 확장 사례 활발

웹툰은 다양한 IP를 효과적으로 활용·확장할 수 있는 최적의 콘텐츠 포맷



- 연출 및 세계관 구현의 제약이 낮음
- 주간 연재로 독자 반응 실시간 확인 가능
- 글로벌 진출에 최적화된 콘텐츠 포맷
- 모바일 중심의 고접근성 콘텐츠

## IP 확장



# IP 자가보유 구조를 통해 구조적 수혜 가능성 확보

## K-콘텐츠 현황

### K-콘텐츠 산업의 핵심 이슈 '확장'



웹툰 IP 확장에 대해 독자들은 대부분 긍정적으로 인식

### 웹툰 IP 확장의 드라마 중심화



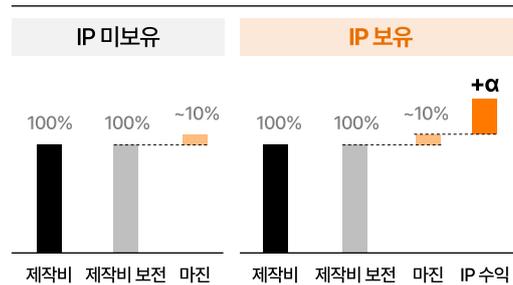
최근 3년 국내 드라마 OTT 공개작 기준 50% 이상이 웹툰 기반

## K-콘텐츠의 글로벌 시장 영향력 확대 속 페인 포인트

### 국내 드라마 방영 편수 추이



### IP 보유에 따른 수익구조 비교



원천 IP에 대한 권리를 보유해야 영상화를 통한 IP 확장의 수혜 온전히 확보 가능

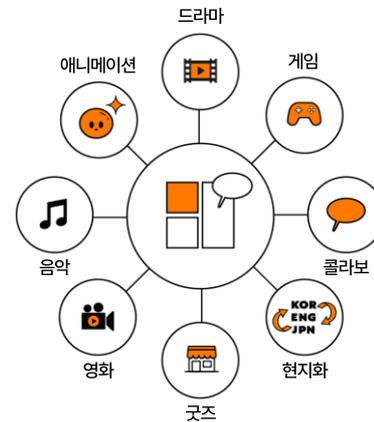
자료: 언론 보도, 한국드라마제작사협회, 삼일PwC 경영연구원 'K-콘텐츠에서 G-콘텐츠로'

## 국내 최고의 K-IP 제작사



### 와이랩의 차별화 포인트

자체 제작 → 권리 보유 구조를 통해 생산하는 모든 웹툰 IP 저작권 와이랩에 귀속



원천 IP를 보유하고 있어 IP 확장의 전 과정을 주도적으로 수행

웹툰 IP 확장의 가장 큰 수요처인 한국 드라마 산업의 침체에도 불구하고 와이랩은 IP보유사로, 구조적 수혜 획득 가능

### 와이랩의 원천 경쟁력

퀄리티 높은 원작 웹툰 IP 자체 제작



세계관 기반 트랜스미디어 스토리텔링

효율적인 영상제작 구조 확보



# 웹툰·드라마 제작사를 넘어, '확장형 K-IP'를 창출하는 기업

## K-IP Content Production Company, YLAB

### 세계관 | 다중 IP 시너지

#### 세계관의 의의

K-IP 팬덤이 장기간 머무를 수 있는

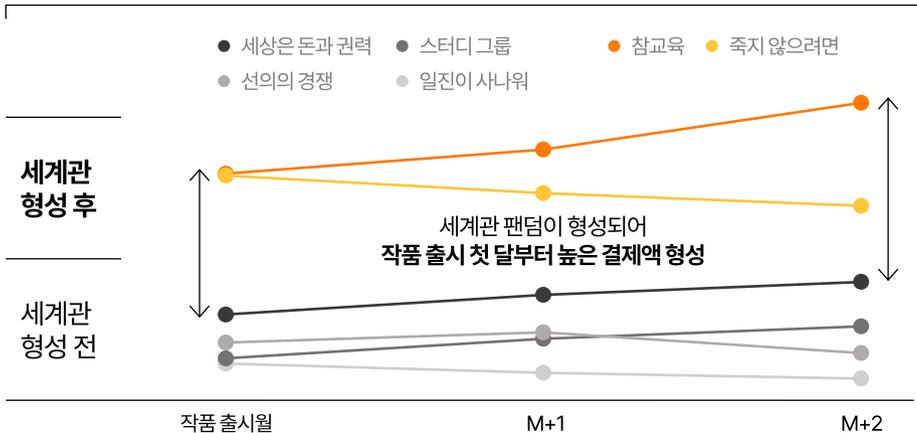
#### '서사적 공간'

세계관이 견고할수록 캐릭터와 사건이 축적되며 IP 재생산의 토대로 작용

#### 와이랩 세계관



블루스트링 웹툰 연재 시작 후 첫 3개월 결제액 추이



### 재생산 | 단일 IP 극대화

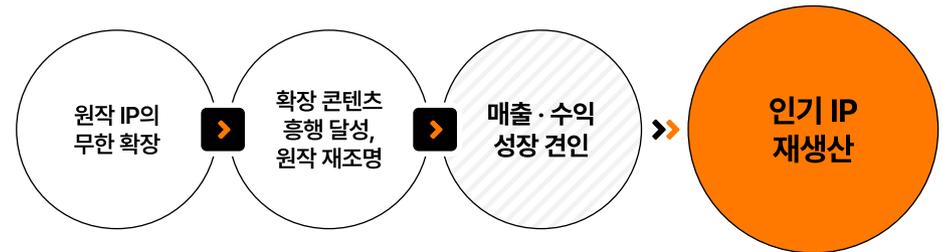
수익 창출 기간이 구조적으로 연장되어 핵심 자산으로 작용

사례: 스테디그룹

#### IP 확장



#### 원작 재조명



웹툰·드라마를 생산하는 기업을 넘어  
서사·정체성·감정을 기반으로 글로벌 팬덤 경제를 형성하는 K-IP 콘텐츠 제작사, YLAB

# 확장형 K-IP 기반 수익화 비즈니스 모델 구축

## Vertical 통합 & Horizontal 확장



# 01

## 웹툰 IP 홀더, 와이랩

1. K-IP 제작사, 와이랩
2. 웹툰 IP홀더, 와이랩
3. 다양한 타깃층을 공략하는 세계관
4. 웹툰 인재 선순환 구조
5. 글로벌 확장의 기반
6. 웹툰 제작 효율화 및 고도화 추진
7. 성공적인 글로벌 작품 레퍼런스



# 최초의 웹툰 스튜디오에서 글로벌 K-IP 기업으로 성장

2010 - 2017

## 웹툰 제작 기반 구축

- 2010** (주)와이랩 설립
- 2011** 웹툰 현지화(Localization) 사업(주식회사 와이랩어스) 개시
- 2015** 웹툰 에이전시에서 스튜디오로 제작방식 전환 (주)와이랩아카데미 설립
- 2016** 첫번째 세계관 <슈퍼스트링> 공개 웹툰 스토리 스튜디오 확장
- 2017** 네이버-와이랩 <슈퍼스트링> 공동사업 계약 YLAB Japan 설립(20년 철수), 웹툰 아트 스튜디오 신설

2018 - 2021

## 웹툰 세계관 구축

- 2018** 두번째 세계관 <블루스트링> 공개
- 2019** 영상제작 조직(현 YLAB PLEX CIC\*) 신설
- 2020** 웹툰 신규 레이블 'ELIMONA' 런칭 네이버웹툰 투자유치 및 협업협약 체결
- 2021** 스튜디오드래곤과 사업협력계약 및 <아일랜드> 공동제작 계약 체결 CJ ENM 투자유치 세번째 세계관 <레드스트링> 공개 음원 인접권 및 MD사업 개시

2022 -

## 트랜스미디어 스토리텔링 본격화

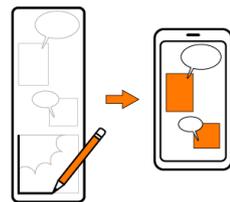
- 2022** 드라마 <아일랜드> 공개 YLAB STUDIOS(일본 웹툰 제작 현지 법인) 설립
- 2023** 코스닥시장 상장 (주)YLAB EARTH 분사 YLAB STUDIOS, '반다이' 15억엔 투자 계약 체결
- 2024** YLAB VINA(베트남 웹툰 제작 현지 법인) 설립
- 2025** 드라마 <스터디그룹> 공개 드라마 <선의의 경쟁> 공개 NETFLIX 오리지널 콘텐츠 제작 계약 체결 디테일즈(IP 기반 팬덤 비즈니스 기업) 인수

글로벌 콘텐츠 시장을 선도하는

K-IP 제작사



### 웹툰 제작의 A to Z



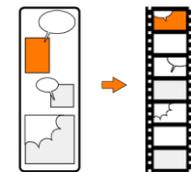
- 자체 스튜디오를 통해 기획부터 제작, 유통까지 웹툰 제작 총괄
- 네이버웹툰 등 글로벌 주요 플랫폼에 다수의 하이엔드 IP 공급

