

DURIENT

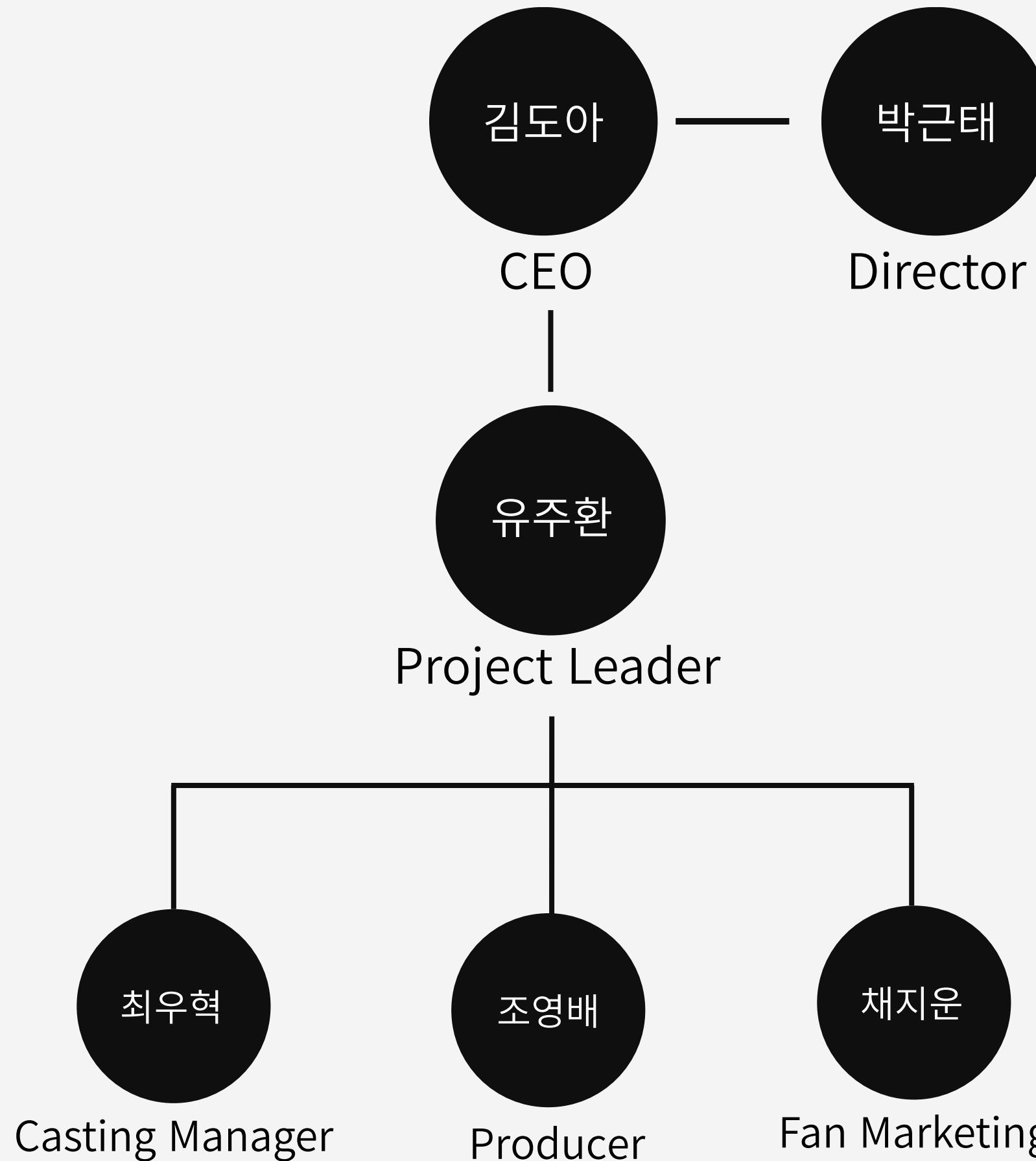
---

# LIVU

---

VIRTUAL IDOL PROJECT: LIVE WITH U

# DURI ENTER 조직도



# PROJECT

---

LIVU

## project name

LIV U(Live With U 加제)

## Project mean

LIV U는 "Live With U"의 줄임말로, '너와 함께 살아간다'는 메시지를 담고 있다.  
단순한 아이돌 그룹이 아닌, 팬과 함께 꿈을 이어가고 성장하는 존재를 뜻한다.

