

# 사업 계획서

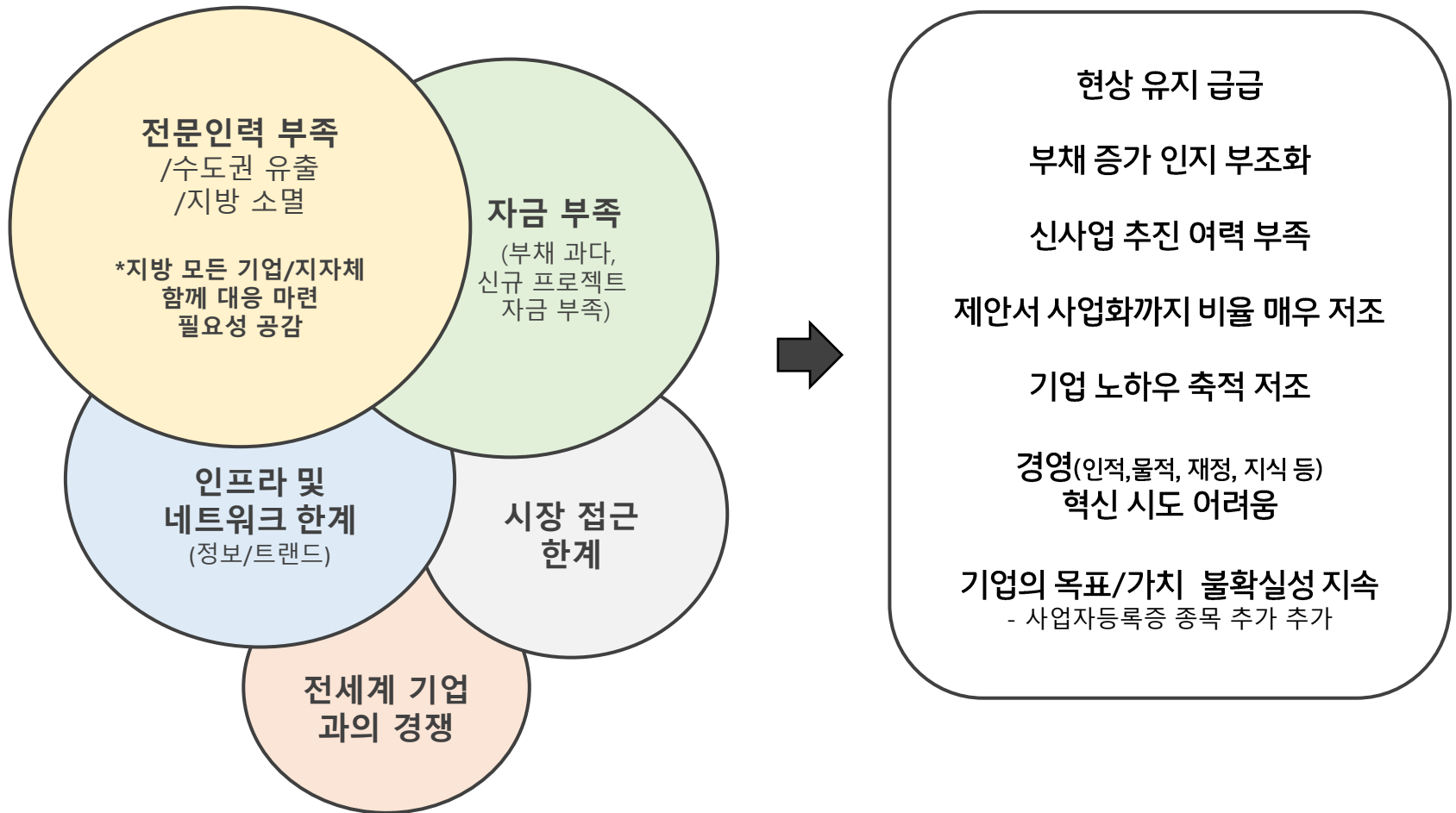
2024.04.16

Copyright 2024. cultureinsight.co.,Ltd. all rights reserved.

본 기획서에 포함된 비즈니스 아이디어의 저작권은 (주)컬쳐인사이트에 있으며  
무단 도용시 법적 책임을 질 수 있습니다.

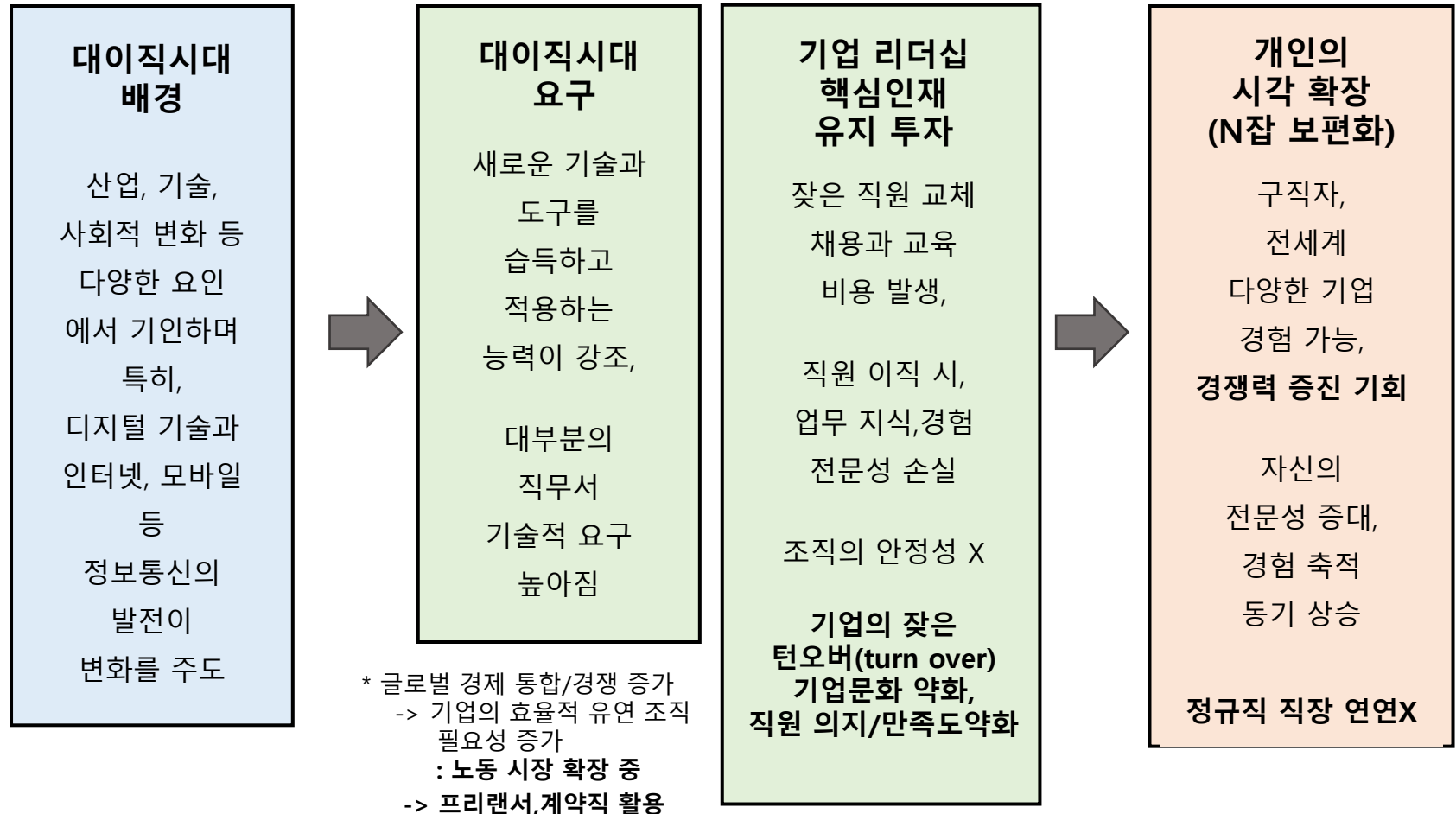
## 사업 아이디어 배경 (시작점)