### IP 기반 사업 다각화



- 보유 IP 기반 다양한 영역 사업 확장 전개
- 게임, 영화, 애니메이션, 상품 등 다양한 분야에서 IP가치 극대화

### 드라마 등 영상 콘텐츠 자체 기획·제작 역량 보유



- 영상 콘텐츠 제작 조직 내재화로 영상화 사업 확장 기반 구축
- IP 활용 고품질 드라마 자체 기획·제작 성공으로 영상 사업 역량 검증

\*CIC(Company-in-Company) : 대표이사로부터 승인된 예산 범위 내에서 CIC 단위가 자금 및 인사에 대한 독립적인 의사결정을 할 수 있는 체계

# 다수의 인기 웹툰 IP 보유

슈퍼스트링			블루스트링			레드스트링	
<b>2016</b>  국내 4위 해외 5개 국가 연재	<b>2016</b>  국내 3위 1개 국가 Top 10 해외 7개 국가 연재	<b>2019</b>  국내 18위 1개 국가 Top 10 해외 5개 국가 연재	<b>2019</b>  국내 3위 5개 국가 Top 10 해외 8개 국가 연재	<b>2020</b>  국내 1위 5개 국가 Top 10 해외 7개 국가 연재	<b>2021</b>  국내 4위 2개 국가 Top 10 해외 8개 국가 연재	<b>2021</b>  국내 13위 2개 국가 Top 10 해외 4개 국가 연재	<b>2024</b>  국내 10위 7개 국가 Top 10 해외 7개 국가 연재
<b>2020</b>  국내 2위 1개 국가 Top 10 해외 7개 국가 연재	<b>2020</b>  국내 3위 8개 국가 Top 10 해외 9개 국가 연재	<b>2020</b>  국내 3위 해외 4개 국가 연재	<b>2024</b>  국내 3위 3개 국가 Top 10 해외 6개 국가 연재	<b>2024</b>  국내 5위 3개 국가 Top 10 해외 6개 국가 연재	<b>2024</b>  국내 4위 3개 국가 Top 10 해외 5개 국가 연재	<b>2024</b>  국내 14위 해외 4개 국가 연재	<b>2025</b>  국내 1위 *매일플러스 해외 2개 국가 연재
노블코믹스				오리지널			
<b>2021</b>  국내 5위 4개 국가 Top 10 해외 7개 국가 연재	<b>2022</b>  국내 6위 1개 국가 Top 10 해외 7개 국가 연재	<b>2023</b>  국내 1위 해외 6개 국가 연재	<b>2024</b>  국내 14위 1개 국가 Top 10 해외 3개 국가 연재	<b>2021</b>  국내 2위 6개 국가 Top 10 해외 7개 국가 연재	<b>2023</b>  국내 3위 해외 2개 국가 연재	<b>2024</b>  국내 25위 해외 1개 국가 연재	<b>2025</b>  국내 37위

주요 웹툰별 요일 최고 순위 TOP5		
월요일 웹툰	참교육 절대검감	1위 6위
화요일 웹툰	한림체육관	2위
수요일 웹툰	무직백수 계백순 대장전	3위 5위
목요일 웹툰	하녀 현실퀘스트 정글쥬스 구세라 나 혼자 네크로맨서	1위 2위 3위 4위 5위
금요일 웹툰	죽지 않으려면	2위
토요일 웹툰	돈으로 약혼자를 키웠습니다 스타디그룹	1위 3위
일요일 웹툰	무직백수 계백순 소년교도소	3위 3위

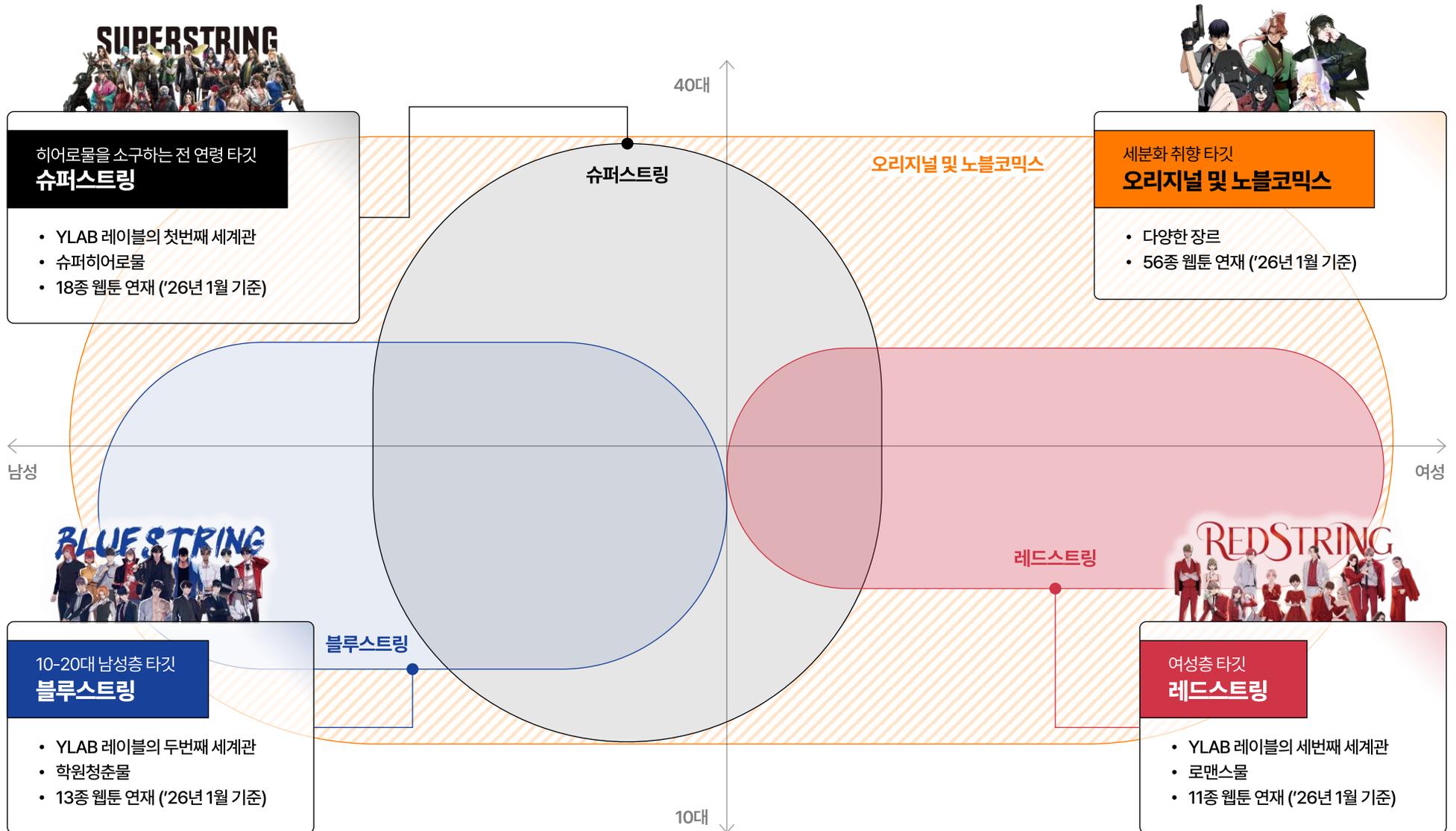
2026년 1월 기준

웹툰IP  
보유량



주) 순위는 각국 모바일 or PC 기준 요일 최고 순위  
 자료: 당사 자료

# 세계관 전략을 통한 다양한 타깃층 공략



자료: 당사 자료

## 우수한 인재를 양성하는 와이랩 아카데미와 유기적 협력 지속

### 와이랩 아카데미 인재 양성 현황

와이랩 아카데미 수강생 중

네이버 웹툰 데뷔 작가 수

67명



와이랩 아카데미 수강생 중

와이랩 직원 채용 누적

45명



와이랩 아카데미 수강생

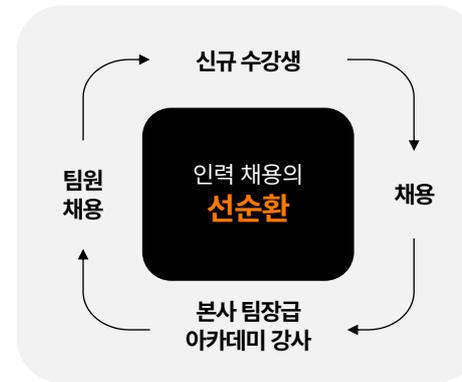
출신 작가 연재 스토리 수

87%



주) 누적 데이터 기준 / 주2: 2026년 1월 기준  
자료: 당사 자료

### 교육기관을 보유한 국내 유일 제작사



Hiconsy  시대인재



2025년 11월  
전략적 지분투자 진행

**YLAB**

입시부터 데뷔까지 아우르는  
콘텐츠 인재 파이프라인 확보

### 주요 와이랩 아카데미 수강생 출신 작가

“

와이랩 아카데미에  
<부활남>의 채용택  
작가님 수업이 있다고 하여  
신청하게 되었습니다.