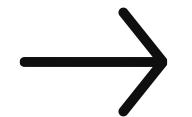
## CONCEPT

LIV U는 '꿈을 위해 모든 것을 걸었던 청춘들이 좌절을 경험한 후, 팬들과 함께 다시 성장해 나가는' 이야기를 중심으로 한다.

운동선수 출신 등 다양한 사연을 가진 버추얼 캐릭터들이 팬들의 응원과 사랑 속에서 새로운 꿈을 향해 나아가며 다시 빛나는 서사를 그린다.

## KEYWORD

상처 - 회복 - 성장 - 재도약



# Operation Points

## “ 초기 시스템

일반인, 아이돌 출신 10~15명 프리랜서 계약으로 선발

프리랜서 계약자들과 LIV U 곡 녹음 및 댄스 촬영을 진행

회사 내부 심사를 통해 캐릭터와 세계관에 최적화된 인원을 최종 5인으로 선발하여 정식 계약 및 본격 데뷔 진행

**MEMBER and Training**

## “ 팬 투표 시스템

정기 팬 투표 이벤트 운영  
(월 1회 또는 프로젝트별)

투표 항목 예시  
**의상 콘셉트, 커버곡, 시즌 테마**

투표 결과를 실제 활동에 즉시 반영하여 팬 체감 효과 극대화

**Fan-Engaged Growth Structure**

## “ 성장 미션 (팬 참여형 챌린지)

팬 커뮤니티 목표 설정  
(팔로워 수, 좋아요 수, 조회수 등)

목표 달성 시  
**스페셜 영상 공개, 미공개 콘텐츠 해금, 팬 리퀘스트 라이브 진행**

**Growth Mission**

## “ 실시간 라이브 선택형 이벤트

Link Live, Bubble을 통한 실시간 팬 선택 이벤트 진행

팬 선택 항목 예시  
**무대 세트리스트, 무대 의상 즉흥 스페셜 무대 결정**

정기콘텐츠 업로드  
(녹음 비하인드, 노래 커버)

