

## 2025 캐나다 K-박람회 B2B 참가기업 세부 신청서

### □ 기업현황

회사정보	회사명	(한글) 주식회사 하지 (영문) Haji Co., Ltd.	
	대표자명	송진선 / 박경수	대표자 연락처 010-3661-3094
기업현황	사업장 소재지	경기도 고양시 덕양구 청초로 66, 덕은리버워크 A동 812호	
	2023년 매출액	없음 (원)	2023년 수출액 없음 (달러)
	2024년 매출액	56,818,182 (원)	2024년 수출액 없음 (달러)
담당자 정보	담당자 성명	송진선	부서 및 직책 공동대표
	연락처	(사무실) 010-3661-3094 (휴대폰) 010-3661-3094 (이메일) haji0factory@gmail.com	
B2B 참가 콘텐츠	콘텐츠명 (WelCon 등록)	1. IT'S MINE (이츠마인) 2. 3. 4.	
	분 야 (중복선택 불가)	<input checked="" type="checkbox"/> 방송 <input type="checkbox"/> 게임 <input type="checkbox"/> 애니메이션 <input type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> 만화/웹툰 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 패션 <input type="checkbox"/> 신기술융합 <input type="checkbox"/> 기타 ( )	
해외진출 및 수출 현황 (최근 3년 중심)	진출연도	콘텐츠명	진출국가 성과(매출액 등)

B2C 융합존 참가 신청여부 ☐ 신청 ☒ 미신청 (신청 시) 참가 콘텐츠명 :

사업참여 체크리스트	체크리스트	답 변
	참가 콘텐츠의 유통, 판매에 필요한 지적재산권 등의 권리를 보유하고 있습니까?	예
	세금, 기술료 체납 이력이 없고, 한국콘텐츠진흥원의 각종 사업에 대한 참여 제한을 받지 않은 상태입니까?	예
	신청일 현재 사업참여 인력이 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 이력이 있습니까?	예
	다음의 경우 향후 2년간 한국콘텐츠진흥원이 지원하는 프로그램에 참가 제한 및 취소될 수 있음에 동의합니까? - 신청 콘텐츠의 유통, 사업화에 대한 권리, 지적재산권 침해 사실이 확정될 경우 - 신청 내용과 상이한 콘텐츠 또는 다른 회사명으로 프로그램에 참여한 경우 - 제출한 신청서의 내용이 사실과 다를 경우 - 참가기업으로 선정된 후 정당한 사유 없이 참가를 취소하는 경우 - 참가 이후 성과조사(매출, 계약성과, 기타 지원성과 등)의 미제출 및 제출거부 시	예

본사는 위의 내용이 사실임을 확인하며, 참가신청서에 기재한 내용은 사실과 다르지 않음을 확인합니다.

2025년 04 월 18 일

대표자 : 송진선 (인)  
박경수 (인)