2020년 네이버 웹툰  
<한림체육관> 해상 작가  
데뷔 인터뷰 중



2016  
신형욱

2018  
형은

2019  
이주운

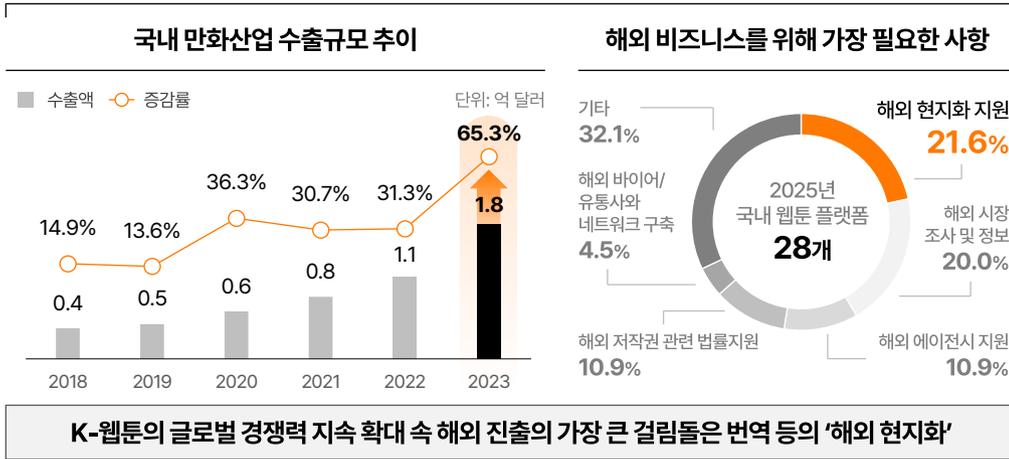
2019  
혜성

2020  
파래

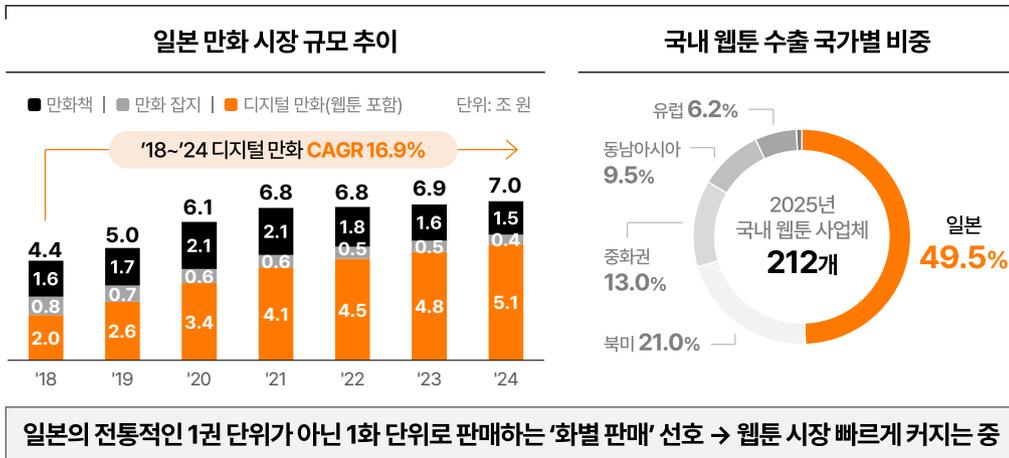
자료: 당사 자료

# K-웹툰 영향력 확대에 따라 현지 법인을 통한 글로벌 시장 공략

## K-웹툰의 글로벌 시장 영향력 확대 속 페인 포인트



## 글로벌 1위 일본 만화 시장 디지털 만화 선호 증가 추세



자료: 한국콘텐츠진흥원, 문화체육관광부, 통계청  
주) 100엔 = 1,000원 단순 환율 적용

## 웹툰 현지화 전문 자회사를 통해 K-웹툰 글로벌 현지화 시장 공략

**YLAB EARTH** 와이랩 스튜디오의 자회사  
**웹툰 현지화 전문 기업 '와이랩 어스'**

**네이티브 번역가를 통한 5개국 대응**  
(영어, 일본어, 중국어, 스페인어, 한국어)

15년간 누적 번역 작품 수  
**600작 돌파**

지폐, 간판 등 작품 배경에  
맞춘 철저한 현지화 작업

원작의 연출을 최대한 재현

웹툰·웹소설·시나리오·  
앱·홈페이지·SNS 등  
폭넓은 번역 서비스 제공

## 일본 현지 법인을 통해 일본 웹툰 시장 공략

**YLAB STUDIOS** 와이랩의 자회사  
**일본 현지 웹툰 제작사 '와이랩 스튜디오'**

**BAN DAI** 2023년 '일본의 디즈니'  
반다이 15억엔 투자

드래곤볼, 건담, 원피스, 나루토,  
호빵맨, 가면라이더, 프리큐어 등  
글로벌 메가 IP 보유

자회사 현지화  
역량 기반  
신속한 작품 출시

본사 웹툰  
CP 전략 및  
노하우 적용

향후 반다이 IP와  
협업 가능성

## 고퀄리티 작품 지속 제작을 위한 R&D 투자 및 베트남 법인 설립

### 배경 작업의 3D 모델링 및 AI 활용

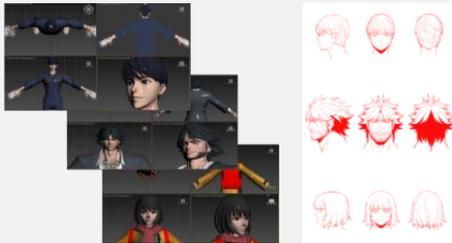
현실감 및 완성도 측면에서 큰 품질 차이 요인  
기초적인 단순 작업의 시간 비중이 높은 공정 → 높은 피로도 유발

3D 작업물 DB 누적↑ 무형자산 가치↑



### 생성형 AI 협업사업 진행

#### 인물 3D 모델링



생성형 AI 지원사업 선정,  
38억원 지원(~2026년)

웹툰 캐릭터의 3D 모델링을 생성형 AI를 이용하여 제작, 이를 통한  
제작 효율화 도모(관련 기술 고도화)

