

Playin

Metaverse Contents Platform

메타버스 콘텐츠 플랫폼

PI NG
PONG

핑퐁은
메타버스 콘텐츠 플랫폼 **Playin**과
콘텐츠 제작도구인 **Playin Studio**를
서비스하는 회사입니다.



당신의 상상을 플레이하라

Playin Studio & Playin

팀원 소개

PING
PONG

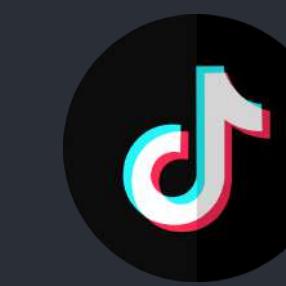
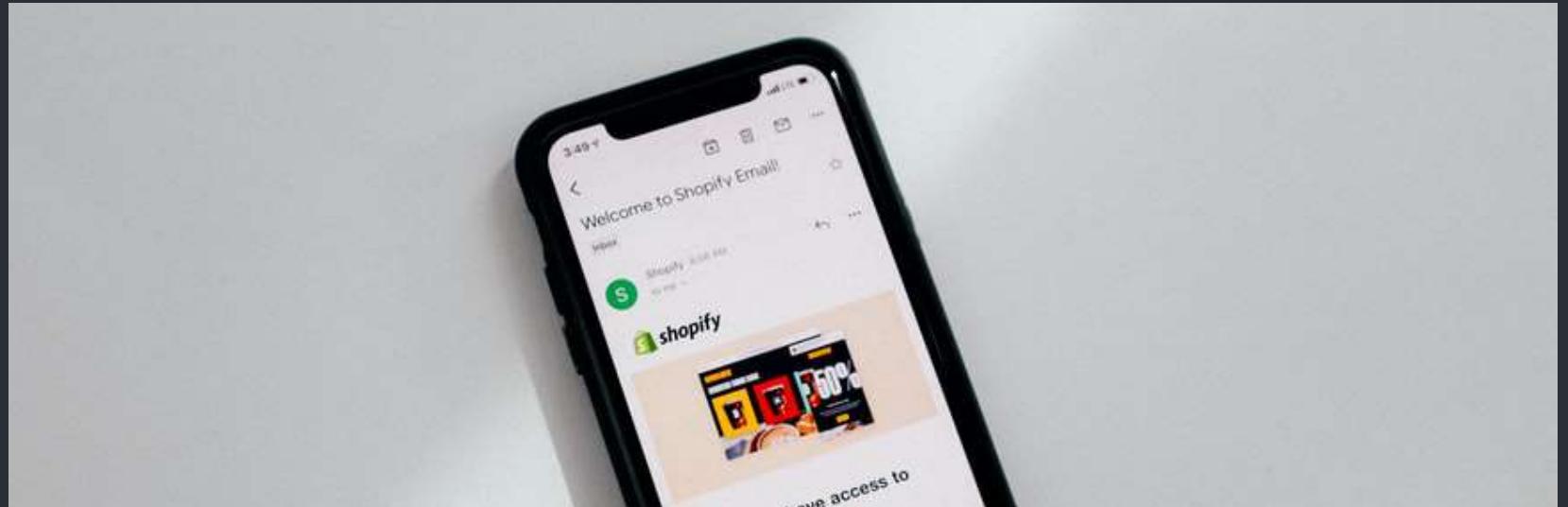


Problem

The Era of Post-Smartphone is coming

포스트 스마트폰의 시대가 오고 있다.

PING
PONG



콘텐츠 형태

TEXT

TEXT

VIDEO

PICTURE

VIDEO

AR | VR

콘텐츠 길이

LONG

SHORT

LONG

-

SHORT

SHORT | LONG

출시연도

2004

2006

2005

2010

2016

-

Problem

핑퐁의 첫 번째 프로젝트

AR기술을 누구나 손 쉽게 쓰고 수익을 창출하게 하자.