## 1. 객관적 지방 문화콘텐츠 기업의 현실 인식



## 2. 지방 문화콘텐츠 기업의 최우선 변화 필요 부분은 전문인력 확보 [다변화]

대이직 시대에 따른 기업과 근로자(N잡러 보편화)의 변화



## 2. 지방 문화콘텐츠 기업의 최우선 변화 필요 부분은 전문인력 확보 [다변화]

### 긱 이코노미(Gig Economy) 성장 (2018년~2022년)

\* 긱 경제: 산업현장에서 필요에 따라 정규직 채용보다 그때그때 사람을 구해 계약을 맺고 일을 맡기는 형태의 경제 방식



[긱 이코노미 성장 요인]



[개인 관점 긱 워크 장점]

### 긱 이코노미 성장 지속 예측



[기업관점 긱 워커 장점]

### 긱 이코노미를 활용하는 기업들



<긱 이코노미를 활용하는 기업들> (출처 : Fabrikbrands.com)



## 2. 지방 문화콘텐츠 기업의 최우선 변화 필요 부분은 전문인력 확보 [다변화

### 직 워커의 사회적 인식 확장 (2023년~현재)



### \*국내 직 이코노미 플랫폼 예시



[크몽]



[원티드 리크스]



[뉴워커]

### 3. 콘텐츠의 지적재산적 특징을 활용할 경우 보상 체계의 변화가 가능

#### \*IP(Intellectual Property) 개요 및 특징

##### ○ 개요

: 지적재산, 인간의 창의적 활동으로 만들어낸 무형의 재산  
: 저작권, 특허권, 상표권, 디자인권, 영업비밀 등 관련 법률에 의해 보호

##### ○ 특징

- 독창성, 창의성을 필요로 하며 문화적 상징성을 지님.
- 재현성을 가지며 범용성, 확장성을 지님.
- 브랜드 가치를 가지며 지속가능 확률이 매우 높음.



○ 저작권재산권의 장소, 기간, 내용, 분량 등의 기준으로 분리 가능. 즉, 양도 및 이용허락 등 거래가 가능

○ AI기술의 빠른 발전에 따른 문화콘텐츠 저작권 관심 증폭



콘텐츠 창작자!

창의성을 전제로 하는 저작물의 업무상저작물이 아닌 자신의 기여에 대한 공정 배분 희망  
그러나, 저작권 등 난해한 권리 관계 관리의 어려움 존재로 포기하는 경우 대부분!

자체 콘텐츠 제작에 있어  
프로젝트 참여에 대한 단순 용역 보상보다는  
저작권 지분과 수익 분배권의 가치를 선호하는 외부 인력의 참여를 통해  
초기 비용(인건비) 부담을 확 줄여 보자!

리모트워크 방식으로 프로젝트를 추진하자!  
\*문화콘텐츠산업 종사자의 업무 특성상 각워크에 매우 적합

현금 유동성에 유리한 수익모델이 가능한 콘텐츠(캐릭터, 출판 등)를 우선 만들자!



자신의 콘텐츠를  
갈망하는  
창작자들이  
많다면?

프로젝트팀으로  
작업하는 경우  
권리관계 분쟁을 겪는  
창작자들이 많다면?

자신들의 프로젝트로  
더 많은 수익을  
내기를 희망하는  
창작자가 많다면?



플랫폼으로 발전시켜 보자!

콘텐츠 프리랜서가 선호 할 수 있는 서비스로 발전 시켜 보자!

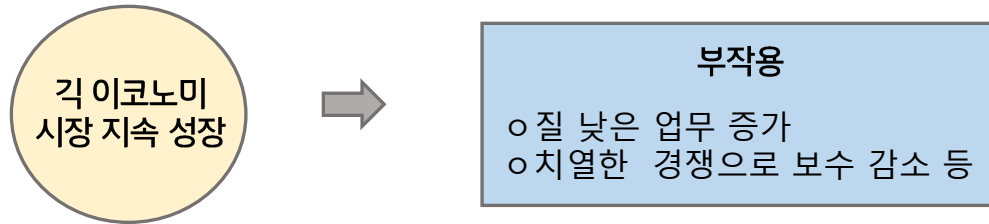
지역에서 단기간 내에 정착할 수 있는 사업 모델로 만들어 보자!



**플랫폼을 활용할 그들!**

# 1. 각 워커 시장의 확대로 콘텐츠 창작자들은 더욱 치열한 경쟁에 노출

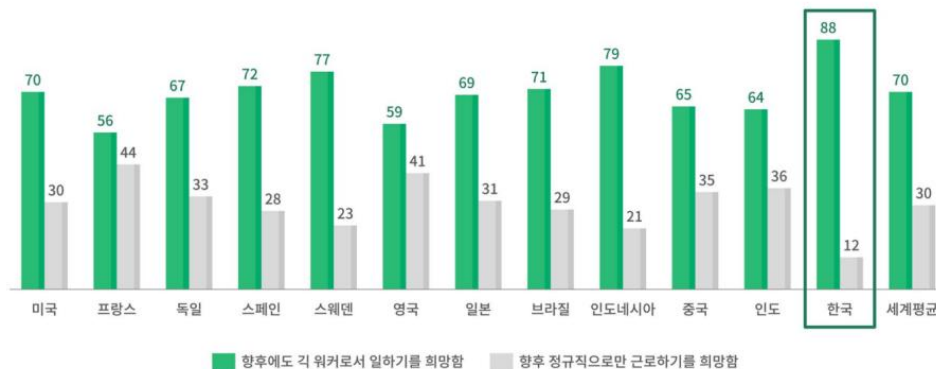
각 워커 시장의 확대로 치열한 경쟁에 더하여 부작용까지 발생



\*디자인 분야의 경우,  
코로나19로 비대면 외주시장이 확대 되었었고 여기에 '크몽'과 같은 플랫폼의 호황으로 이를 통해 온라인 외주 시장에 참여하며 프리랜서 디자인 인력 꾸준히 증가로 경쟁 심화.