**Real-time live optional events**

# VOTE PLATFROMER

## Global FAN PLATFROMER

### 목적

팬 참여형 아이돌로써 투표를 통하여 많은 콘셉과 이벤트 개최

### 역할

투표 결과를 실제 활동에 즉시 반영하여 팬 체감 효과 극대화

### 운영 과정

LIV U 전용 투표 사이트 및 모바일 앱 운영

Bubble, Link Live와 연동하여 접근성 강화

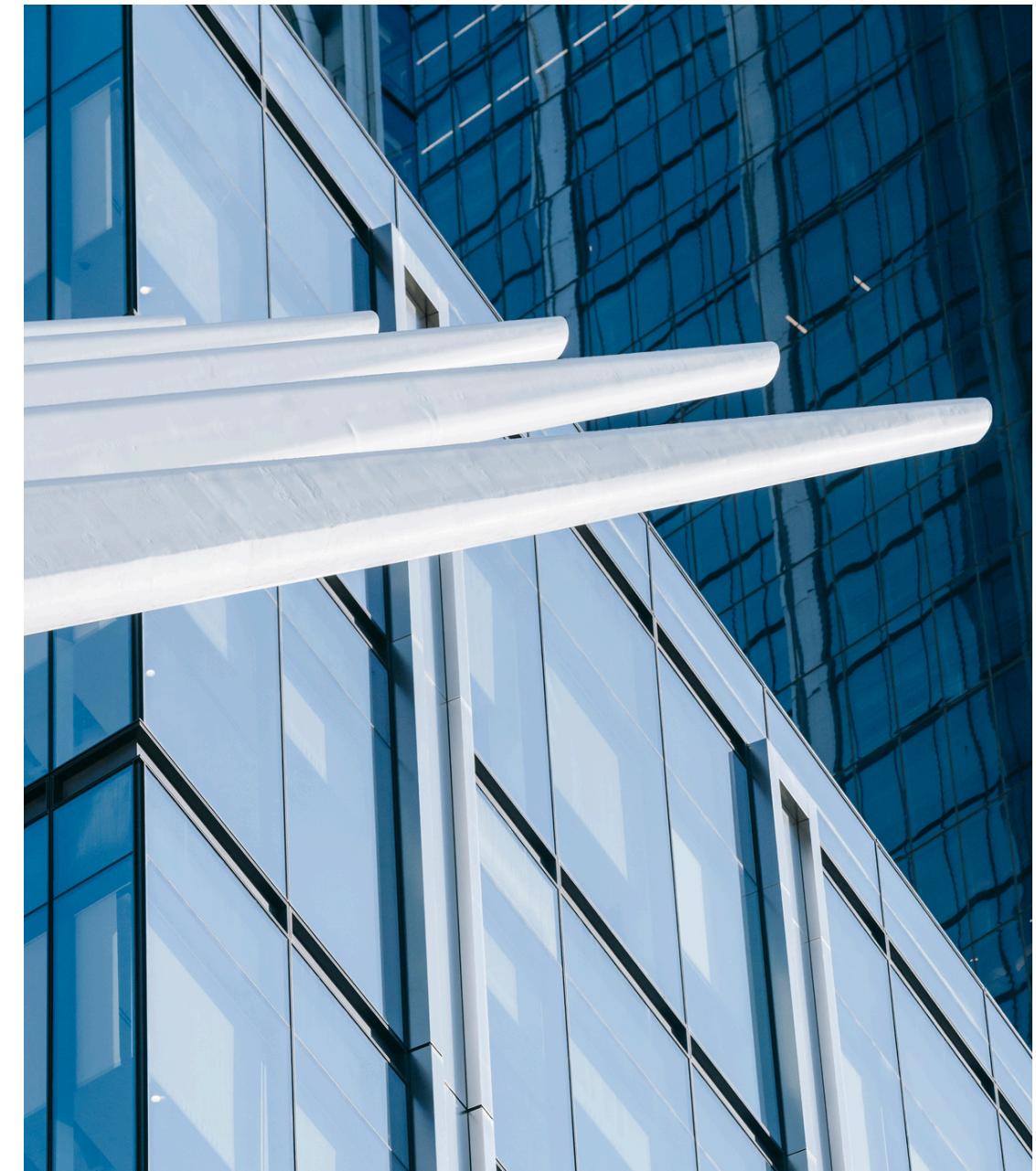
팬 활동에 따른 리워드 제공 (한정판 디지털 뱃지, 등급 업그레이드)

### 기대 효과

글로벌 팬덤 유입

일본 오타쿠 팬덤 대상 커뮤니티 & 페스티벌 공략 SHOWROOM 및 SHOWBOX 플랫폼 활용

미국: Anime Expo, Otakon 참가 및 팬 기반 확장



# Regular content

“

정기 라이브 방송

SHOWROOM, YouTube 등에서  
캐릭터별 혹은 전원 라이브.

팬 소통 + 근황 공유 중심

“

팬미션 챌린지

시즌별 팬이 직접 참여하는 해시태그 챌린지  
(예: 춤 따라하기, 댓글 응원 이벤트 등)

“

Vlog형 일상 콘텐츠

격주 또는 월 2회 캐릭터 개인 Vlog  
(예: 연습실, 녹음실, 메이킹 비하인드 연출)

“

비공개 콘텐츠 공개일

월 1회 멤버 비하인드, NG컷, 스케치 영상 공개  
(Bubble/유료 구독 전용 콘텐츠)

“

팬 투표형 콘텐츠

다음 컨셉은? 무대 의상은?  
리퀘스트 커버곡 등  
팬 의견 반영 투표

“

디지털 팬북/일지

시즌별 팬과 함께 채우는 "성장 기록북"  
팬 이름이 올라간다든지 하는 감성 중심 콘텐츠

# Business Model

---

LIVU

## 고객 대상

글로벌 버추얼 아이돌 팬덤 (오타쿠, K-pop 팬덤, 2D/3D 하이브리드 팬)