PING
PONG

새로운 콘텐츠를 제작하고 싶은
크리에이터



AR기술
VR기술
챗봇 기술
음성합성 기술

다양한 기술을 활용하여
색다른 콘텐츠를 만들고 싶은 크리에이터

다양한 기술을 활용한
색다르고 새로운 콘텐츠를
빨리 늘려
크리에이터와
Z 세대를 연결

경험을 찾아 콘텐츠를 소비하는
Z 세대

소유보다 경험

밀리의 서재(5만 권의 도서를 무제한 경험하게)

주어진 자원의 효율성 추구

넷플리쉬(이왕 결제한 넷플릭스로 잉글리쉬 공부하자)

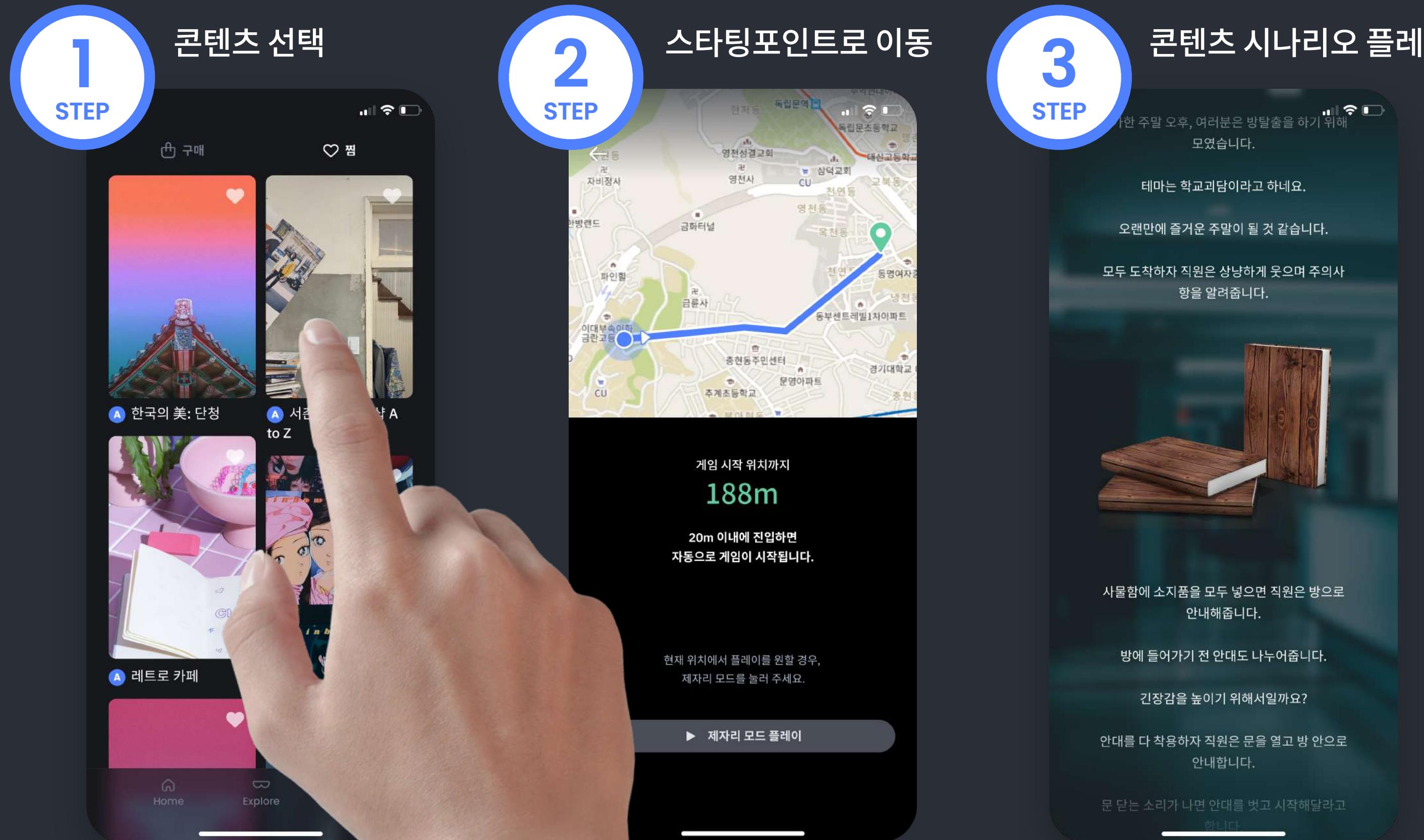
현실에서 불가능한
색다른 경험을 제공

Solution | 메타버스 콘텐츠 플랫폼

PING
PONG

Playin

메타버스 콘텐츠 공유 및 이용



Solution | 메타버스 콘텐츠 제작도구

PING PONG

Playin Studio

메타버스 콘텐츠 제작 도구 <https://www.playinstudio.com>

1 STEP Playin Studio 접속

2 STEP 콘텐츠 기본정보 입력

3 STEP 콘텐츠 스토리라인 구성

4 STEP 콘텐츠 영역&아이템 위치 설정

5 STEP 콘텐츠 세부정보 구성

6 STEP 콘텐츠 완성

앱으로 배포

앱에서 콘텐츠 실행

Market

노출형 모바일광고시장



2021년 모바일광고시장 중 노출형 광고시장 규모

2조 265억 원

연평균 5% 성장 가정

2027년 국내 모바일 노출형광고시장 2조 5,863억 원

2027년 예상 총 매출액

916억 원 (국내 모바일 광고시장 점유율 3.5% 달성)

단위: 백만 원

구분	현재 시장규모	예상 시장규모
모바일 광고시장	세계 1,806억 1,000만 달러 (2019년)	7,244억 6,000만 달러 (2026년)
	국내 2조 265억 원 (2021년)	2조 5,863억 원 (2027년, CAGR 5%)
산출 근거	국내 시장: 제일기획, 대한민국 총 광고비 결산 및 전망 발표 세계 시장: Mobile Advertising Market - Forecasts from 2021 to 2026 (Knowledge Sourcing intelligence)	