\*서울시, 각워커 스테이션 제공 (1호선 합정역)

(단위: %)



국내 전체 취업자 2,600만명 중  
1,000만명은 각워커

(보스턴컨설팅그룹 코리아, 2022년)

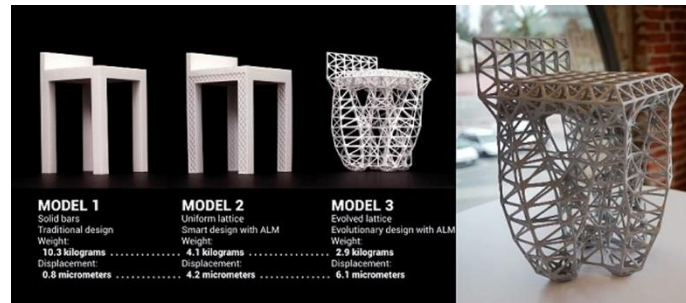
1. 문항: 귀하께서는 향후 비정규직으로 또는 부수입원을 위한 근로 계획이 있으신가요? [각워커 대상 질문]

\* 각워커 희망률 대한민국이 세계 최고

## 2. AI의 등장으로 콘텐츠 창작자의 정체성 혼란 및 위기 의식 가중



‘스페이스 오페라 극장’  
[22년, 콜로라도주립 박람회 디지털아트 1위]



[의자 제작에 제너레이티브 디자인 활용]

### 디자이너가 바라본 AI성장의 그늘

1. 경쟁심화에 따른 일자리(수입)감소
2. 인간적 창의성 소멸
3. 저작권 등 윤리성 혼란
4. 부득이한 AI 의존



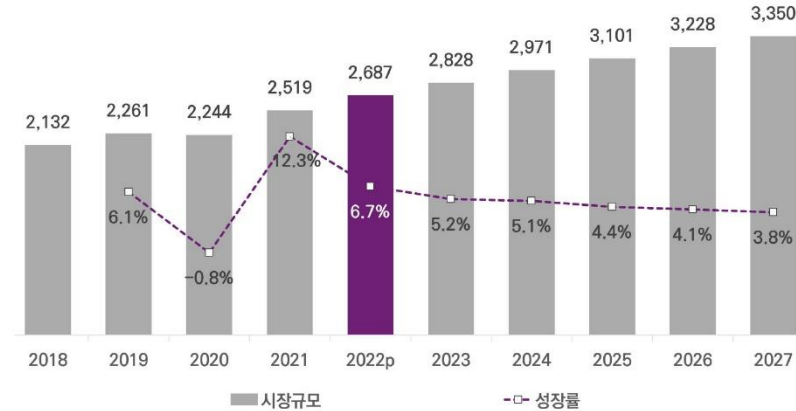
### 디자이너 필요 대응 능력

- AI기능 이해/활용 능력
- 디자인 가치 사고 능력
- 사회적 교감/교섭 능력

즉, 창작자들에게는 AI기술을 도입/적극 활용은 물론,  
인간적 창의성 극대화를 위한 협업 체계의 구축,  
발생할 수 있는 저작권 등 이슈에 대응력 준비,  
새로운 비즈니스 모델 개발 등 콘텐츠 시장 진출을 위한 적극적 도전 필요로 함.

### 3. 문화콘텐츠 시장의 지속 성장 및 예비 콘텐츠 창작자에 대한 관심과 참여 증가

인구 감소 및 학생수가 감소하고 있음에도 세계 콘텐츠 시장은 꾸준히 성장하고 있으며  
이에 따라, 예비 콘텐츠 창작자에 대한 관심과 참여는 순증



\*주 : 러시아 및 베트남은 콘텐츠 산출방식 차이로 집계에서 제외

\* 자료: PwC(2023), Cognitive Market Research(2023), Box Office Mojo(2023), LIMA(2023)

[그림 2-1] 세계 콘텐츠 시장규모 및 전망, 2018-2027

<표 2-2> 국가별 콘텐츠 시장규모 및 전망, 2018-2027

[단위: 백만 달러, %]

순위	국가	2018	2019	2020	2021	2022p	2023	2024	2025	2026	2027	2022-27 CAGR
1	미국	847,288	906,529	897,519	1,017,114	1,096,479	1,143,201	1,191,178	1,233,642	1,275,418	1,314,826	3.70%
2	중국	372,440	396,936	408,763	458,183	472,508	509,091	545,387	579,516	613,872	646,891	6.48%
3	일본	168,512	173,874	170,337	181,915	189,836	194,445	200,285	206,283	211,721	216,458	2.66%
4	영국	99,681	104,746	102,115	121,771	129,884	135,796	143,373	150,435	156,937	162,965	4.64%
5	독일	106,020	109,878	104,854	114,420	120,871	126,112	130,284	133,802	137,019	139,996	2.98%
6	프랑스	68,743	71,314	67,058	74,507	75,947	79,743	83,238	86,003	88,501	90,773	3.63%
7	캐나다	56,135	59,098	57,746	64,637	70,094	73,663	77,113	79,971	82,664	85,228	3.99%
8	한국	54,546	57,516	59,352	63,950	67,999	71,214	74,002	76,388	78,563	80,562	3.45%
9	인도	31,281	35,153	36,937	42,798	49,861	56,287	62,375	68,358	74,678	81,482	10.32%
10	호주	39,952	40,379	38,835	44,705	48,687	51,347	54,322	56,775	58,827	60,743	4.52%

### 3. 문화콘텐츠 시장의 지속 성장 및 예비 콘텐츠 창작자에 대한 관심과 참여 증가



#### \*2023년 학생 희망 직업 순위\_교육부

<표 1> 학생의 희망 직업 - 상위 20개

(단위: %)

구분	초등학생		중학생		고등학생	
	직업명	비율	직업명	비율	직업명	비율
1	운동선수	13.4	교사	9.1	교사	6.3
2	의사	7.1	의사	6.1	간호사	5.9
3	교사	5.4	운동선수	5.5	생명과학자 및 연구원	3.7
4	크리에이터	5.2	경찰관/수사관	3.8	컴퓨터공학자/소프트웨어개발자	3.6
5	요리사/조리사	4.2	컴퓨터공학자/소프트웨어개발자	2.6	의사	3.1
6	가수/성악가	3.6	군인	2.6	경찰관/수사관	2.8
7	경찰관/수사관	3.4	CEO/경영자	2.6	뷰티디자이너	2.6
8	법률전문가	3.1	배우/모델	2.4	보건·의료분야 기술직	2.4
9	제과·제빵원	3.0	요리사/조리사	2.4	CEO/경영자	2.4
10	만화가/웹툰작가	2.7	시각디자이너	2.3	건축가/건축공학자	2.3
11	프로게이머	2.4	약사	2.1	군인	1.9
12	수의사	2.2	회사원	2.1	공무원	1.8
13	배우/모델	2.0	작가	1.9	회사원	1.7
14	작가	2.0	뷰티디자이너	1.9	운동선수	1.7
15	회사원	1.9	간호사	1.9	광고·마케팅 전문가	1.6
16	과학자	1.7	제과·제빵원	1.8	감독/PD	1.6
17	뷰티디자이너	1.7	공무원	1.7	시각디자이너	1.6
18	동물사육사/보호/관리사	1.7	법률전문가	1.6	(일반)과학·공학연구원	1.6
19	군인	1.4	만화가/웹툰작가	1.5	법률전문가	1.5
20	CEO/경영자	1.3	크리에이터	1.5	약사	1.5
누계		69.2	누계	57.3	누계	51.5