자료: 당사 자료

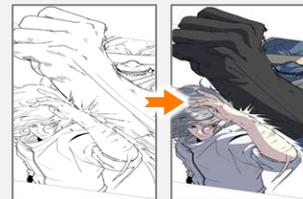
### 채색 / 배경 작업 자동화 R&D



현실감 및 완성도 측면에서 큰 품질 차이 요인 → 콘텐츠 품질 향상 기여

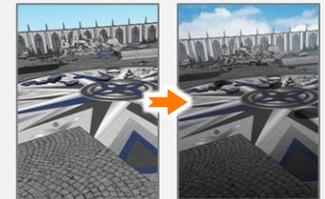
#### 캐릭터 채색

작업  
예시



#### 배경

작업  
예시

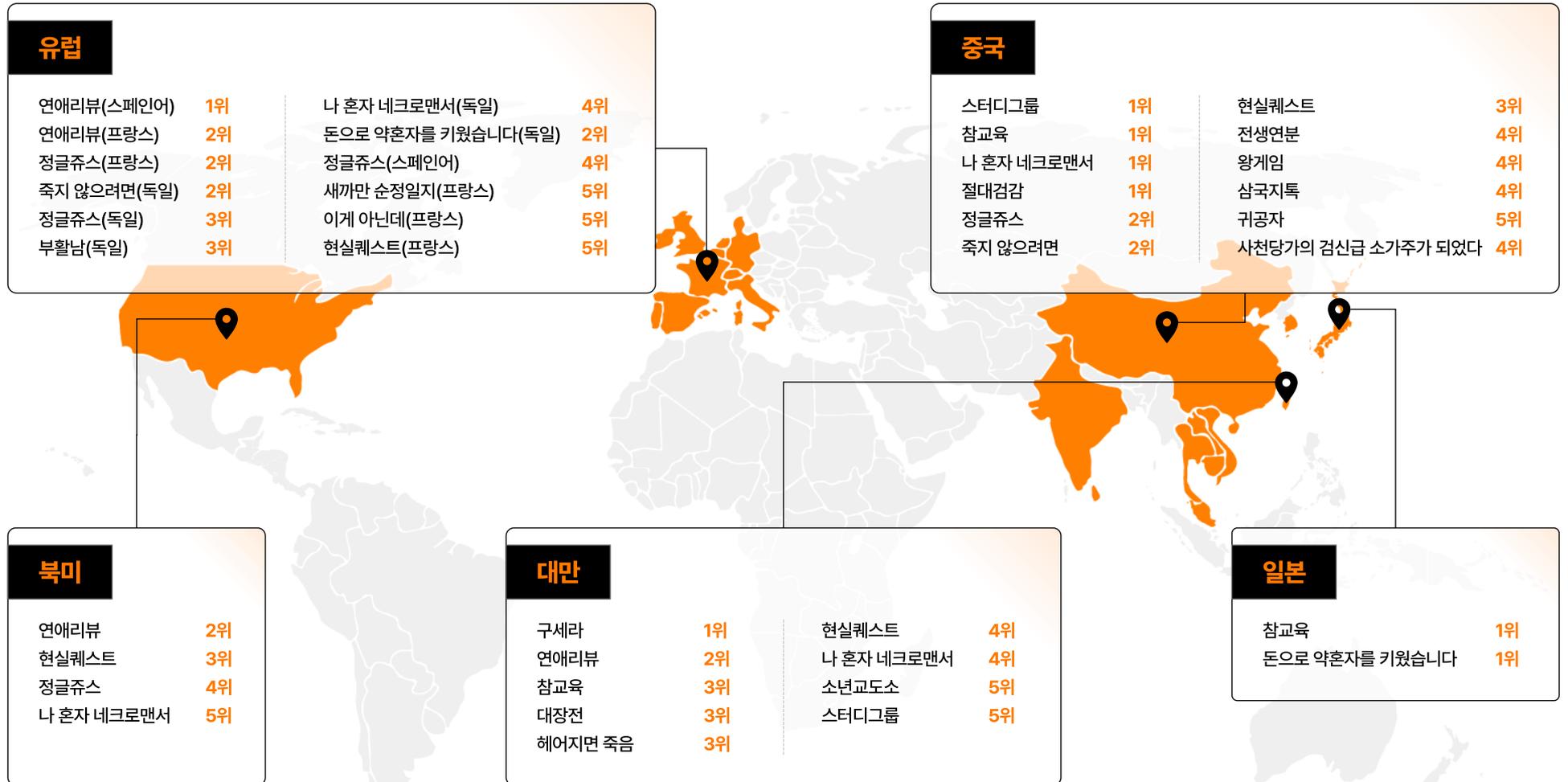


#### 후보성

작업  
예시



## 주요 해외 연재 국가별 성과



주) 순위는 2026년 1월 기준 각 연재 플랫폼 기준 요일 최고 순위

# 02

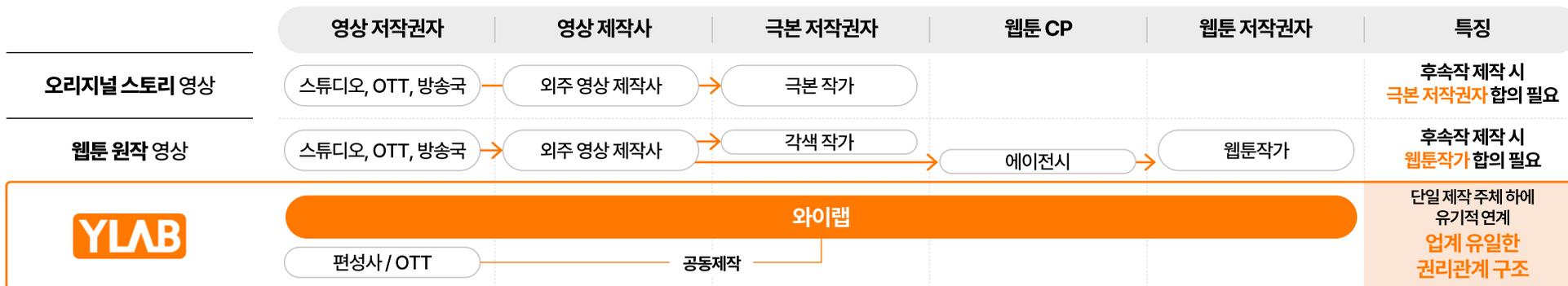
## 영상 콘텐츠 제작사, 와이랩

1. 영상 제작사 '와이랩'
2. 트랜스미디어 스토리텔링
3. 와이랩만의 IP 확장 방식
4. 검증된 영상 제작 역량
5. 영상 콘텐츠 파이프라인