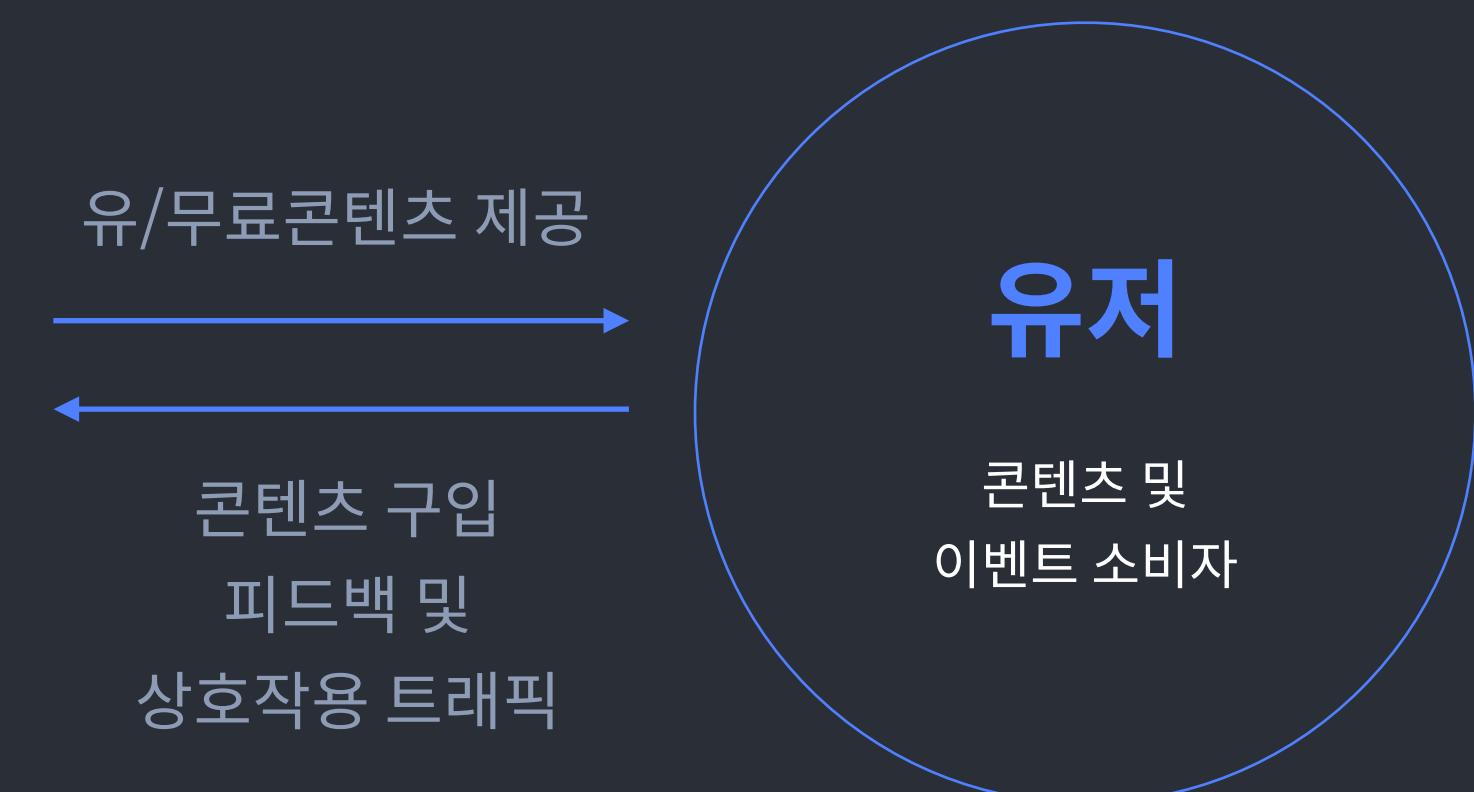
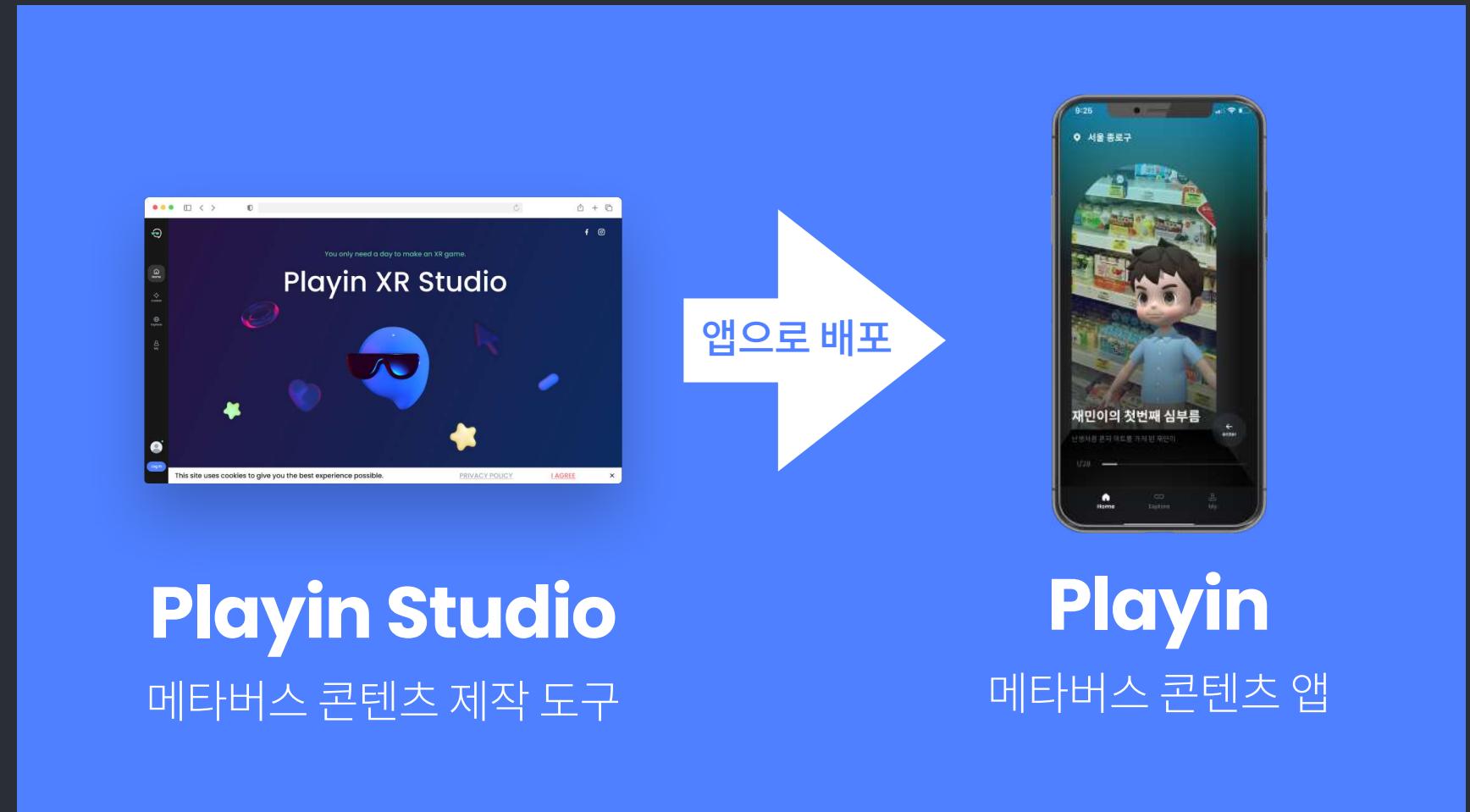
자료 <http://www.brandbrief.co.kr/news/articleView.html?idxno=3875>