# 사업명

블록체인 기반, 크리에이터 협업 캔버스  
지적재산 계약/사업화 서비스 플랫폼 사업

## 플랫폼 개요

## ■ 프로젝트 유형 : 소프트웨어 (플랫폼) 제공 + 콘텐츠 비즈니스 대행

## ■ 프로젝트 서비스

### ○ 공정 권리 배분 및 분쟁 예방 스킬 제공

- 프로젝트 협업 및 사업화 디지털 계약 체결 대행 서비스
- 저작권 및 상표권 등록/관리 대행과 분쟁 해결 서비스

### ○ 정보 제공

- 문화콘텐츠 IP 지분 배분 가이드
- 문화콘텐츠 시장 진출 가이드

### ○ 협업 툴 제공 및 교육 (프로젝트 PM 서비스)

- 문화콘텐츠 제작 협업 팀 빌딩 (프로젝트 소재 제공, 자체 프로젝트 팀 빌딩 포함)
- 문화콘텐츠 협업 제작 관리
- 문화콘텐츠 기획, 제작 및 마케팅 및 IP 기본 이해 교육

## ■ 고객 : 문화콘텐츠 각 워커 (관련 직업 경력자, 관련 직업 희망 대학생, 고등학생)

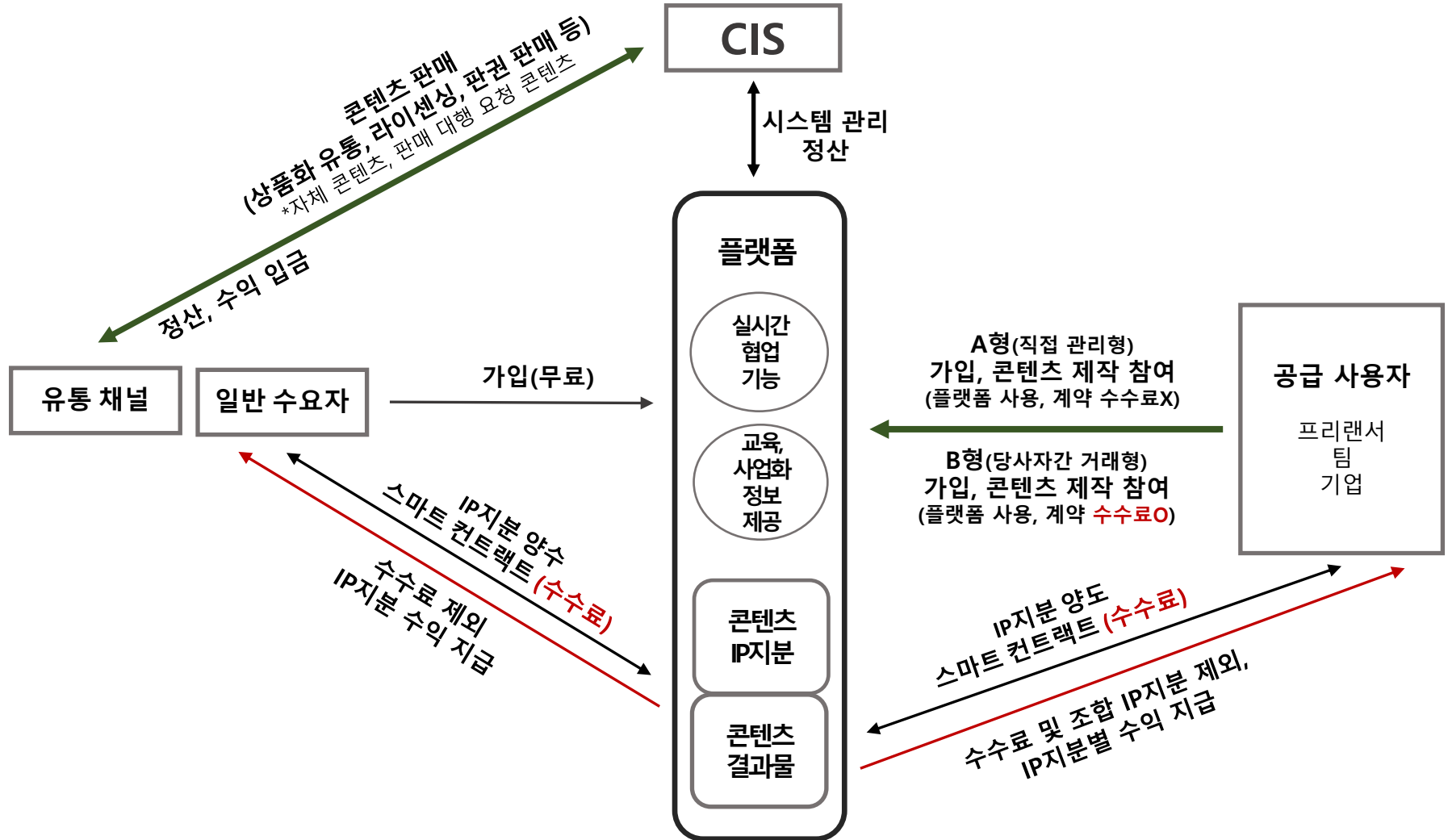
## ■ 수익 모델 : 기능별 서비스 수수료, 콘텐츠 사업화 수익 배분권 (단계별 유료화)