## 콘텐츠 차별화 요소

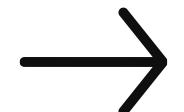
팬이 직접 성장과정을 함께 만드는 청춘 서사 기반 버추얼 IP  
감정적 몰입을 강화하는 팬 참여형 시스템과 독창적인 세계관 운영

## 유통 채널

Bubble, Link Live, YouTube, TikTok, SHOWROOM, SHOWBOX, 공식 웹사이트 및 앱

## 수익원

- 유료 구독 (Bubble, Link Live)
- 슈퍼챗 및 팬 라이브 기부 수익
- 디지털 음원 및 앨범 판매
- 굿즈 및 피규어 등 MD 상품 판매
- 페스티벌, 팬미팅, 콜라보 이벤트 수익
- 라이선스 계약 및 IP 확장 수익



# 전세계 슈퍼챗 수익 순위 참고 (2025년 4월 기준)

출처:

Playboard - Most Superchatted Channels (Worldwide)

<https://playboard.co/youtube-ranking/most-superchatted-all-channels-in-worldwide-total>

순위	채널명	카테고리	출신국가	누적 슈퍼챗 수익 (USD)
1위	Pastor Jerry Eze	종교 방송	나이지리아	약 \$1,000,000 이상
2위	Bispo Bruno Leonardo	종교 방송	브라질	약 \$950,000 이상
3위	Rushia Ch. 潤羽るしあ	버튜버 (Hololive)	일본	약 \$900,000 이상
4위	Pekora Ch. 穴田ぺこら	버튜버 (Hololive)	일본	약 \$850,000 이상
5위	Coco Ch. 桐生ココ	버튜버 (Hololive)	일본/미국	약 \$800,000 이상
6위	Marine Ch. 宝鐘マリン	버튜버 (Hololive)	일본	약 \$750,000 이상
7위	Aqua Ch. 湊あくあ	버튜버 (Hololive)	일본	약 \$700,000 이상



# kernel

## “ 핵심 자원

LIV U 메인 캐릭터 5인의 버추얼 모델링 및 세계관 스토리라인 IP

LIV U 공식 음원, 뮤직비디오, 공연 콘텐츠에 대한 저작권

전용 팬 커뮤니티 플랫폼 (Bubble, Link Live 통합 관리 시스템)