자료 <https://www.giikorea.co.kr/report/ksi1032856-mobile-advertising-marketforecasts-from.html>

Business Model

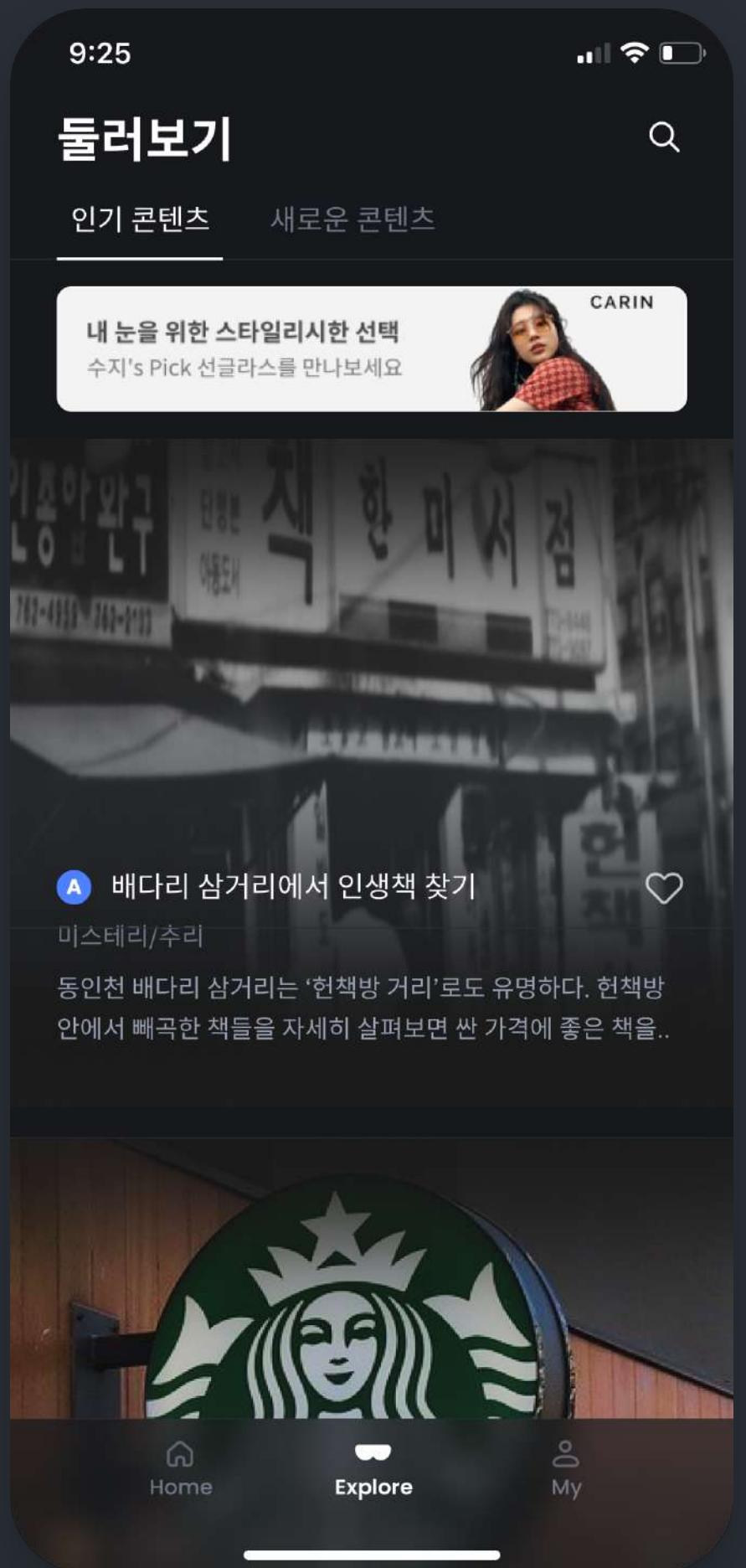