한국콘텐츠진흥원장 귀하

## □ B2B 참가계획

### 1) 참가 목표

참가목적	<p>○ <b>참가 지원 제기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐나다 K-박람회 참가를 통해 자사 보유 IP의 글로벌 공동제작 기회를 모색하고, 현지 OTT 플랫폼과의 직접 미팅을 통해 콘텐츠 수출 및 사전 판매를 추진하고자 합니다. 특히 북미권 내 K-콘텐츠 수요 증가에 대응하기 위해, 실질적 투자사 및 제작 파트너와의 매칭을 목표로 하고 있습니다.</li> </ul> <p>○ <b>정량적 목표</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠 2편 이상 글로벌 공동개발 MOU 체결</li> <li>- 북미 배급사 또는 플랫폼과 3건 이상 미팅 추진</li> <li>- 캐나다 내 유력 바이어 리스트 확보 및 후속 미팅 연계</li> <li>- 선판매 가능성 사전 타진 및 현지 피드백 수집</li> </ul> <p>○ <b>참가 목적의 타당성, 참가 지원의 필요성</b></p> <p><b>1. K-웹툰 기반 드라마 IP의 해외 확장 가능성 확보</b></p> <p>자사 보유 IP인 *네이버 인기 웹툰 『IT'S MINE』*은 글로벌 플랫폼에서 이미 누적 3억 7천만 뷰 이상을 기록, 높은 IP 인지도와 팬덤을 보유. 한국, 일본, 북미, 동남아 등 주요 국가에서 높은 조회수를 기록하고 있으며, 영상화에 대한 기대감이 검증된 상태</p> <p><b>2. 글로벌 콘텐츠 시장의 패러다임에 부합</b></p> <p>현재 글로벌 콘텐츠 시장은 완성작보다는 개발 초기 단계의 IP와 기획력을 우선시 본 박람회는 피칭 단계에서부터 파트너십 및 공동개발 의사 타진이 가능한 전략적 장으로, 실질적 매칭 가능성이 큼</p> <p><b>3. 캐나다 지역 OTT-제작사와의 공동기획 기회</b></p> <p>캐나다는 북미 내에서 콘텐츠 투자 및 세제 혜택이 뛰어난 지역으로, 공동제작 파트너 발굴 시 개발 리스크를 분산할 수 있음</p> <p><b>4. 글로벌 콘텐츠 밸류체인 확장에 기여</b></p> <p>'K-웹툰 → K-드라마 → 글로벌 플랫폼'으로 이어지는 밸류체인 모델을 알리고, 콘텐츠 기획력과 IP 경쟁력을 함께 홍보</p> <p>단순 수출을 넘은 공동기획, 공동제작, 공동투자 기반의 장기 협력 모델 유도</p> <p><b>5. 현지 피드백을 반영한 콘텐츠 리디자인 전략</b></p> <p>사전 바이어 피드백을 기반으로 시리즈의 방향성 및 기획을 조정할 수 있는 기회를 확보함으로써, 시장 적합형 콘텐츠로 조기 개발 가능</p>
	<p>○ 1:1 바이어 미팅 수 : 15건 이상 (현지 방송사, OTT 플랫폼, 배급사, 제작사 등 대상. 사전 매칭 + 현장 자발적 미팅 포함)</p> <p>○ 바이어 피칭 Deck 전달 수 : 20건 이상 (자사 IP(예: IT'S MINE, RIFTS) 관련 영문 피칭 자료 및 트레일러, 바이블, 제안서 등 제공)</p> <p>○ 공동개발/투자 제안서 요청 수 : 5건 이상 (추후 후속 미팅으로 연계 가능)</p> <p>○ 계약(MOU 또는 LOI) 체결 : 1~2건 (초기 개발 협의, 글로벌 공동기획 MOU 또는 IP 기반 LOI 중심)</p> <p>○ 현지 플랫폼/에이전시와 파트너십 구축 : 3건 이상 (공동제작 외주사, 북미 진출</p>

### 정량적 목표

	파트너 에이전시, 법률/번역/세일즈 관련 협력사 포함)
<b>정성적 목표</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 주요 글로벌 플랫폼 (예: 넷플릭스, 아마존, Viu, WeTV 등) 콘텐츠 큐레이터와 초기 미팅 진행</li> <li>○ IP에 대한 현지 시장 반응 리서치 및 피드백 확보</li> <li>○ 프로젝트 초기단계에서 캐나다 취향을 반영한 스토리 방향성 보완</li> </ul>