# 영상 제작 조직 내재화로 차별화된 영상 제작 역량 보유

## 영상 제작 파이프라인



## 와이랩의 영상 제작 경쟁력

### Quantity ↑

업계  
탑급 인력풀 보유

원천 IP 보유로  
제작 리드타임 단축

자체 IP 기반 시즌제·파생작 제작 유리  
→ 타사는 협의 필요

작품 A	제작비	고정마진	} 프로젝트 흥행과 무관하게 확보되는 수익
작품 B	제작비	고정마진	
⋮			

~10%

**동시 제작 편수 증가, 실적 안정성 증가**

### Gross Profit Margin ↑

굿즈 수익/원작 재조명 수익으로 이익 증가

제작비	고정마진	추가수익
-----	------	------

① 굿즈·MD 판매 수익  
예) 스타디그룹 유성공고 굿즈 수익

② 원작 IP 재조명 수익  
예) 선의의 경쟁 웹툰 수익 증가

→ **원천 IP 보유로 IP 기반 추가수익 창출**

**제작 마진 외, IP 기반 추가수익 누적**

**트랜스미디어 스토리텔링**

- OSMU, 크로스오버, 스피노프 등 다양한 제작 방식

**입증된 영상제작 역량**

- 스타디그룹, 선의의경쟁 등 흥행
- 넷플릭스 오리지널 계약 체결

**지속적인 IP 파이프라인**

- 타사대비 3배 규모 인력 보유
- 현재 17개 영상 프로젝트 진행 중

## 세계관 내 IP를 활용하여 다양한 방식으로 콘텐츠 확장 → IP 재생산 지속

### 와이랩의 트랜스미디어 스토리텔링

#### 블루스tring 주요 웹툰



선이의 경쟁  
2019 - 2021



스터디그룹  
2019 - 연재 중



왕게임  
2022 - 2025



일진이 사나워  
2018 - 2020



세상은 돈과 권력  
2018 - 2023



참교육  
2020 - 연재 중



죽지 않으려면  
2021 - 연재 중



소년교도소  
2024 - 연재 중



#### OSMU

하나의 원천 콘텐츠를 동일한 서사로 다양한 매체로 확장하는 방식



선이의 경쟁(2025)  
동명 웹툰 영상화



스터디그룹(2025)  
동명 웹툰 영상화

블루스tring 드라마

#### 크로스오버

서로 다른 IP의 캐릭터나 서사가 결합되는 확장 방식



대장전(2020)  
스터디그룹 + 참교육 + 죽지 않으려면 크로스오버

블루스tring 웹툰

#### 스핀오프

기존 세계관에서 특정 요소를 분리해 독립 서사로 확장하는 방식



스핀오프  
기획/개발 중  
전영하(202X)  
스터디그룹 스페셜

블루스tring 영화



구세라(2023)  
참교육 스페셜

블루스tring 웹툰

IP 미보유  
제작사

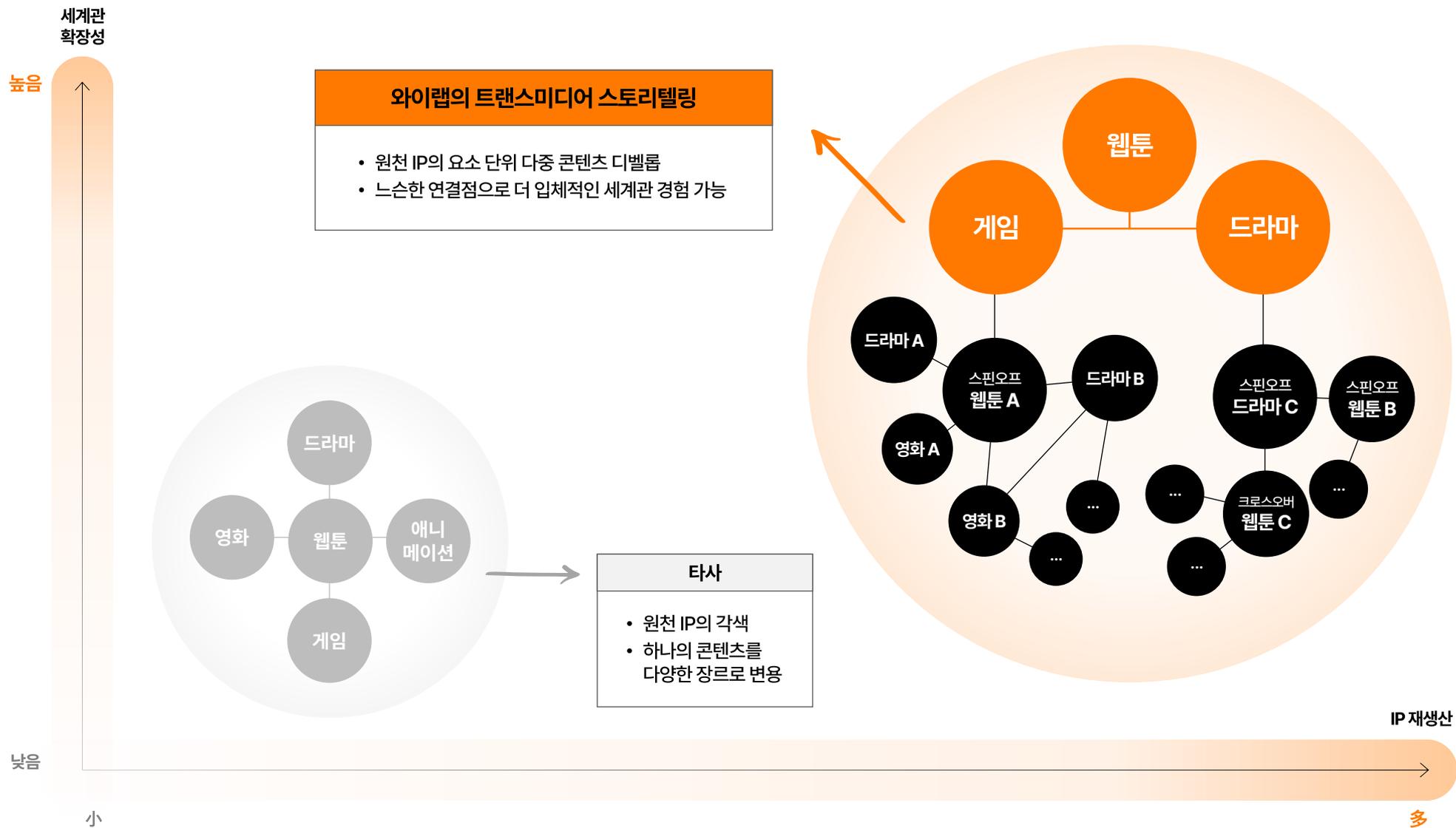
인기를 얻은 서브캐릭터를 활용할  
권리가 없어 관심이 일회성 화제로 종결



YLAB

IP를 원천 보유하고 있어 OSMU, 크로스오버, 스페셜 등 즉시 기획·실행 가능  
→ 세계관과 팬덤을 기반으로, 동일 세계관 내 작품 확장을 통한 반복적 수익 창출 구조 확보

## 보유 IP를 활용한 입체적인 세계관 제시 → 영상 제작사로의 차별화된 경쟁력 확보



## 넷플릭스와 오리지널 계약을 통해 영상 제작 역량 입증 및 성장 기반 확보

## 와이랩 영상 콘텐츠의 성공적인 국내외 레퍼런스

2025 스테디그룹 드라마 시즌1, 선의의경쟁 드라마 시즌1 **성공적 방영**2026 스테디그룹 드라마 시즌2 **제작 확정** ('26년 하반기 공개 예정), 선의의경쟁 시리즈 시즌2 **기획·개발**

2025년 방영

**TVING**5주 연속 유료가입 기여자수 1위  
방영기간 오늘의티빙 TOP201위**Rakuten VIKI**방영 첫주 143개국 TOP5,  
방영 3주차 74개국 TOP2,  
147개국 TOP5, 평점 9.8점**viu**인도네시아·태국,  
말레이시아·대만 1위**ABEMA**2025 한국드라마  
시청순위 1위아시아대표  
콘텐츠 시상식  
최우수 작품상 수상

굿즈 수익 달성

유성공고바람막이  
팬딩 달성률 491%

2025년 방영

**U+모바일tv**방영기간 시청건수,  
시청자수, 신규시청자  
유입수 역대 1위**TVING WATCHA**방영기간 TOP 20 1위  
**NETFLIX**  
글로벌 쇼 비영어권 9위**weibo**해외 드라마 부문  
언급량역대 1위, 팬 수  
10만 명 돌파역대 2위**hulu WATCHA ABEMA**

1위 달성

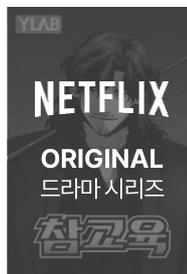
**Vie ON Rakuten VIKI**

1위 7위

원작 재조명  
수익 달성드라마 예고편 공개 후  
원작 수익 505% 증가

자체 보유 IP를 활용한 드라마 제작에서 성공적인 레퍼런스를 축적

## 검증된 글로벌 영상제작 역량

2025 넷플릭스와 '참교육' 드라마 **제작 계약 체결**2026 '참교육' 넷플릭스 오리지널 **방영 예정**

2026년 방영 예정

글로벌 탑티어 수준의 영상 제작 능력을 갖추어  
넷플릭스 오리지널 시리즈 자체제작 진행**NETFLIX**영상 IP 보유  
전세계 190개국  
독점 스트리밍**YLAB**원작 IP 보유  
원작 웹툰 전세계 약  
150개국에 서비스\*

1

원천 IP 보유로 원활한 각색 및 제작 가능

2

넷플릭스 오리지널 지속 제작 가능성 高 (2026년 1월 기준 98개 웹툰IP 보유)

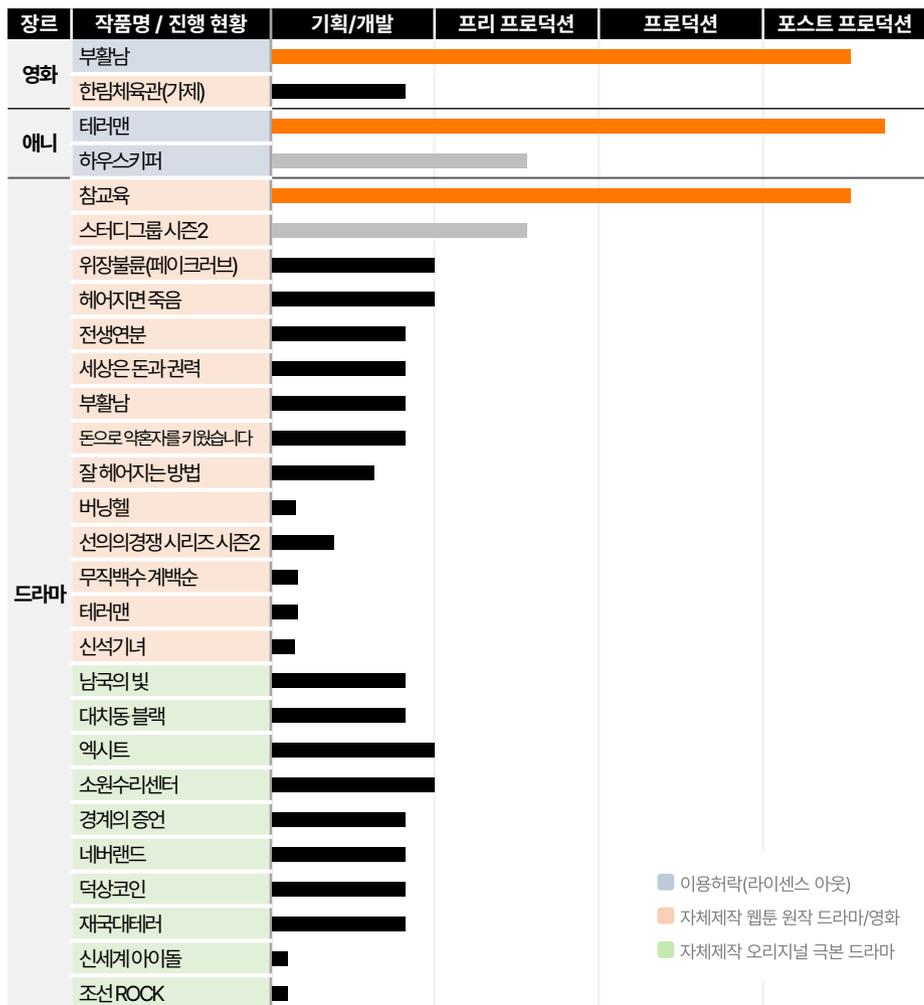
3

원작 IP 기반 굿즈 및 라이선싱 &amp; 판권 수익 기대

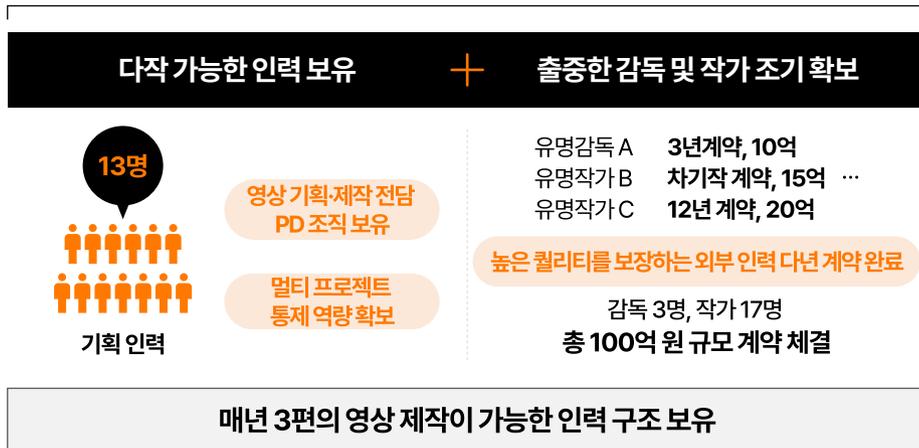
대형 OTT에게 인정받은 역량을 토대로 글로벌 영상 제작사로서의 성장 기반 확보