콘텐츠 제작
유료콘텐츠 판매수수료
광고매출공유
(매출의 일정 비율 지급)
유료콘텐츠판매대금



수익모델

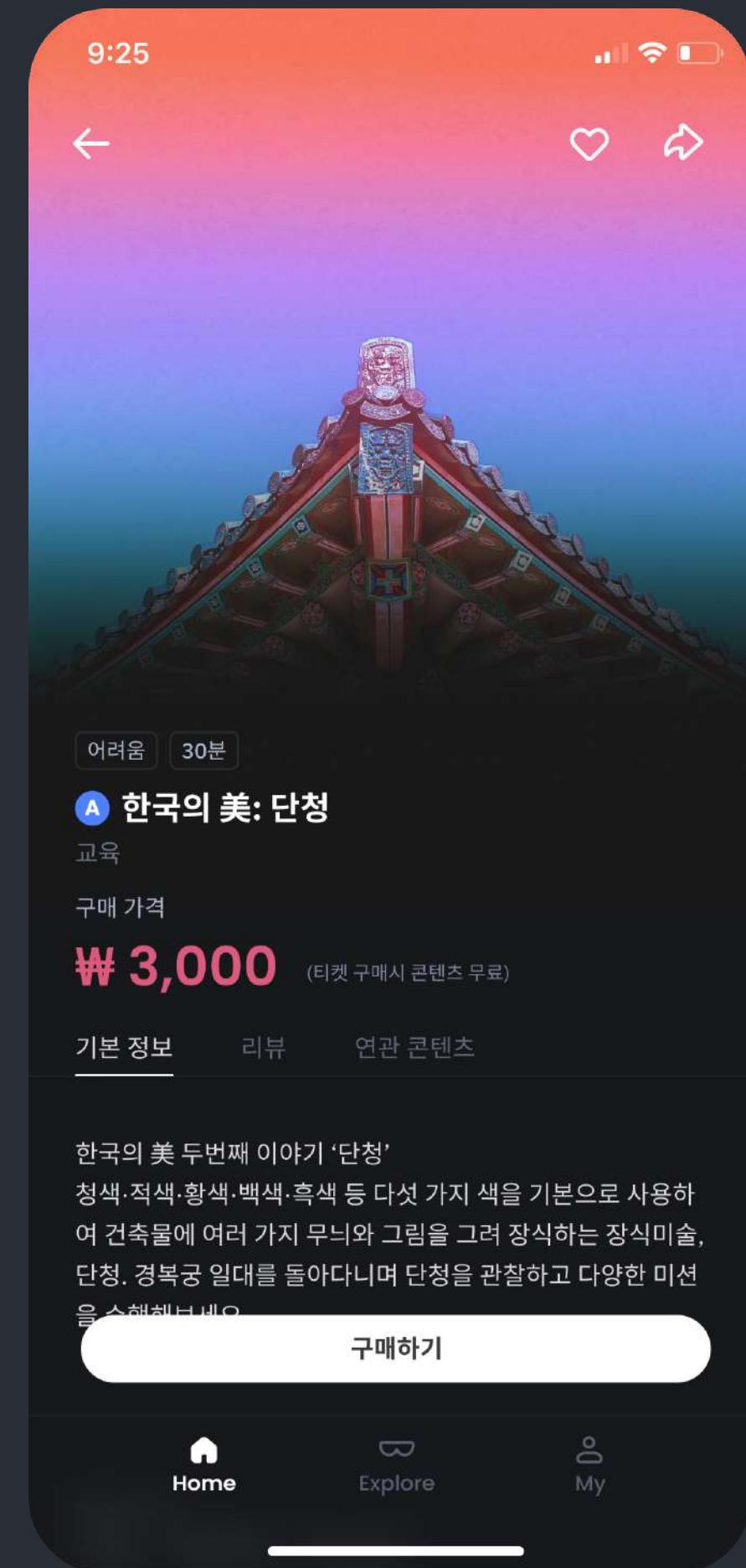
[배너광고]