## 2) 목표 달성을 위한 세부계획

<p><b>사전/현장 세부계획</b> 사전/현장 마케팅 수출상담 진행 비즈니스 진출방식 등</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. 목표시장: 캐나다 및 북미권</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐나다는 북미 콘텐츠 시장의 게이트웨이이자 테스트베드.</li> <li>- 영어권 콘텐츠 유통의 핵심 채널인 동시에, 다양한 이민자 커뮤니티가 존재하여 아시아계 콘텐츠 수용력이 높음</li> <li>- 정부의 콘텐츠 제작 세제 혜택(예: Canadian Screen Fund) 및 국제 공동제작에 우호적인 법제 운영</li> <li>- 북미 플랫폼의 K-콘텐츠 수요 급증(넷플릭스, 디즈니+, 크런치롤 등 주요 OTT에서 한국 IP 기반 시리즈 연속 론칭. 특 히 장르 콘텐츠(스릴러, 판타지, 로맨스)의 포맷 수요 증가 + 웹툰 원작 선호 현상 확대)</li> </ul> </li> <li><b>2. 진출 전략 및 계획</b> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>(1) IP 선제적 피칭 → 공동개발 유도</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인기 웹툰 기반 (IT'S MINE) 시리즈 개발 중</li> <li>- 완성작 수출보다 개발 초기 단계에서의 공동기획/공동개발 모델 선호하는 북미 시장 트렌드 반영</li> <li>- 사전 피칭 시 시리즈 구성안, 바이블, 트레일러 포함한 Deck 제공</li> <li>- 현지 바이어로부터 직접 피드백 수렴 → 수요 기반 기획 개편 (Localization 전략)</li> </ul> </li> <li><b>(2) 캐나다 현지 에이전시 및 플랫폼 파트너 연계</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐나다 현지 배급/세일즈 에이전시와 MOU 체결 목표</li> <li>- 영어권 현지 번역/보완 제작사 연계 → 시리즈 스크립트 로컬라이징</li> <li>- 사후에는 현지 OTT(예: CBC Gem, Crave, Bell Media 등) 및 글로벌 OTT (넷플릭스, 아마존, 디즈니 등)에 공동 세일즈 추진</li> </ul> </li> <li><b>(3) 정부 및 제도 활용</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐나다 및 북미지역 공동제작 인센티브 프로그램 적극 활용</li> <li>- Telefilm Canada, CMF(Canada Media Fund), Creative Export Canada 등 대상 제안서 접수</li> <li>- 향후 연계 전략으로 한국콘텐츠진흥원 북미사무소, KOTRA 밴쿠버·토론토 무역관 등 활용 계획</li> </ul> </li> </ol> </li> <li><b>3. 콘텐츠 기반 해외진출 방향성</b> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>(1) IP 로컬라이징 : 웹툰 기반 시리즈를 북미 시청자 정서에 맞춰 로컬 각색 및 현지 언어 더빙/번역</b></li> <li><b>(2) 공동개발 파트너 매칭 : 캐나다 또는 미국 현지 제작사와 공동기획 계약 (MOU/LOI) 추진</b></li> <li><b>(3) 피칭 &amp; 마켓 연계 : 캐나다 K-박람회 외 북미 주요 마켓(MIPCOM, Content Canada, TIFF 등) 참가</b></li> </ol> </li> </ol>
--	---

- (4) 세일즈 플랫폼 확보 글로벌 배급 위한 OTT 및 현지 채널별 맞춤 피칭 자료준비  
(5) 인력 네트워크 구현 Showrunner, 작가, PD, 배우 등 북미 인재 협업 가능성

**[박람회 직전까지]**

- 미팅 요청 리스트 사전 확보 및 피칭 우선순위 설정
- 1:1 미팅용 피칭북, QR 링크 포트폴리오 등 준비
- 바이어별 기획 트렌드 분석

**[박람회 현장]**

15~20분 내 핵심 피칭 스크립트 준비, 현장 바이어 반응 및 피드백 메모

- 웹툰 원작의 강력한 팬덤
  - 한국, 일본, 동남아 및 북미에서의 누적 조회수 및 팬덤 규모 강조
  - 원작 웹툰의 글로벌 랭킹/후기/SNS 반응 자료 준비
- 캐릭터 중심 서사와 세계관 구조
  - 캐릭터의 정체성, 감정 곡선, 사회적 메시지 등 공감가능한 요소 부각
  - 확장 가능한 유니버스 : 시즌제, 스핀오프 가능성 언급
- K-콘텐츠 포지셔닝
  - 한국 드라마/웹툰의 감성 + 글로벌 OTT 포맷 혼합 가능성 언급
  - 기존 성공 사례들과의 연계 (ex. 이태원 클라쓰, 지금 우리 학교는)
- '캐나다 감성'으로의 각색 방향 제시
  - 원작의 본질을 유지하되, 캐나다 문화에 맞춘 캐릭터 설정 및 에피소드 구조 조정 계획 공유
  - 현지 공동 작가 참여 구상 등도 언급
- 비주얼 패키지로 설득
  - 캐릭터 컨셉 아트, 세계관 맵, 시놉시스 포스터, 드라마 콘셉트 영상 or 트레일러 티저 준비

**[박람회 이후]**

- 피드백 정리, 추가 미팅 요청, 초청 이메일 송부
- 후속자료 전달 예약 및 웰컴메일 발송

**[follow up]**

- 커스터마이징 후속 피칭
  - 각 바이어에 맞는 리메이크/캐스팅/제작 구조 커스터마이징  
→ 맞춤형 PDF 포맷으로 후속 피칭자료 송부
- 추가 미팅 제안 및 샘플 공유
  - 2주 이내 팔로우업 미팅 제안 (줌, 구글미트)
  - 티저 영상, 캐릭터 북, 영어 대본 발췌본 전달
- 글로벌 웹사이트 및 SNS 활용
  - 프로젝트 소개 전용 영문 미니 웹사이트 오픈