# 선제적인 제작 인력 확충을 통해 영상 콘텐츠 다작 가능

## 영상 프로젝트 파이프라인



## 영상 인력 확보



## 장르 · 플랫폼 분산



# 03

## K-IP 기반 수익모델 확장

1. 전략적 파트너와의 협업 지속
2. 양질의 K-IP 개발
3. 영상제작 사업 확대
4. 글로벌 IP 기반 팬덤 비즈니스 기업, 디테일즈
5. 팬덤 기반 IP 수익 모델 확장
6. Vision



# 글로벌 플랫폼과의 협업을 통해 K-IP 전반 안정적인 콘텐츠 재생산 체계 구축



## 글로벌 Top 웹툰 플랫폼

미국, 일본, 유럽 등 글로벌 시장 진출에 성공

글로벌 MAU 약 166.4백만 명 (2024년 기준)

자료 : WEBTOON ENTERTAINMENT IR자료



## 글로벌 종합 콘텐츠 기업

콘텐츠 제작부터 유통까지 전체 밸류체인 구축

미디어, 엔터, 음악, 커머스 등 콘텐츠 사업 보유



웹툰 공급

### 주요 협업 및 시너지

오랜 파트너십과  
축적된 경험을 통한 체계적인 협업



영상 등 공급

### 주요 협업 및 시너지

스튜디오드래곤 등  
CJ ENM 자회사와의 영상 협업

YLAB

35.7%

글로벌 IP 기반  
팬덤 비즈니스 기업  
Details

압도적인 레퍼런스  
선순환 시너지 발생

IP 기반 온·오프라인 마케팅 및 이벤트 진행

글로벌  
자사몰  
보유

이벤트용  
팝업 공간  
보유

지속적인  
IP 콜라보  
진행

이벤트  
783회  
진행

매출액

지속적인 IP개발 및 활용으로  
향후 IP 브랜딩을 통해 로열티 수익화

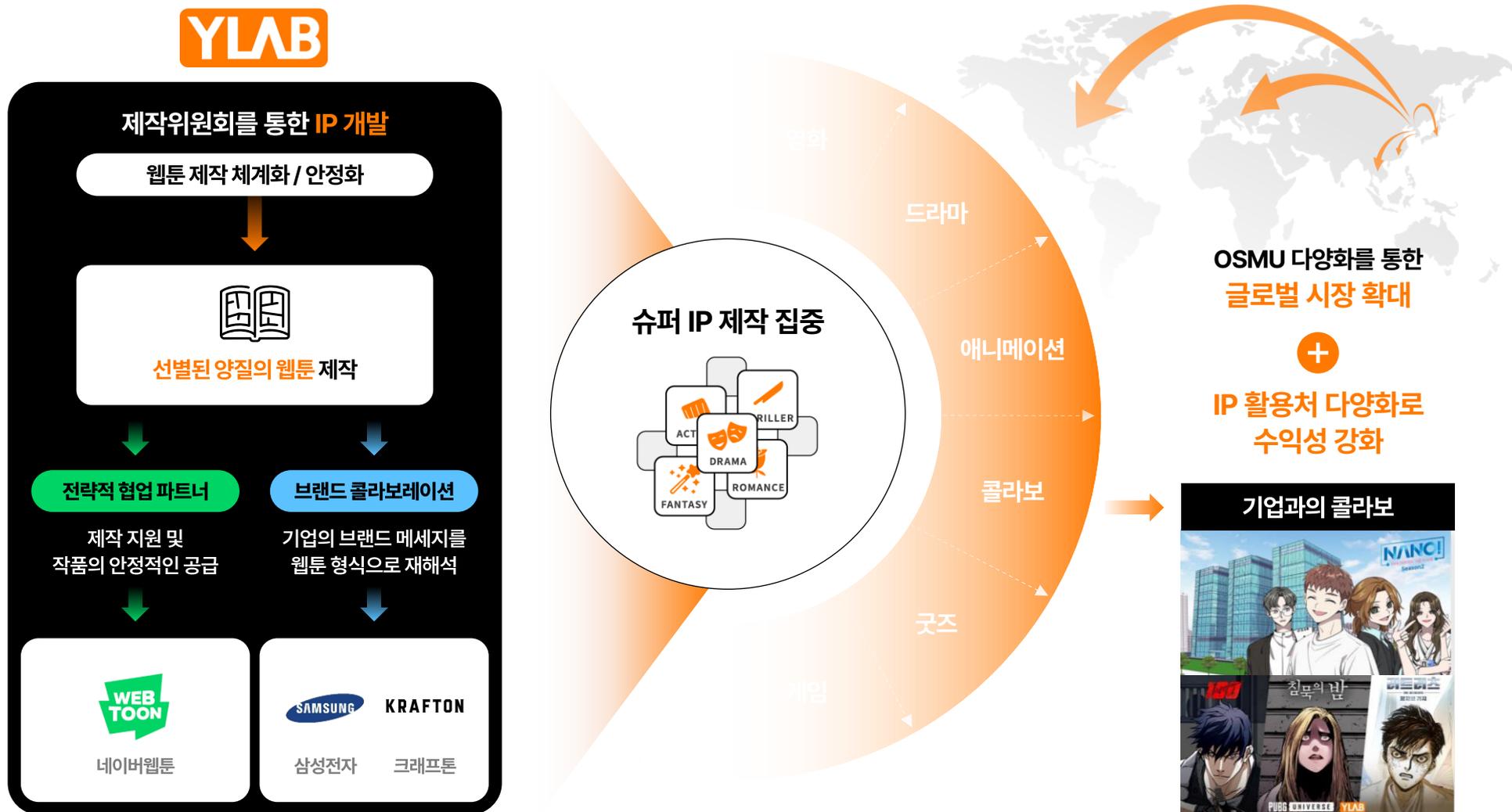
IP 로열티  
수익

콘텐츠  
제작

기간

웹툰 및 영상 콘텐츠의 안정적인 협업 및 공급 파트너사 보유 → 수익 창출 극대화

## '선별'된 양질의 K-IP 개발을 통해 고품질의 웹툰 제작



# 전략적 파트너십과 협업을 통해 효율적으로 자체 IP 기반 영상 작품 제작



## 협업 파트너를 활용한 효율적 성장 모델

영상 제작 산업은 기획력 만으로는 성장에 한계가 존재



# 글로벌 팬덤 비즈니스 기업 인수를 통해 K-IP 활용 체계 구축

2026년 1월 디테일즈 지분 35.71% 취득\*

## 디테일즈의 IP 커버리지

<b>K-POP</b> 음반 프로모션 750회 이상 진행	<b>드라마/영화</b> 드라마 IP, 배우 등 다수의 MD 프로젝트 진행	<b>웹툰/애니메이션</b> 웹툰 팝업스토어 및 MD 제작·판매 진행	<b>스포츠</b> KBO 포토카드 계약하여 스포츠 IP시장 개척
---------------------------------------	---	--	--

경쟁사 대비 폭넓은 IP 커버리지 역량을 보유하여 국내 다양한 활동 전개 뿐만 아니라 해외 진출을 위한 토대 마련

## 주요 레퍼런스

팬덤 경험 기반 기획력을 결합해 IP의 가치를 실질적 수익으로 전환



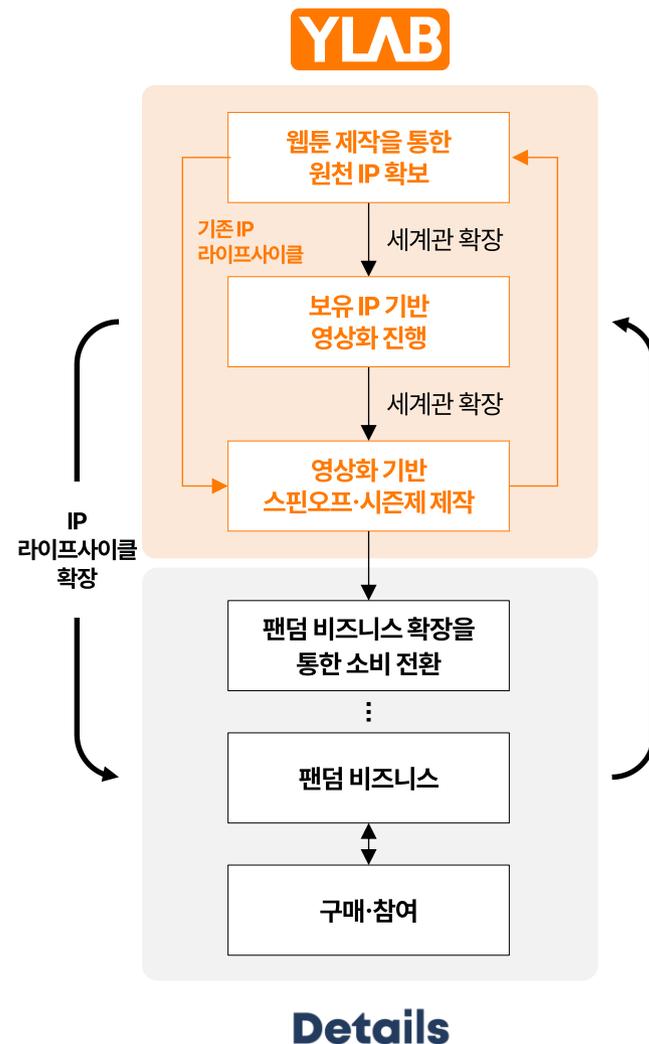
K-박람회(K-EXPO FRANCE 2024)