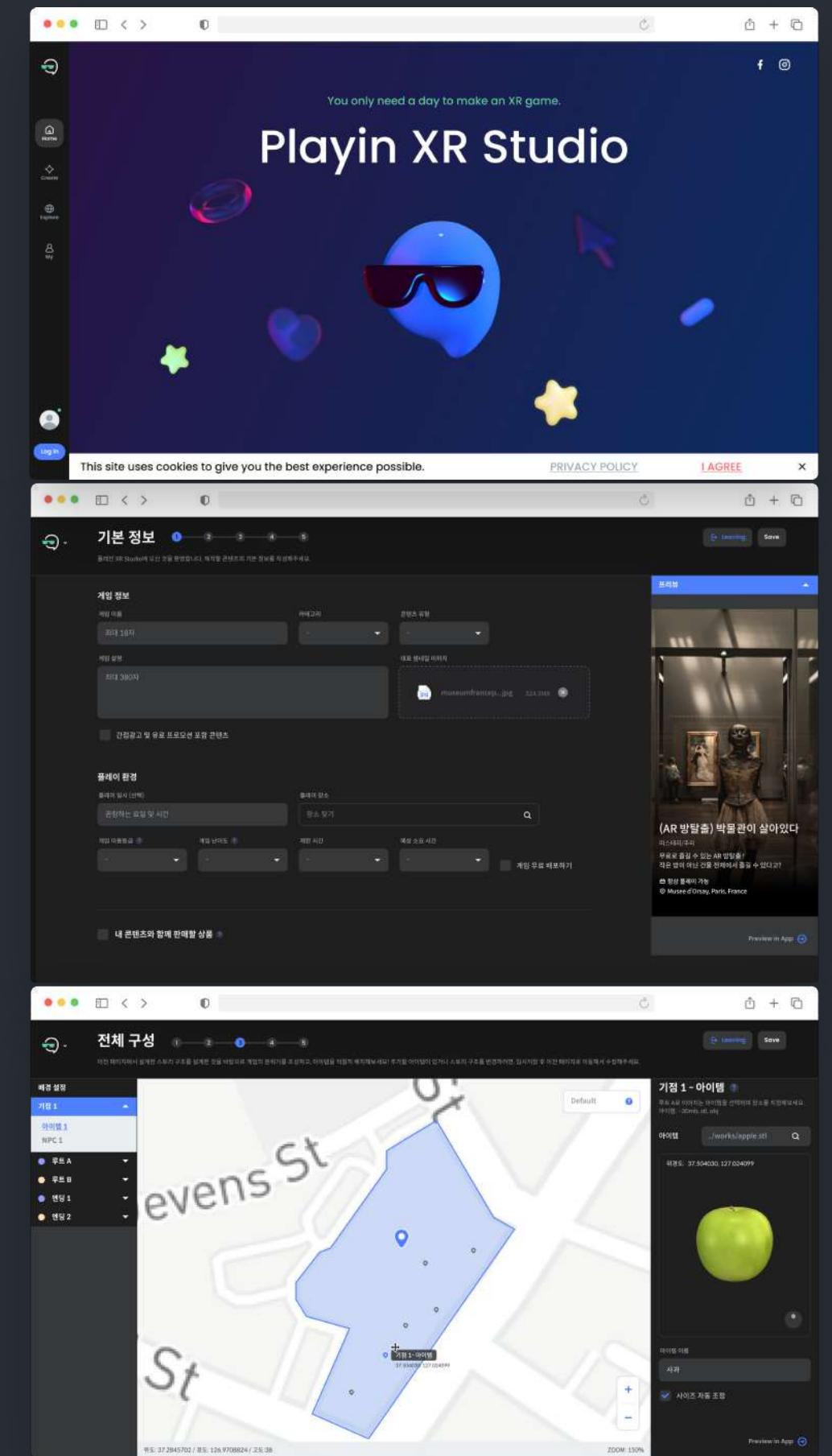
[AR광고]



[유료 콘텐츠 판매수수료]



[비즈니스계정 사용료]



비즈니스계정 사용료

PING PONG

플레인 스튜디오

FREE

STARTER

BUSINESS

ENTERPRISE

태상

일반 개인 크리에이터

플레인을 활용하려는 비즈니스 계정

플레인을 소규모로 활용하는 비즈니스 계정

플레인을 대규모로 활용하는 비즈니스 계정

Yearly Paid

무료

540만 원

2400만 원

4800만 원

Monthly Paid

무료

48만 원

240만 원

410만 원

내용

무제한

Monthly 콘텐츠 실행 1,000회 무료
이후 1회 당 600원

**Monthly 콘텐츠 실행 5,000회 무료
이후 1회 당 500원**

Monthly 콘텐츠 실행 10,000회 무료
이후 1회 당 400원

이벤트

무료

1달 무료

1달 무료

5년간 전체 예상 매출

[예상매출]