**사후 세부계획**

사후 마케팅  
비즈니스 후속조치 등

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 릴리즈 가능한 이미지, 세계관 콘셉트 공개</li> <li>○ 공동개발 파트너 모집 페이지 제작             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 투자사, 방송사, 공동제작자 대상 파트너 모집용 한글/영문 페이지 운영</li> </ul> </li> </ul> <p><b>[계약 체결 유도 및 콘텐츠 공동개발 진행]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 구체적인 개발 요청을 받은 프로젝트에 대해 LOI 또는 MOU 체결 추진</li> <li>- 공동기획/제작 협약 시, 시리즈 기획 바이블, 트리트먼트, 시놉시스 등 단계별 문서 업데이트 제공</li> <li>- 필요시 현지 작가/프로듀서와의 공동 크레딧 방식 또는 포맷 수출방식 선택적 협의</li> </ul> <p><b>[콘텐츠 세일즈 및 글로벌 마케팅 확대]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공동개발 확정작에 대해서는 국제 콘텐츠 마켓(예: MIPCOM, TIFF, SXSW 등)을 통한 후속 바이어 미팅 계획</li> <li>- IP 확장성을 고려한 현지화 전략 수립 (캐스팅, 언어, 현지 공동 연출 등)</li> </ul> <p><b>[장기적 브랜딩 전략]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 국제 페스티벌 출품 연계             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 완성작 전, 프로젝트 자체를 MIPDrama, Series Mania Forum, ATF Pitch 등 공모 출품</li> </ul> </li> <li>○ 향후 유사 행사 참가 계획             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Content Canada 토론토 9월 : 북미 OTT 및 배급사 대상 콘텐츠 피칭</li> <li>- MIPCOM 2025 프랑스 10월 : 글로벌 콘텐츠 바이어 대상 시리즈 공동제작·세일즈</li> <li>- TIFF Industry Conference 캐나다 토론토 9월 : 드라마/영화 공동개발 파트너 발굴 및 글로벌 피칭</li> <li>- ATF (Asia TV Forum) 싱가포르 12월 : 동남아 및 글로벌 OTT 연계 세일즈·포맷 수출 확대</li> </ul> </li> <li>○ 제작기 공개 콘텐츠 제작             <ul style="list-style-type: none"> <li>- "From Webtoon to Drama" 메이킹 다큐 콘텐츠 기획 (국내/글로벌 동시공개 용 유튜브 채널 운영)</li> <li>- 주연 배우 인터뷰, 크리에이티브 디벨롭 과정 브이로그</li> </ul> </li> <li>○ 언론 기사화 / 홍보 파트너십             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 버라이어티(Variety), 할리우드리포터, 타이완/유럽/일본 미디어 인터뷰 기획</li> <li>- 한국콘텐츠진흥원(KOCCA) 글로벌 네트워크 활용</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>바이어 관계 우수성</b> 유대관계, 현실성</p>	<p><b>1. 현재 바이어 보유 현황</b></p> <p>현재는 캐나다 내 직접 계약된 바이어는 없으나, 북미권 콘텐츠 시장에 대한 이해도 및 기존 해외 바이어 협업 경험을 바탕으로, 이번 박람회를 통해 캐나다 바이어를 풀을 새롭게 구축할 계획입니다. 타깃 바이어의 특성 및 선호 장르에 맞는 피칭 자료를 이미 보유하고 있으며, 현지 제작사 및 플랫폼과의 공동개발 기회를 적극 모색 중입니다. 또한 다음과 같은 방식으로 캐나다 현지 바이어 탐색 및 확보 계획 중입니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐나다 주요 플랫폼/제작사 대상 사전 타깃팅: CBC, Crave, Bell Media, Shaftesbury 등</li> <li>- 현지 세일즈·포맷 에이전시, 배급사와의 1차 접촉을 통해 파트너 후보 리스트업</li> <li>- 행사 이후 후속 온라인 미팅 및 샘플 대본 제공을 통해 실질 협의 단계 유도</li> </ul>