<b>글로벌 팬덤 집객</b>	<b>완판 실적</b>
2만 6천명 방문	K팝 아티스트 굿즈 전량 완판



플레이브 X 메디힐 협업 프로젝트

<b>IP-브랜드 적합도</b>	<b>글로벌 팬덤 대응</b>	<b>트렌드 장악</b>
프로모션 시작 6분만에 물량 완판	동남아, 중국, 대만, 일본 등 해외 팬 다수 방문	X(구 트위터) 트렌드 1위



팬덤 이해 기반 기획력 + 즉각적인 실행력 보유

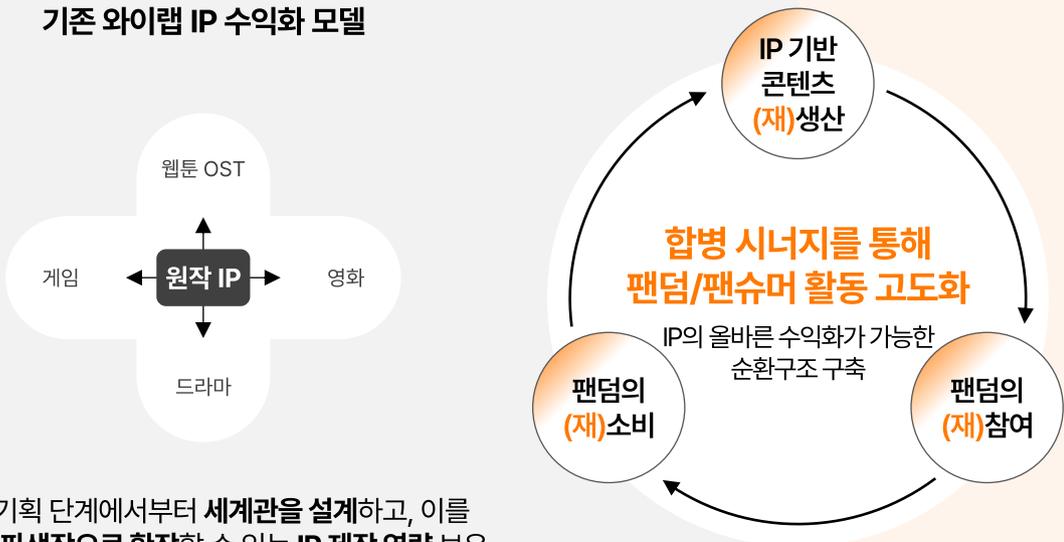
\*35.71%는 거래 완료후 와이랩 지분율, 1월 25,000주 (총 취득분의 50%) 취득 완료, 3월말 잔여 50%(25,000주) 취득 예정  
자료: 디테일즈

# IP 기반 콘텐츠 제작 중심 구조에서 팬덤 기반 지속적 수익 창출 구조로 확장

## 전략적 인수를 통한 IP 라이프사이클 확대

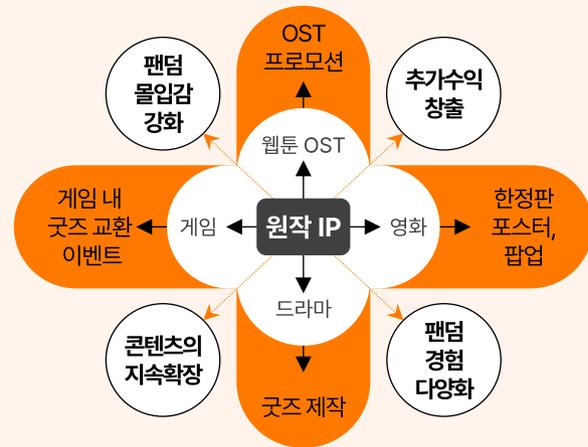
AS-IS(디테일즈 인수 전)			TO-BE(디테일즈 인수 후)		
외부 업체를 통한 굿즈 제작 <b>높은 원가율</b>	수요 예측 부재로 인한 현금성 손실 발생 <b>재고자산 리스크</b>	낮은 IP 활용도로 인한 팬덤 전용 활동 부재 <b>단발성 이벤트</b>	굿즈 및 체험형 콘텐츠 내재화하여 제작 <b>원가율 개선</b>	정확한 팬덤 소비 분석 기반의 수요 파악 <b>재고 최소화 구조</b>	팬덤 맞춤 활동을 통한 IP 활용도 고도화 <b>반복·지속적 이벤트</b>
전문 영역 부재로 기존 내재화된 팬덤 비즈니스에 구조적 비효율 발생			팬덤의 IP 참여도를 '사업화 가능한 자산'으로 전환하는 데 최적화된 구조		

### 기존 와이랩 IP 수익화 모델



웹툰 기획 단계에서부터 세계관을 설계하고, 이를 영화화·파생작으로 확장할 수 있는 IP 제작 역량 보유

### 향후 와이랩 IP 수익화 모델 예시



팬덤의 참여와 소비를 체계적으로 연결하는 수익화 엔진

**단일 콘텐츠를 재생산 가능한 장기 수익 자산으로 전환시키는 구조적 시너지 창출**

## From K-Content to Global Top-tier IP



## Contents to IP

## 최다 웹툰 IP 홀더

**확보된 기반으로  
고퀄리티  
웹툰 IP 제작**

- 입사-데뷔 전주기 콘텐츠 인재 파이프라인 구축
- 글로벌 도약을 위한 현지화 자회사 및 제작효율화 투자로 국내 최다 웹툰 IP 확보

## 영상 제작 역량 및 파이프라인 구축

**트랜스미디어  
스토리텔링 기반  
영상 제작 체계  
확립**

- 전담 제작 인력 확보로 다양한 장르의 영상 프로젝트 동시 진행 가능
- 성공적인 국내 레퍼런스 및 넷플릭스 오리지널 계약을 통한 글로벌 역량 검증

## 전략적 인수를 통한 IP 수익모델 확장

**디테일즈 합병  
시너지를 통해  
팬덤 비즈니스  
고도화**

- 와이랩 원천IP 라이프사이클 확장
- 팬덤의 참여와 소비를 연결하는 선순환 체계 구축

**“ K-IP 활용 사업 확장 및 장기적인 수익을 창출하는 슈퍼 IP 확보에 집중 ”**

# Appendix



1. 회사개요
2. 계열회사 현황
3. 요약재무제표(연결)
4. 요약재무제표(별도)

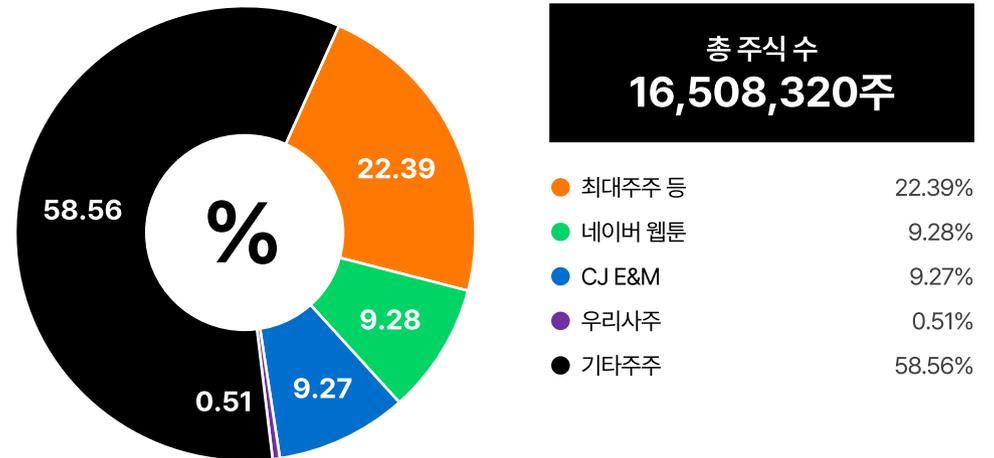
# 1. 회사개요

## 회사 개요

• 회사명	주식회사 와이랩
• 대표이사	심준경
• 설립일	2010년 11월 12일
• 상장일	2023년 07월 20일
• 자본금	82.5억 원 (2025년 09월 30일 연결 기준)
• 임직원 수	78명
• 사업 분야	영화, 비디오물, 방송프로그램 제작 및 배급업
• 사업장	서울특별시 마포구 잔다리로3길 20
• 홈페이지	<a href="http://www.ylabcomics.com">www.ylabcomics.com</a>