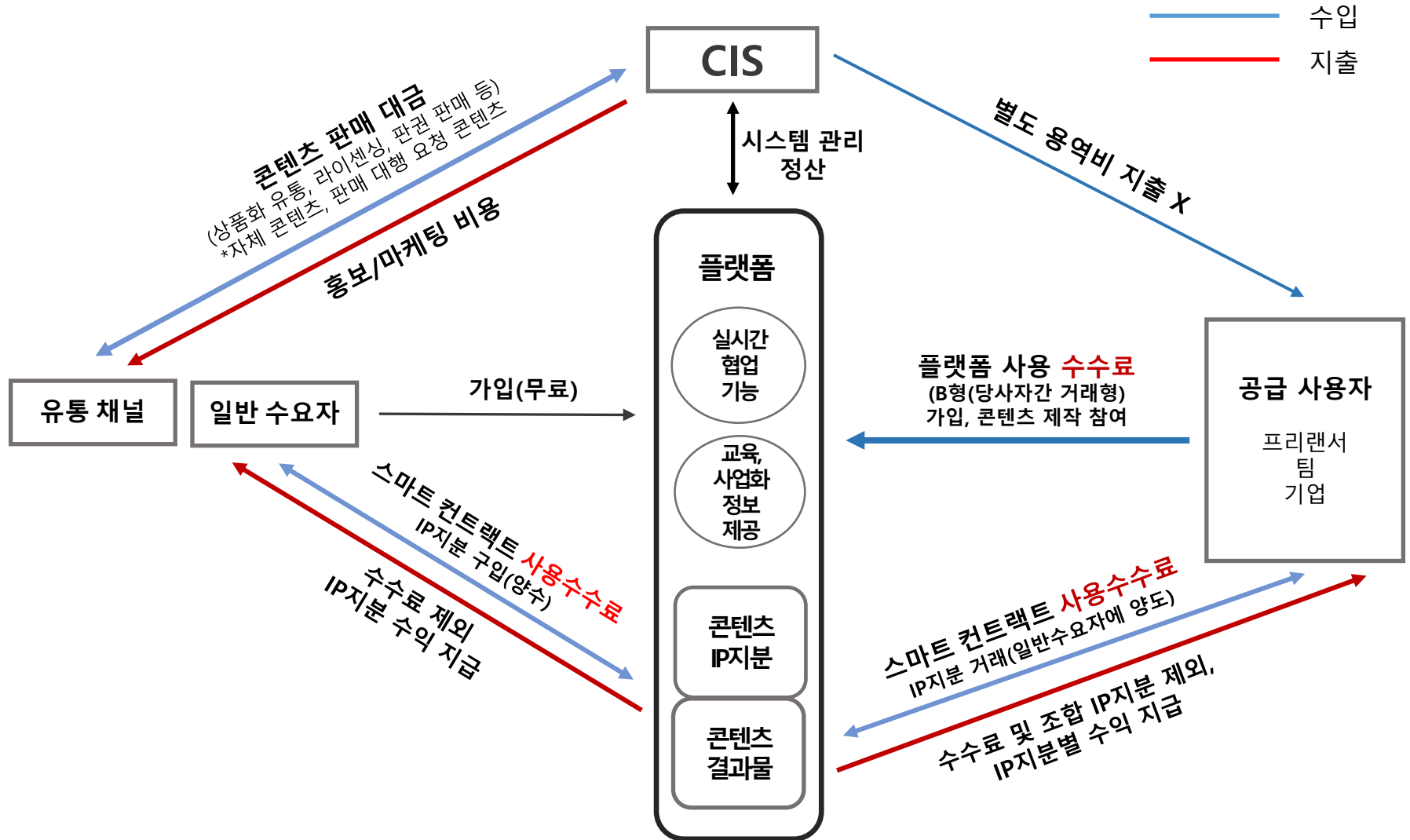
“문화관광콘텐츠산업 종사자 또는 종사 예정인 이들에게  
자신의 AI등을 활용한 프로젝트 저작물에 대한 난해한 권리관계에 있어  
IP 지분 배분 가이드를 통해, 원활히 배분될 수 있도록 함과 동시에  
블록체인 기술이 접목된 계약 체결과 저작권 등록 및 관리 등 서비스를 제공하고  
나아가, 앞선 IP지분 배분형 프로젝트가 온라인 협업 툴을 통해 효율적으로 진행될 수 있도록 하며  
그 결과물을 통한 수익 사업화 서비스까지 제공하는 문화콘텐츠 IP 원스톱 서비스 플랫폼!”