## 2. 바이어 우수성 (예상 타겟 중심 설명)

- 현지 방송 편성/제작 인프라를 보유한 플랫폼 또는 제작사  
예 : CBC (공영방송 드라마 부문), Shaftesbury (《Murdoch Mysteries》 제작사)
- K-콘텐츠에 대한 이해도가 높고, 로컬라이징에 적극적인 기획사/제작사
- 글로벌 OTT와의 연계 유통 파이프라인을 갖춘 배급 에이전시  
예: Blue Ant Media, Cineflix Rights 등

3. 이들은 자사 IP (예: IT'S MINE)의 글로벌 확장성과 캐릭터 중심 서사 구조에 관심을 가질 가능성이 높으며, 현지 리소스를 활용한 공동제작 모델을 통해 상호 윈윈할 수 있는 파트너로 보고 있습니다.

## 3) 콘텐츠 경쟁력

### 1. 콘텐츠 자체의 우수성

대상 콘텐츠인 \*\*《IT'S MINE》\*\*은 인기 네이버 웹툰 IP를 기반으로, 스릴러와 로맨스, 심리극의 복합 장르적 매력을 지닌 작품입니다.

- **스토리텔링**: 불완전한 사랑과 집착, 그리고 욕망의 심리적 균열을 입체적으로 그려내며, 긴장감 넘치는 전개와 반전 구조가 특징
- **비주얼**: 원작 웹툰의 미장센을 반영한 영상화 기획을 통해, 스타일리시하면서도 어두운 감성의 하이틴 누아르 분위기를 형성
- **현대적 소재와 사회적 메시지** : 학교폭력, 스토킹 등 현실적 문제를 다룰 뿐 만 아니라, 디스토피아적 미래 배경을 통한 사회 비판을 하고 있어서, 청소년들이 공감할 수 있는 현실적 주제 전달
- **창의성**: 선과 악, 피해자와 가해자의 구도를 전복시키는 서스펜스 심리극 구조
- **사용자 편의성**: 글로벌 시청자를 위한 에피소드 중심 구조, 로컬라이징이 용이한 구성 및 캐릭터 중심 플롯 확보

### 캐나다 및 북미에 적합한 콘텐츠

### 2. 타겟 시장 트렌드와의 적합성

캐나다 및 북미권의 OTT 플랫폼 및 Z세대~MZ 시청자층은 다음과 같은 콘텐츠 트렌드를 선호합니다. 트렌드 키워드로 《IT'S MINE》과의 부합성에 대해 말하자면,

- 하이틴-서스펜스 : 고등학교 배경의 치정 심리극
- 다크 로맨스 : 집착과 구원 서사의 교차 구조
- 정체성, 사회적 소외 : 주인공의 불안정한 정체성과 가족 트라우마 서사
- 쇼트폼시리즈화 용이 : 30분 내외 숏폼 시리즈 구성 기획 중

특히 K-웹툰 원작 콘텐츠에 대한 북미 시청자의 친숙도와, 심리 스릴러 장르에 대한 수요가 증가하는 현시점에서, 《IT'S MINE》은 포맷 수출 및 공동제작의 높은 확장성을 갖고 있습니다.

### 3. 국내외 성과 및 현지화 현황

#### ○ 국내 성과

- 웹툰 연재 시점 기준 누적 조회수 470만+부

- SNS 기반 2차 창작 및 팬덤층 확보, 영상화 요청 지속
- 장르 드라마 제작사 및 글로벌 배급사들의 사전 피칭 요청 진행 중
  
- **해외 성과 및 반응**
  - 온라인 웹툰 기반 해외 서비스 통해 미국, 일본, 인도네시아, 태국, 스페인 등 글로벌 누적 조회수 3.7억+뷰 달성
  - 영어, 일본어, 인도네시아어, 스페인어 등 다국어 현지화 완료, 각 지역 내 주요 장르 카테고리 상위권 유지
  - TikTok 및 Reddit 기반 팬 활동 활발: 팬 아트/짧은 영상 재구성 클립 등장
- **미국 Smart Dog Media社의 애니메이션화**  
원작의 작품성을 알아본 미국 Smart Dog Media社는 현재 원작 웹툰을 애니메이션으로 각색하기 위해 피칭 준비중  
Smart Dog Media : 2024 에미상 Outstanding Variety Special 부문 수상
  