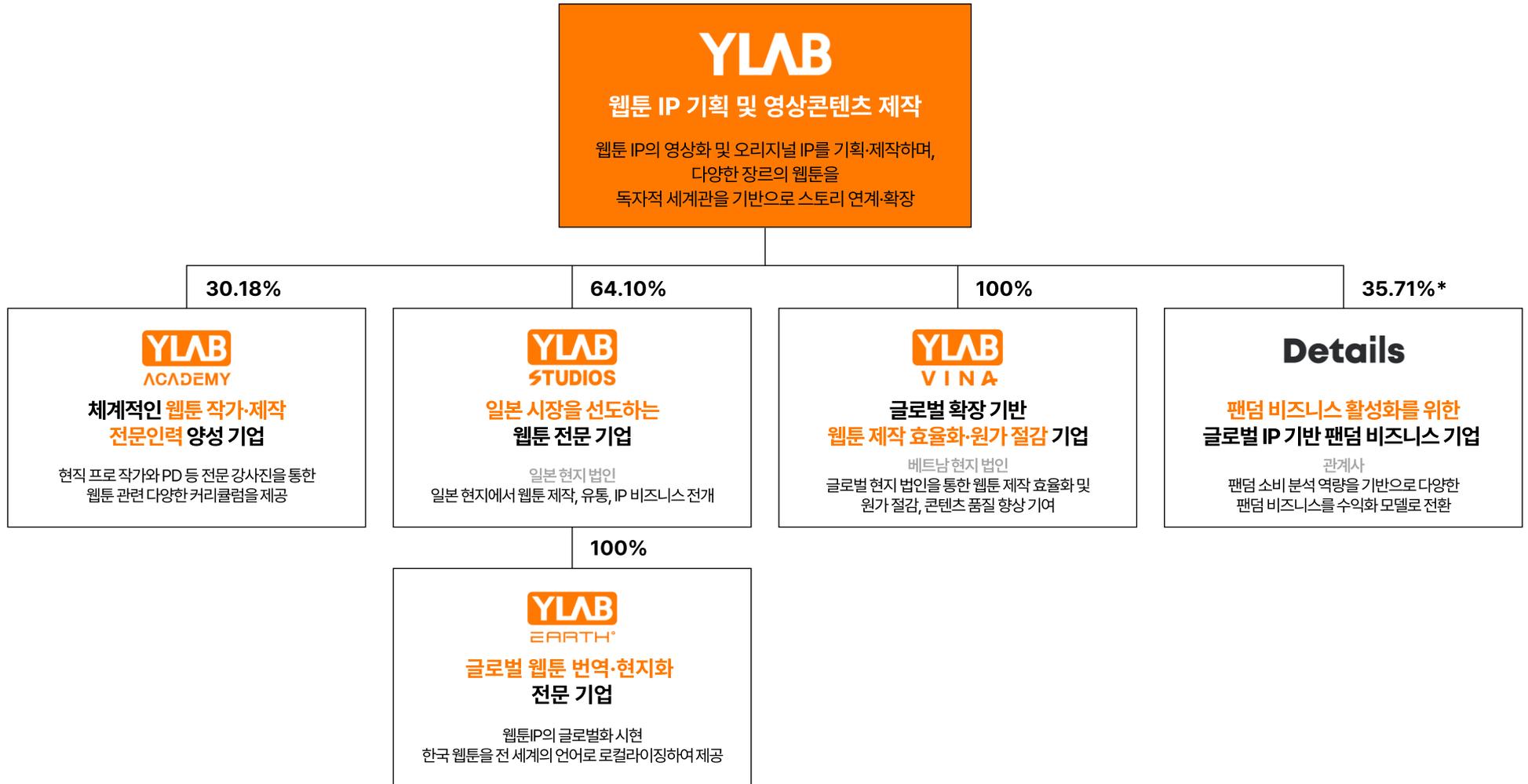
## 주주구성



기준일 : 2025년 12월 31일

## 2. 계열회사 현황

### 와이랩 계열회사 현황



기준일 : 2026년 1월 2일

\*35.71%는 거래 완료후 와이랩 지분율, 1월 25,000주 (총 취득분의 50%) 취득 완료, 3월말 잔여 50%(25,000주) 취득 예정

## 3. 요약재무제표(연결)

연결 재무상태표 (단위:백만원)

구분	2025.3Q	2024	2023
유동자산	29,018	38,563	35,985
비유동자산	16,978	15,500	10,305
<b>자산총계</b>	<b>45,996</b>	<b>54,063</b>	<b>46,290</b>
유동부채	7,944	9,650	10,882
비유동부채	4,826	5,015	3,285
<b>부채총계</b>	<b>12,771</b>	<b>14,665</b>	<b>14,167</b>
자본금	8,254	8,220	8,007
자본잉여금	55,893	55,728	45,331
기타포괄손익누계액	(165)	(139)	(26)
이익잉여금(결손금)	(34,649)	(29,540)	(21,193)
비지배지분	3,892	5,130	5
<b>자본총계</b>	<b>33,225</b>	<b>39,399</b>	<b>32,123</b>

주) 연결 K-IFRS 기준

연결 손익계산서 (단위:백만원)

구분	2025.3Q	2024.3Q	2024	2023
<b>매출액</b>	<b>35,840</b>	<b>17,135</b>	<b>24,966</b>	<b>19,418</b>
매출원가	33,337	16,562	24,097	17,953
<b>매출총이익</b>	<b>2,503</b>	<b>572</b>	<b>870</b>	<b>1,465</b>
판매비와관리비	9,137	7,357	10,909	6,979
<b>영업이익</b>	<b>(6,634)</b>	<b>(6,785)</b>	<b>(10,039)</b>	<b>(5,514)</b>
금융손익	26	395	549	319
기타손익	114	(20)	20	(64)
<b>법인세비용차감전순이익</b>	<b>(6,493)</b>	<b>(6,410)</b>	<b>(9,470)</b>	<b>(5,259)</b>
법인세비용	-	12	32	830
<b>당기순이익</b>	<b>(6,493)</b>	<b>(6,423)</b>	<b>(9,502)</b>	<b>(6,089)</b>

## 4. 요약재무제표(별도)

재무상태표 (단위: 백만원)

구분	2025.3Q	2024	2023
유동자산	19,158	24,281	31,767
비유동자산	16,660	15,165	14,044
<b>자산총계</b>	<b>35,819</b>	<b>39,445</b>	<b>45,811</b>
유동부채	5,872	7,588	9,998
비유동부채	1,811	1,348	1,643
<b>부채총계</b>	<b>7,683</b>	<b>8,936</b>	<b>11,640</b>
자본금	8,254	8,220	8,007
자본잉여금	48,630	48,495	45,619
기타포괄손익누계액	(199)	(199)	32
이익잉여금(결손금)	(28,550)	(26,006)	(19,488)
<b>자본총계</b>	<b>28,136</b>	<b>30,509</b>	<b>34,170</b>

주) 별도 K-IFRS 기준

손익계산서 (단위: 백만원)

구분	2025.3Q	2024.3Q	2024	2023
<b>매출액</b>	<b>32,709</b>	<b>14,774</b>	<b>21,831</b>	<b>16,579</b>
매출원가	31,082	14,947	21,820	16,304
<b>매출총이익</b>	<b>1,627</b>	<b>(173)</b>	<b>12</b>	<b>276</b>
판매비와관리비	3,695	4,077	5,920	4,524
<b>영업이익</b>	<b>(2,069)</b>	<b>(4,250)</b>	<b>(5,908)</b>	<b>(4,249)</b>
금융손익	123	498	594	349
기타손익	(598)	2	(1,197)	(63)
<b>법인세비용차감전순이익</b>	<b>(2,543)</b>	<b>(3,750)</b>	<b>(6,512)</b>	<b>(3,963)</b>
법인세비용	-	-	7	825
계속사업당기순손실	(2,543)	(3,750)	(6,519)	(4,788)
중단영업손실	-	-	-	246
<b>당기순이익</b>	<b>(2,543)</b>	<b>(3,750)</b>	<b>(6,519)</b>	<b>(4,543)</b>



Investor Relations 2026  
**Thank you** for your kind attention

---