## 플랫폼 이해 관계도 및 추진 단계

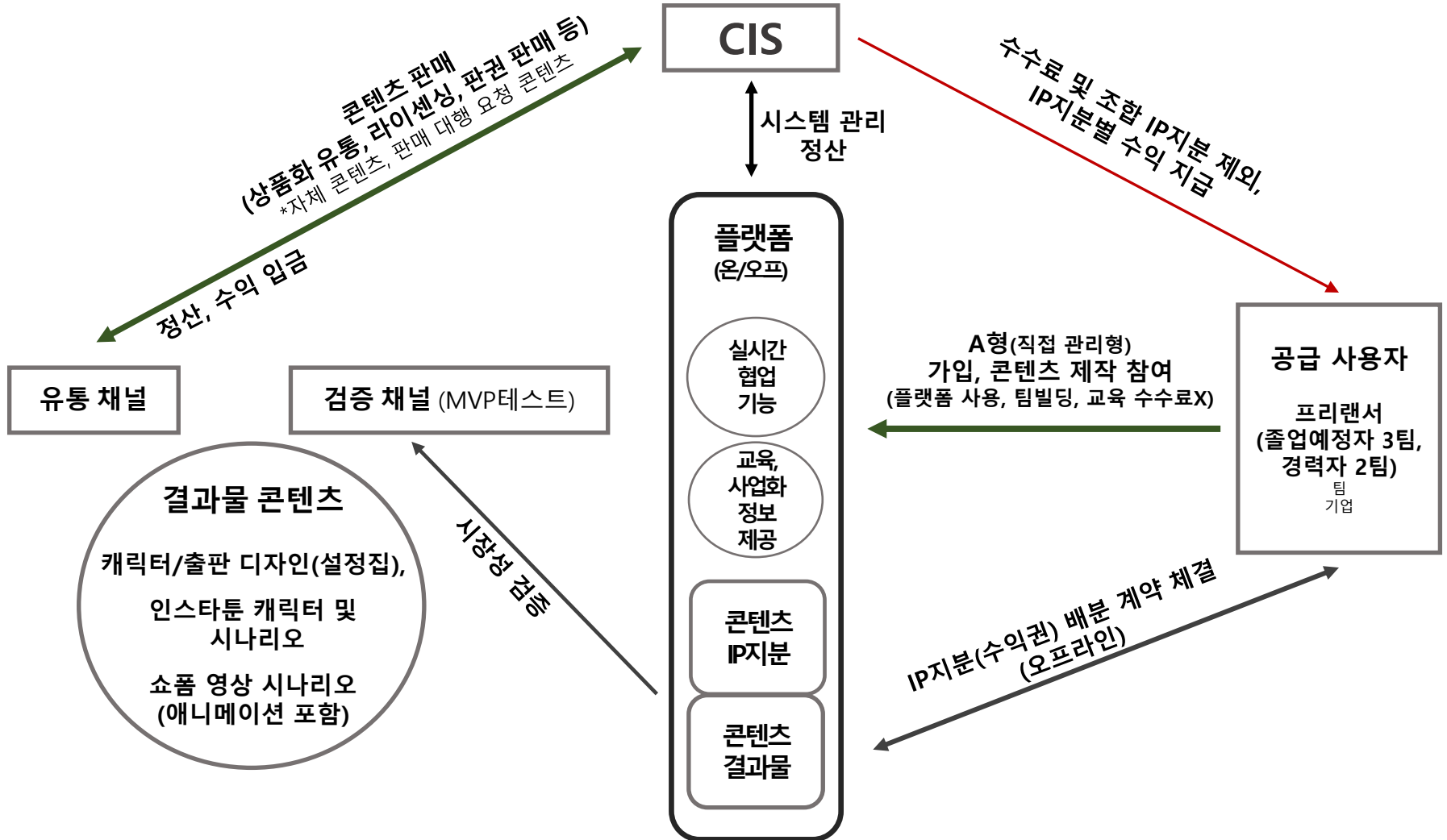
## IP지분 배분형 프로젝트 협력 플랫폼 관계도



# IP지분 배분형 프로젝트 협력 플랫폼 현금 흐름



# 1단계 (사업자 주도 단계 / 소요기간 5개월)



## 1단계(사업자 주도 단계/소요기간 5개월)

모집 및 프로젝트 추진, 사업화 등 오프라인 추진 단계  
기존 협업툴 사용



## 2단계(프로젝트 제공단계)

진행중 자체 프로젝트 참여 인력 모집 위주  
시스템화를 위한 UX/UI 디자인



## 3단계(시스템 확립 단계 / 투자유치 이후)

자체 시스템 구축  
콘텐츠 분야 확대



## 5단계(IP유통 단계)

IP지분에 대한 개인간 거래 서비스 본격화  
(예, 뮤직카우)



## 4단계(시스템 자립 단계)

자발적 회원 가입 및 시스템 활용 단계

## 현재까지의 문제점 분석 및 진단

# 1. 문화콘텐츠 관련 종사자 인터뷰 결과 및 내부 진단 내용

## 플랫폼 관점

1. 서비스 내용이 정확히 어떤 것인지 이해 안된다.
2. 서비스간 관계성을 잘 모르겠다. (IP지분 배분형 프로젝트와 협업툴의 관계 등)
3. 서비스 대상의 범위를 잘 모르겠다 (문화콘텐츠 창작자에 한정? 일반인도 대상?)
4. 플랫폼 서비스의 범위가 매우 넓다
  - \* 저작권 등록,관리 서비스와 계약 관리 서비스, 협업 툴 제공 사업화 대행, IP지분 배분 가이드 제공? 등
  - \* 콘텐츠 특화라고는 하나 콘텐츠의 범위 또한 디자인, 영상, 음악 등 매우 넓으며 협업툴의 경우, 매우 전문성을 요하는 개발과정을 거쳐야 함. (예시, 디자인 협업툴 피그마 / 영상 협업툴의 경우 스타트업 도전 중)
  - \* 이정도 규모의 플랫폼이면 엄청난 예산과 개발 기간을 필요로 함
5. 핵심 서비스와 보조적 서비스를 나눌 필요가 있겠다.  
(저작권 관리가 메인인지? 협업툴이 메인인지? 콘텐츠 사업화 대행이 메인인지?)
6. 플랫폼 개발 및 운영을 위한 구성원과 규모를 잘 모르겠다
7. 플랫폼 개발 및 운영을 위해서는 매우 큰 예산을 필요로 할 것 같다.
8. 플랫폼의 필요성은 알겠으나 시기적으로는 잘 모르겠다
9. 현재 국내외에서 서비스되고 있는 SaaS형 플랫폼에 대한 분석이 먼저 이루어졌음 함.



# 1. 문화콘텐츠 관련 종사자 인터뷰 결과 및 내부 진단 내용

## 단위 서비스 관점

1. 공정한 IP지분 배분 서비스? 회사에 소속된 경우 급여도 받고, 지분도 받는 것인가라고 먼저 생각
  - \* 프리랜서의 경우, 자체팀을 구성하여 진행하는 프로젝트라면 지분 배분은 당연한 것이기에 딱히 와 닿지는 않음
2. IP지분만 받는 프로젝트 참여는 자신 이익 먼저 생각
  - \*프로젝트의 성공 가능성이 높다면 프리랜서로 참가, 용역 대가가 아닌 IP지분을 받을 수는 있을듯 함.
  - \*영상분야의 경우, 이미 검증된 감독, 또는 시나리오 인 경우, 해당 프로젝트에 참여했다는 커리어 활용 가능하여 참여 가능.
3. 저작권 등록, 관리 대행 서비스? 현장에 있는 창작자들이 반드시 필요하다 인식하고 있지 않음
  - \* 현재 저작권 위원회 홈페이지를 통해 등록 관리 가능
4. 프로젝트 팀 구성에 있어 전혀 모르는 사람들과 팀을 이룬다는 것에 대한 거부감 있을 수 있음. 또한 팀 구성에 있어 유인 요소가 필요할 것임. 예를 들면 AI를 통한 팀 매칭 등
5. 자체 팀을 구성해서 협업툴을 사용하는 경우, 유사한 플랫폼이 다수 존재 (네이버웍스, 카카오톡, 플로우, 잔디, MS 팀즈, 슬랙 등) 즉, 협업툴 서비스에 있어서도 새롭게 만든다면 기존 플랫폼과 어떻게 다르게 만든다는 것인지가 보이지 않음
6. PM서비스에 있어 범위가 어디까지인지 명확치 않음. 또한 단계별로 접근 시 오프라인에서도 이루어지는 팀미팅에 있어 신뢰성을 주기 위한 대안이 필요할 것으로 보임
7. 사업화 서비스의 범위가 막연해 보임. 콘텐츠의 장르별 특성에 따른 홍보 마케팅 방법이 다 다른데 이에 대한 신뢰성 확보를 위한 구체적인 사업화 서비스가 제시되어야 할 것임
8. AI의 사용은 필연적이라는 부분에 공감하지만 아직 이에 대해 인식하지 못하고 있는 창작자들이 많음. 어떠한 방식으로 플랫폼을 통해 AI의 활용 및 결과물에 대한 관리 등을 할 것인지 방향 제시가 필요해 보임.