- **캐나다/북미 현황**
  - 현재까지 직접 진출은 미이행 상태이나, 북미 OTT와 글로벌 플랫폼을 타깃으로 기획
  - 영어 트리트먼트/바이블/Deck 완비 → 캐나다 K-박람회 통해 북미 진출 본격화 예정
  - 미국판 OTT 플랫폼용 시리즈 리디자인 기획 중 (10부작 스포츠 시리즈)
  
- **안정적인 사업 추진력**
  - 하지의 원작 드라마화 권리 이용허락 계약 기(既)확보한 상태.
  - 빠른 사업 추진 가능한 법적/실무적 기반 구축
  
- **검증된 제작진의 전문성 & 시너지 효과**
  - 드라마/영화계에서 인정받은 전문가 라인업 구축
  - 특히, 크리에이터 박경수 작가, 김지용 연출감독, 송진선 PD의 경우, 드라마와 영화계에서 그 전문성과 실력을 충분히 인정받고 있어 글로벌 히트작 탄생 가능성 높음

#### 4) 해외진출 역량

수출 준비 상황	<p><b>1. 비즈니스 협상 및 접촉 상황</b> 현재까지는 캐나다 내 콘텐츠 기업과의 직접적인 협상은 진행되지 않았지만, 다음과 같은 접점 확보 및 협상 유도 전략을 실행중</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사전 리서치 기반의 타깃 바이어 리스트업 완료 주요 타깃 : CBC, Crave, Blue Ant Media, Cineflix Media, Shaftesbury Films 등 이들 기업은 드라마 제작 및 글로벌 유통 인프라를 갖추고 있어 자사 IP와 협업 가능성이 높음</li> <li>- 박람회 참가를 계기로 공동제작 또는 포맷 수출 협상 유도 예정 웹툰 기반 스릴러 시리즈 《IT'S MINE》과 정서적 접근이 가능한 심리극 《RIFTS》의 영어 피칭 자료를 준비하여 1:1 미팅에서 직접 피칭 예정 현지 바이어의 관심도에 따라 LOI 또는 공동개발 제안서 후속 송부 계획</li> </ul> <p><b>2. 수출 계약 추진 가능성</b> 자사 콘텐츠는 기획 단계에서부터 글로벌 확장을 고려한 구조를 갖추고 있음</p> <p><b>3. 연관 산업 기업과의 협업 가능성</b> 콘텐츠 외에도 영상 제작, 로컬라이징, 후반작업, 출판/MD 연계 등 연관 산업과의 협업 기회가 존재</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐나다 현지 포스트 프로덕션 스튜디오, 번역 및 더빙 전문기업과의 협업 가능 시리즈 현지화 및 글로벌 세일즈 퀄리티 확보 목적</li> <li>- IP 기반 출판, 캐릭터 굿즈, 팬 이벤트와 연계 가능한 파트너사 탐색 예정 콘텐츠 기반 확장 사업 모델 추진</li> </ul>
해외 수출 역량 및 대상권역 기 진출여부	<p><b>1. 최근 매출 및 수출 규모 (2024 기준)</b> 현재는 직접 영상 수출보다는 공동기획·기획서 기반의 협력 계약 중심 진행 중</p> <p><b>2. 주요 해외진출 이력</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2023 북미 제작사 대상 IP 피칭 미팅 및 바이블 제공 (Webtoon 기반 드라마 2편)</li> <li>- 2023 프랑스 MIPTV 참가, 포맷 수출 상담 (《IT'S MINE》) 유럽</li> <li>- 2023 대만 콘텐츠 펀드 연계 워크숍 참가 및 현지 작가 공동기획 추진 대만</li> <li>- 2024 대만 제작사와 공동기획 MOU 체결 (드라마 《RIFTS》) 유럽</li> </ul> <p><b>3. 자체 역량 (홍보 및 마케팅 중심)</b> 영어 및 다국어 피칭 자료, 캐릭터 바이블, 시리즈 트리트먼트 사전 구축 참가권역(캐나다/북미) 대상 진출 현황 및 반응</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 직접 진출 및 판매 실적은 아직 없으나, 주요 OTT 플랫폼 및 배급사 타겟팅을 바탕으로 북미 시장용 기획 콘텐츠 보유</li> <li>- 대표 콘텐츠 《IT'S MINE》은 LINE Webtoon 북미판 기준 누적 조회수 3.7억뷰 이상으로 글로벌 팬덤과 인지도 확보</li> <li>- 영어 피칭 Deck, 캐릭터 소개, 시리즈 플롯 요약 등 현지화 기획 자료 완비</li> </ul>