3D 모션캡처 장비, 버추얼 라이브 스트리밍 시스템, 솟폼 콘텐츠 제작 스튜디오

## “ 수익구조

지속 구독 기반 수익 + 굿즈 및 공연 판매 수익의 복합 구조

## “ 핵심 활동

캐릭터 및 세계관 유지 및 확장

완성 후 음악방송(Mnet, KBS 등) 및 국내 게임쇼(지스타 등)와의 협업을 통한 미디어 노출 및 팬덤 확장

팬 커뮤니티 활성화 및 참여 유도

글로벌 타겟 시장별 마케팅 및 로컬라이징

신곡 제작, 영상 콘텐츠 제작, 솟폼 제작

## “ DURI ENTER

## “ 핵심 파트너십

HOWROOM, SHOWBOX 등 일본 플랫폼 파트너  
Bubble, Link Live 등 커뮤니케이션 플랫폼

음반사: 지니뮤직, 포니캐년, 유니버설뮤직 등 디지털 유통 및 협업 가능한 파트너사

굿즈 제작사: 마이뮤직테이스트, 비투비글로벌, 아키바스튜디오 등 커스터마이징 및 글로벌 배송 가능 제작사

콘텐츠/트레이닝: 일러스트 및 캐릭터 트레이닝 전반은 내부팀 및 모회사인 스튜디오미르와의 협업을 통해 자체 해결 가능

# Monetization strategy

“ 구독형 콘텐츠 수익

Bubble, Link Live, YouTube 등 주요 플랫폼 기반의 유료 멤버십 운영

실시간 채팅, 팬 한정 라이브, 비하인드 콘텐츠, 생일 메시지, 온라인 팬미팅 등 전용 혜택 제공

구독 등급별 혜택 예시

**기본 등급:** 주간 메시지, 멤버 전용 이미지 제공

**중간 등급:** 생일 메시지, 비공개 메이킹 영상 제공

**상위 등급:** 캐릭터 라이브 초대권, 팬 요청 콘텐츠 반영권, 실시간 채팅 우선 노출 등

등급별 리워드 차별화로 구독 지속률 팬 지속적 관심과 활동을 유도

팬 참여 기반 실시간 수익 

YouTube 슈퍼챗, Bubble/Link Live 유료 하트 도입

캐릭터별 라이브 방송에서 팬 응원과 실시간 참여를 통한 수익 유도

팬 참여 이벤트(닉네임 공개, 스페셜 리액션 등)로 슈퍼챗 유도

월간/시즌 라이브 이벤트 운영으로 반복 수익 창출

# Monetization strategy

## “ 음원 및 콘텐츠 수익

LIV U 오리지널 음원 정기 발매 (캐릭터별 솔로곡, 유닛곡, 테마송 포함)

글로벌 음원 플랫폼(Spotify, Apple Music, Melon 등) 유통

실물 앨범 및 디지털 패키지 동시 운영 (한정판 구성 포함)