PING
PONG

단위: 백만 원

구분	2022	2023	2024	2025	2026	2027
예상 총 매출액	254	744	3,011	10,169	31,858	91,637
예상 비용	1,230	1,836	2,592	7,248	16,690	32,002
당기순익	-975	-1,091	419	2,921	15,168	59,635
당기순익률	-383%	-146%	13.9%	28.72%	47.6%	65%

5년 예상 매출 산정 근거

PING
PONG

[예상매출]

단위: 천 원

2022년	2023년	구분	조건/계수	단위	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년	2027년
영업손실 20억 원			APP 유입 ¹⁾	다운로드 건	150,000	300,000 ²⁾	500,000	2,000,000	5,000,000	10,000,000
2024년 흑자전환	유저	APP 유저	회원가입 및 활성화 명		52,500	150,000	302,000	955,000	2,557,500	5,660,000
		콘텐츠 수	목표 수		6,300	21,250	46,875	138,038	375,919	867,159
2027년 매출 910억 원 영업이익 596억 원으로 기업가치 1조 달성	매출	플레인스튜디오 사용료	콘텐츠 실행당 400원 천원		252,000	720,000	1,452,000	4,584,000	12,276,000	27,168,000
		유료콘텐츠 판매수수료	수수료 38% 천원		2,514	24,111	107,766	1,001,876	7,306,733	37,301,728
	비용	배너광고 ³⁾	CPC 150원 천원		-	-	544,500	1,719,000	4,603,500	10,188,000
		AR 광고 ⁴⁾	CPC 250원 천원		-	-	907,500	2,865,000	7,672,500	16,980,000
		매출 소계		천원	254,514	744,111	3,011,766	10,169,876	31,858,733	91,637,728
1) APP 이용자: 2023년 MAU 300,000명 달성을 목표 2) 광고모델 도입: 2023년 MAU 300,000명 달성이 이후 도입 3) 배너광고 매출: CPC 기준으로 건당 150원 광고비 산정 - APP MAU가 30만 이상이 되는 2023년부터 광고 집행가능(모바일 광고 매체로서 최소수준) - 다운로드 건수 X 다운로드 유지율(35%에서 매년 5% 감소) X 12개월 X 월 1회 클릭 X 150원 4) AR광고: AR 콘텐츠 내 3D를 이용한 AR광고 - 다운로드 건수 X 다운로드 유지율(35%에서 매년 5% 감소) X 12개월 X 월 1회 클릭 X 250원 5) 인건비: 월 500만 원, 매년 2명 씩 추가고용 100% 투입 6) 마케팅비: 2022년, 2023년 고정 지출, 2024년부터 매출액의 30% 책정 7) 기타운영비: 인건비를 제외하고 사업에 투입되는 운영비(임대비, 기자재비 등)	인건비 ⁵⁾	평균 500만 원 천원		600,000	720,000	840,000	960,000	1,300,000	1,540,000	
		마케팅비 ⁶⁾	CAC 3천 원 천원		450,000	900,000	1,500,000	6,000,000	15,000,000	30,000,000
		기타 운영비 ⁷⁾	인건비의 30% 천원		180,000	216,000	252,000	288,000	390,000	462,000
		비용 소계		천원	1,230,000	1,836,000	2,592,000	7,248,000	16,690,000	32,002,000
		당기 순익			-975,486	-1,091,889	419,766	2,921,876	15,168,733	59,635,728

Competitors

구분	핑퐁	유니크 굿 컴퍼니	플레이 더 월드
서비스 명	플레인	리얼월드	플레이 더 월드
제작도구 명	플레인 스튜디오	리얼월드 스튜디오	메이크 플레이
수익모델	무료 광고주에게 광고수익	유료콘텐츠 유저에게 콘텐츠 수익	제작도구사용료 크리에이터에게 사용료 수익
출시년도	2022	2018	2018
비고	<p>기본 무료모델과 광고주에게 광고수익으로 크리에이터의 진입장벽을 낮추고 창작욕구 내부 구성인원 50% 이상 개발자로 콘텐츠는 크리에이터에게 맡기고 기술과 플랫폼 운영유지에 집중</p>	<p>기업 내부 콘텐츠 제작자 7명 이상으로 자체제작 콘텐츠 판매에 집중 자체제작콘텐츠로 콘텐츠 제작속도가 느림</p>	<p>크리에이터에게 사용료를 받아 초기진입장벽과 창작욕구를 떨어뜨림</p>

회사가치 로드맵에 따른 기대효과

PING PONG