## 2. 플랫폼 서비스 단순화 및 구분

### 기존 플랫폼 기능

- 공정 권리 배분 및 분쟁 예방 스킬 제공
  - 프로젝트 협업 및 사업화 디지털 계약 체결 대행 서비스
  - 저작권 및 상표권 등록/관리 대행과 분쟁 해결 서비스
- 정보 제공
  - 문화콘텐츠 IP 지분 배분 가이드
  - 문화콘텐츠 시장 진출 가이드
- 협업 툴 제공 및 교육 (프로젝트 PM 서비스)
  - 문화콘텐츠 제작 협업 팀 빌딩  
(프로젝트 소재 제공, 자체 프로젝트 팀 빌딩 포함)
  - 문화콘텐츠 협업 제작 관리
  - 문화콘텐츠 기획, 제작 및 마케팅 및 IP 기본 이해 교육



### 자체프로젝트와 플랫폼 2가지 관점에서 접근

#### 1. 기업 자체 콘텐츠 프로젝트 추진을 위한 관점

- 가. 콘텐츠IP배분형 프로젝트 팀 모집 및 추진
- 나. 기존 협업툴을 활용한 프로젝트 추진
- 다. 프로젝트 참여자에 대한 저작권, 상표권 및 사업화 교육
- 라. 프로젝트 공동 추진에 대한 계약 체결 및 저작권 등록
- 마. 프로젝트 공동 홍보/마케팅 및 발생 수익 배분

#### 2. 문화콘텐츠 특화 플랫폼 개발 관점

- 가. 문화콘텐츠 저작권 등록/관리 대행 서비스
- 나. 문화콘텐츠 IP 공정 배분 협업 지원 서비스
  - \*협업 과정에서 AI를 통한 기여도 산출, 배분률 부여
  - \*공동 추진 프로젝트팀을 우선 대상으로 하나, IP공정 배분에 대한 사회적 분위기 조성에 따라 기업도 활용 가능
  - \*넓은 콘텐츠 분야 고려, 공통적으로 사용 가능한 기능 중심 협업시스템으로 개발 필요
  - \*추후 IP의 사업화 희망 시, **사업화 대행 서비스로 확대**
- 다. 문화콘텐츠 IP거래 서비스
  - \*개인 또는 기업을 대상으로 하며
  - \*보유하고 있는 자신의 콘텐츠 지분을 자유 거래
  - \*계약 체결 및 계약서 제공 서비스로 연결
- 라. 프로젝트 참여자에 대한 저작권, 상표권 및 사업화 교육

### 3. 접근 관점별 업무 추진 및 서비스 내용 명확화—자체 프로젝트 관점

#### 가. 프로젝트 공동 추진에 대한 IP지분 배분 기준 및 표준계약서 마련

- 프로젝트 IP 지분 배분 기준 마련
  - 보유 IP 최종 결과물 유형 등에 따른 지분 배분 기준 마련 (결과물 유형, 참여자 유형(기업, 개인)별 구분)
  - 지분 배분 기준 마련 시, 향후 투자자 지분 및 2차적 저작물 작성에 따른 발생 지분 고려 기준 마련
- 프로젝트 공동 제작 및 사업화 표준계약서 마련
  - 프로젝트 IP지분 배분에 따른 공동제작과 사업화 표준 계약서 마련
    - \* 문화체육관광부 표준계약서 참고 마련
  - 표준계약서에 있어 기업과 개인 구분하여 마련

#### 나. 콘텐츠 IP배분형 프로젝트 팀 모집 및 구성

- 보유중 IP의 확장을 위한 IP지분 배분형 프로젝트에 참여할 기업 또는 프리랜서 모집
  - 지역 디자인 전문 기업 또는 지역 프리랜서 리스트 업 (중장기 접근)
  - 기업의 경우, 대표자와의 직접 미팅을 통해 기업 참여로 유도 (지역 협단체 및 지인 통한 리스트 업)
    - \* 개인을 우선하나, 프로젝트의 빠른 진행 및 중장기 지역 협업체계 구축 차원에서 기업 또한 포함 추진
  - 개인의 경우, 크몽 등 홈페이지에 프로젝트 참가자 모집 공고 등을 통해 참여 유도
  - 시아 프로젝트의 경우, 문화전당재단에 제안을 통해 홈페이지 활용 공고 통해 참여 유도하되 연오세오 및 달비 프로젝트 이후 진행

#### [다. 기존 협업툴을 활용한 프로젝트 추진

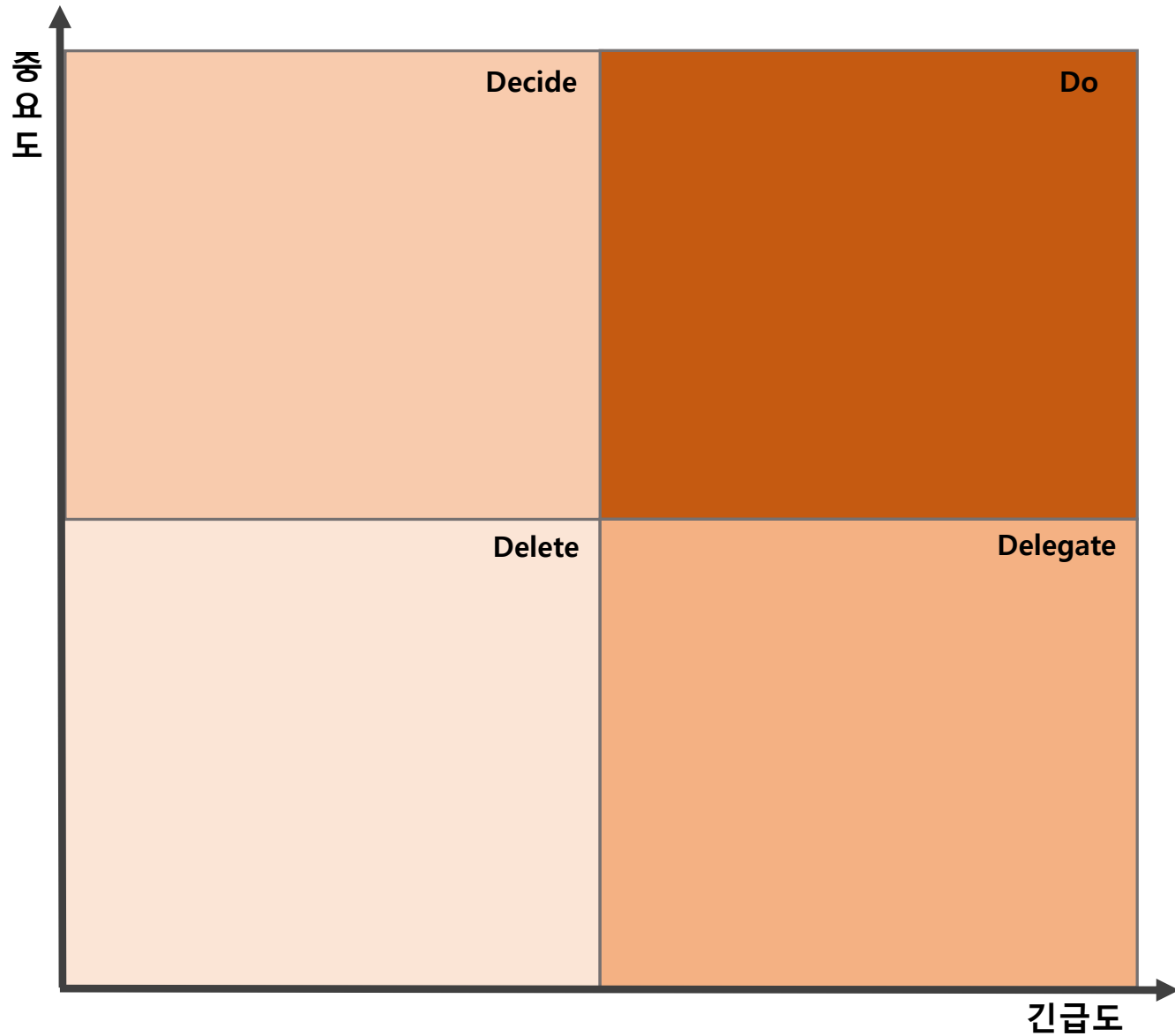
- 보유중 IP의 확장을 위한 IP지분 배분형 프로젝트에 참여할 기업 또는 프리랜서 모집
  - 지역 디자인 전문 기업