## 5) 연관산업 협업 및 연계 계획

<b>연관산업 확장 가능성</b> 연관산업 연계 계획	콘텐츠 IP 《IT'S MINE》과 연관산업 연계 전략 (확장안)
	<b>1. “헬터” 공간 기반의 몰입형 소비 콘텐츠화</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 공간 연계 콘텐츠: ‘헬터’라는 설정을 활용해 청소년 보호/심리/커뮤니티를 테마로 한 공간 마케팅 및 체험 콘텐츠로 확장 협업 예시 : 체험형 전시 / 팝업 스페이스: 캐릭터 심리/방/일기장을 재현한 전시 공간 + Z세대 타겟의 감정 해소형 설치미술 등</li> <li>- 정신건강/청소년 캠페인 연계: 헬터 내부 갈등·회복 서사를 기반으로 한 공익적 메시지와 연결 (예 : 정신건강 브랜드, 공공 캠페인)</li> <li>- 협업 가능 산업: 문화공간/복합물, 지자체, 청소년지원단체, 감정케어 브랜드</li> </ul>
	<b>2. 청소년 액션 서사 x 스포츠/패션/모바일 게임 콜라보</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 에너지 넘치는 액션 시퀀스와 비밀조직/생존 구도를 활용한 IP 확장 전략 협업 예시: K-스포츠 브랜드 콜라보: 스트리트 감성의 캐릭터 운동복/트레이닝 웨어 개발</li> <li>- 모바일 액션 게임 요소 도입: 대립/추격 구조를 활용한 간단한 액션 모바일 게임 또는 인터랙티브 웹툰-애니메이션</li> <li>- e스포츠 / 청소년 마케팅 연계: 캐릭터 기반 챌린지 캠페인 (예: “당신만의 헬터 룸 만들기”)</li> <li>- 협업 가능 산업: K-패션, 스포츠용품, 캐릭터 브랜드, 게임 플랫폼</li> </ul>
<b>3. 캐릭터 성장·감정 아카이빙 콘텐츠 x 출판·감정물·학교 콘텐츠</b>	<p>《IT'S MINE》은 내면의 결핍과 집착, 정서적 외로움을 그리는 작품으로, 감정 기반 교육 콘텐츠나 출판 산업과도 자연스럽게 연결됨</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 협업 예시: 감정 다이어리 키트: 캐릭터별 감정 추적기 기반 팬 대상 키트 제작 (Z세대 맞춤형 심리툴)</li> <li>- 치유형 서사 중심의 학교 독서 콘텐츠 제작: ‘관계/회복/용서’ 주제 교육기관 연계 콘텐츠 심리상담 도구 협업: 콘텐츠 속 캐릭터의 감정 서사와 연결된 CBT형 감정카드/상담 콘텐츠 개발</li> <li>- 협업 가능 산업: 출판, 에듀테크, 심리상담 플랫폼, 청소년기관</li> </ul>
<b>4. 기대 효과 요약</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- IP 기반 체험 공간, 공익 캠페인, 감정 기반 상품 등으로 콘텐츠 가치사슬 확장</li> <li>- Z세대 중심 정체성/감정/관계에 대한 공감 기반 소비 확산</li> <li>- 콘텐츠 소비자(팬) → 체험자/참여자/구매자로 전환 가능한 몰입형 콘텐츠 경제 구조 실현</li> </ul>

## 6) 한콘진 사업 관련 수출실적

수출 실적	연도	행사명	수출계약 실적(\$)

※한국콘텐츠진흥원에 수출실적 기 제출했던 자료(회사 직인 된 것)로 제출

☐ **B2C 융합존 참가계획**

<b>신청여부</b>	<input type="checkbox"/> 신청 *장소 및 기본 인프라 KOCCA 제공	<input checked="" type="checkbox"/> 미신청 *미참가 시에도 콘텐츠 제공 협조 필요
<b>참가 콘텐츠 소개</b>		
<u>연관산업 확장 가능성</u> 연관산업 연계 계획		
<u>자체 이벤트</u>		