뮤직비디오, 메이킹 필름, 응원 가이드 영상 등 부가 콘텐츠 판매

시즌별 OST 기획 및 팬 요청 기반 앨범 출시

## 굿즈 및 디지털 상품 수익

실물 굿즈: 피규어, 아트북, 캐릭터 코스튬 미니어처, 시즌 테마 키트 등 제작

디지털 굿즈: 테마 배경화면, 포토카드, 캐릭터 메시지 카드, 팬 뱃지 등 유료 콘텐츠

정기 출시 및 한정판 구성을 통해 팬 소장욕 자극 → 반복 구매 유도

# Monetization strategy

“ 글로벌 행사 및 오프라인 수익

Anime Expo, Otakon, Comiket 등 일본/미국 오타쿠 페스티벌 참가

유료 팬미팅, 굿즈 판매, 제휴 부스 운영으로 현장 수익 확보

쇼케이스, 코스프레 행사, 팬 참여형 무대 운영으로 오프라인 브랜드 강화

IP 및 브랜드 확장 수익 

**LIVU 캐릭터를 활용한 브랜드 협업 (추후 계획):** 프로젝트 초기에는 자체 콘텐츠와 팬덤 구축에 집중

팬덤 성장 및 IP 인지도 확보 이후 음료 브랜드 한정 캐릭터 패키지, 게임 스킨 콜라보, 패션 브랜드 시즌 화보 등 브랜드 협업 추진

**캐릭터 중심 미디어 콘텐츠 제작 (추후 계획):** 프로젝트 초기에는 음악 및 활동 중심으로 운영

팬덤 성장 및 브랜드 확장 단계에서 공식 유튜브 내 캐릭터별 스토리 콘텐츠 시리즈 (애니메이션/모션툰/성우 드라마 등) 추진

캐릭터 세계관 기반 웹툰/웹드라마 연재 및 유료 서비스화는 중장기적 IP 확장 계획으로 진행

**외부 플랫폼 라이선스 계약:** 일본 쇼핑 플랫폼(Animate, Tokyo Otaku Mode), 국내 굿즈몰 및 음반몰과의 연동 판매

캐릭터 음성/비주얼을 활용한 스티커·이모티콘·AR 콘텐츠 등 디지털 IP 상품화

# Operation Points

## “ 4~5월: 캐스팅 진행 (프리랜서 계약)

SNS, 유튜브 커뮤니티, K-POP 아카데미, 대학교, 전·현직 아이돌 네트워크 등을 통한 홍보 및 모집

LIV U 세계관에 적합한 캐릭터 설정에 맞춰 오디션  
포스터 기획 및 배포

1차 서류 및 영상 심사 → 내부 오디션 → 총 10~15  
명 프리랜서 계약 체결

계약자들은 LIV U의 음원 녹음 및 퍼포먼스 촬영에  
(샘플) 투입될 예정

내부 심사를 통해 6월 중 최종 5인을 선발하여 정식  
계약 예정

다만 변동사항 발생을 고려, 캐스팅은 기본적으로 8  
월까지 유동적으로 운영 가능하도록 설정

## “ 6월: 최종 멤버 확정 및 콘텐츠 제작 시작

8월 뮤직비디오 제작 일정에 맞춰 A&R팀이 데뷔 시그니처 곡 확정 및 미르 측 전달  
내부 심사를 통해 최종 5인을 선발하고 정식 전속 계약 체결  
LIV U 데뷔곡 및 안무 기획 시작  
음원 작곡/편곡 및 안무 샘플 제작

## “ 7월: SNS 캐릭터 노출 시작

최종 멤버 캐릭터별 스토리와 프로필을 순차 공개  
TikTok, YouTube Shorts 등에서 캐릭터당 1인 기준 짧은 영상으로 티징 공개  
'SKINS(스킨즈)' 스타일의 감성적/몰입형 영상 연출로 팬 사전 반응 확보

## “ 8월: 뮤직비디오 제작 및 마케팅 시작 (예정)

LIV U 데뷔곡의 뮤직비디오 제작 착수 (스튜디오 미르) 8월~10월  
캐릭터별 콘셉트 컷 및 메이킹 콘텐츠 제작 병행  
데뷔 마케팅 방향(라이브 방송 여부, 유튜브 공개 방식 등)은 5월 중 협의하여 최종 확정 예정  
마케팅 콘텐츠 구성 및 플랫폼 운영 전략도 5월 내 구체화하여 8월 본격 집행 예정

# Casting strategy

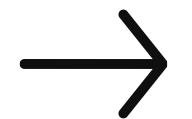
## 캐스팅 전략

### 프리랜서 기반 캐스팅 프로세스

일반인 + 아이돌 출신, 총 10명~15명을 프리랜서 계약으로 선발  
오디션 및 심사 과정을 통해 LIV U 세계관에 부합하는 지원자 선별  
프리랜서 계약자들과 LIV U 곡 녹음 및 안무 촬영을 진행

### 최종 선발 및 정식 계약

프리랜서 활동 평가: 퍼포먼스, 캐릭터 몰입도, 팀워크, 콘셉트 적합성 등 사내 기준에 따른 종합 평가  
회사 내부 심사를 거쳐 최종 5인 선발  
최종 선발자는 정식 전속 계약을 체결하고 LIV U의 공식 멤버로 데뷔



# 최종 목표

## “ 목표

LIVU는 팬 참여형 성장 서사를 기반으로 글로벌 버추얼 아이돌 시장에 진입하여 K-pop 팬덤과 오타쿠 문화를 아우르는 새로운 IP를 구축하는 것을 목표로 한다.

## “ 시장성과 차별성

글로벌 버추얼 아이돌 시장은 연평균 70% 이상 고성장 중.

LIV U는 팬 직접 참여 시스템(팬 투표, 팬 미션, 라이브 인터랙션)을 차별화 요소로 삼아 기존 버추얼 아이돌과 차별된 팬 경험을 제공.

## “ 주요 수익 모델

유료 구독 (Bubble, Link Live)  
실시간 슈퍼챗 및 팬 라이브 수익  
디지털 음원 및 앨범 판매  
실물 및 디지털 굿즈 판매  
글로벌 페스티벌 참가 및 오프라인 이벤트 수익  
IP 확장(웹툰, 브랜드 콜라보 등)을 통한 라이센스 수익

## “ 추진 전략 요약

2025년 5월까지 캐스팅 및 최종 멤버 확정, 8월~10월 뮤비 제작 및 마케팅 집행  
SNS 및 솟폼 콘텐츠 중심으로 초기 팬덤 형성  
12월 정식 데뷔를 목표로 글로벌 확장 준비 및 플랫폼 연동 추진

**Thank You**

**DURI ENTER  
LIVU**