#### 다. 프로젝트 참여자에 대한 저작권, 상표권 및 사업화 교육

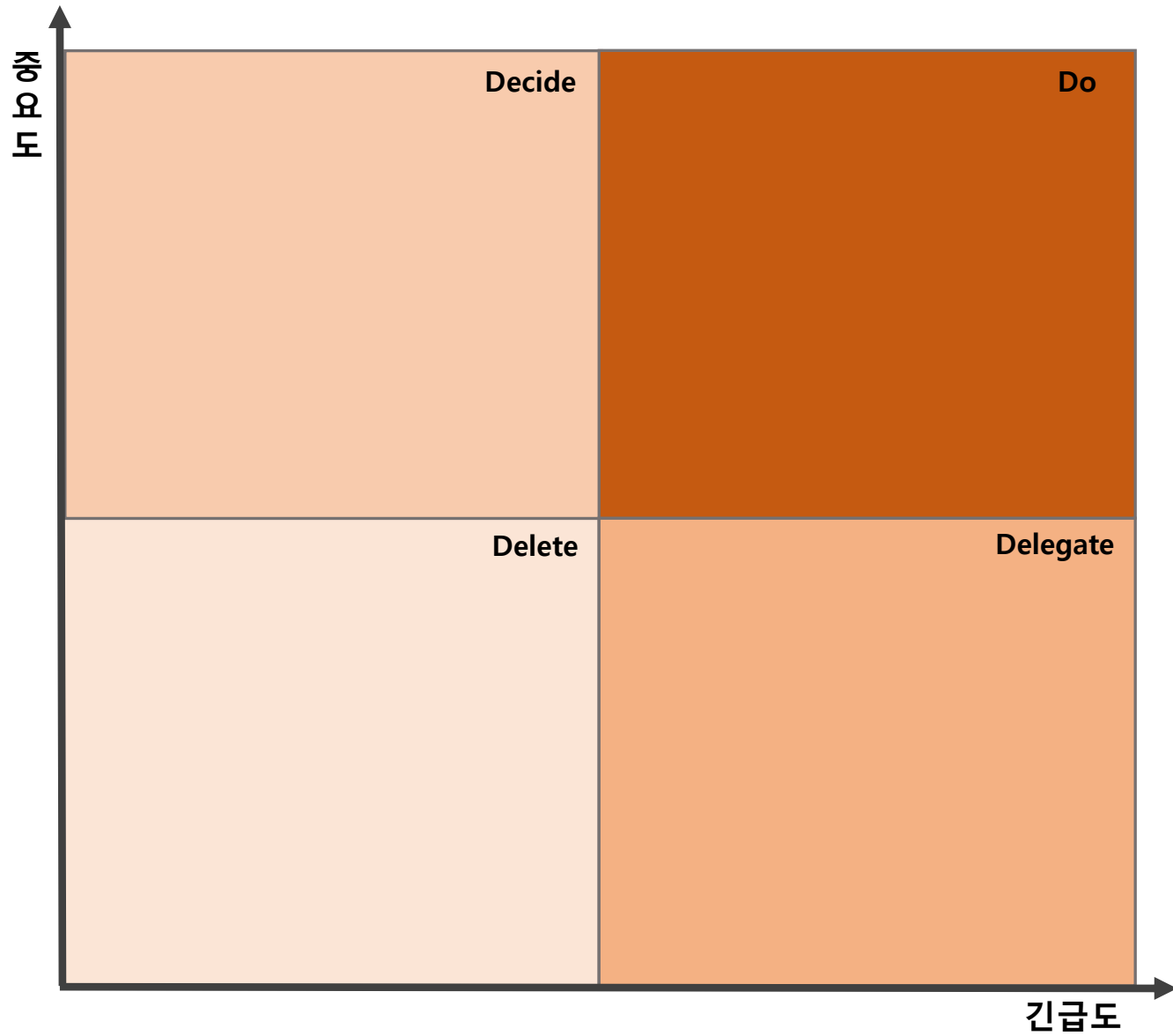
#### 마. 프로젝트 공동 홍보/마케팅 및 발생 수익 배분

### 3. 접근 관점별 업무 추진 및 서비스 내용 명확화—플랫폼 관점

#### 4. 긴급도 및 중요도 진단\_자체 프로젝트 관점



#### 4. 긴급도 및 중요도 진단\_플랫폼 관점



프로젝트(1단계) 실행 세부

# 프로젝트 홍보/모집

## 홍보

### 1. 홍보 방법(대상)

#### ○대면 및 온라인 홍보

- 지역 대학 관련 학과 및 중/고등학교
- 문화콘텐츠 기업 취업 연계 기관 등

#### ○온라인 홍보

- 프로젝트 매칭 플랫폼 (크몽 등)
- 관련 지원 기관 홈페이지

### 2. 홍보 내용(추진 방식)

- IP지분 배분형  
(기여도에 따른 저작권 배분)
- 사업화 가능 결과물 도출 목표
- 관련 교육 제공
- 업계 경력자 PM 참여
- 결과물에 대한 검증 후 사업화 제안서 작성 및 지원사업, 투자유치 등 추진

## 모집 분야

### ○캐릭터/출판 부분

- 기획자(1명)
- 스토리 작가(1명)
- 디자이너(1명)
- 홍보마케터(1명)

### ○인스타툰 부분

- 기획자(1명)
- 시나리오 작가(1명)
- 디자이너(1명)
- 홍보마케터(1명)

### ○쇼폼(2D캐릭터+실사배경)부분

- 기획자(1명)
- 시나리오 작가(1명)
- 디자이너(캐릭터)
- 콘티 작가(1명)
- 촬영감독(촬영/합성/편집)  
(1명)
- 애니메이터(1명)
- 홍보마케터(1명)

## 신청 자격

### ○ 신청 자격

- 모집 분야별 전공자 또는 교육 이수자, 경력자

### ○ 신청 자격 검증

- 참여 신청 시 이력 작성/확인
- 사용 프로그램 반드시 기재
- 포트폴리오 첨부 확인  
(디자인, 작가, 촬영분야 경우 반드시 포함)
- 참여 동기, 열정 확인

### 2. 참여 방식

#### ○ 1유형

: 주최측에서 기초 소재 제공,  
소재 선택 참여  
(주최측에서 신청자 검토를  
통해 팀 구성)

- 2유형 : 자신의 소재로 참여  
(팀구성 참여 가능)