

사업계획서

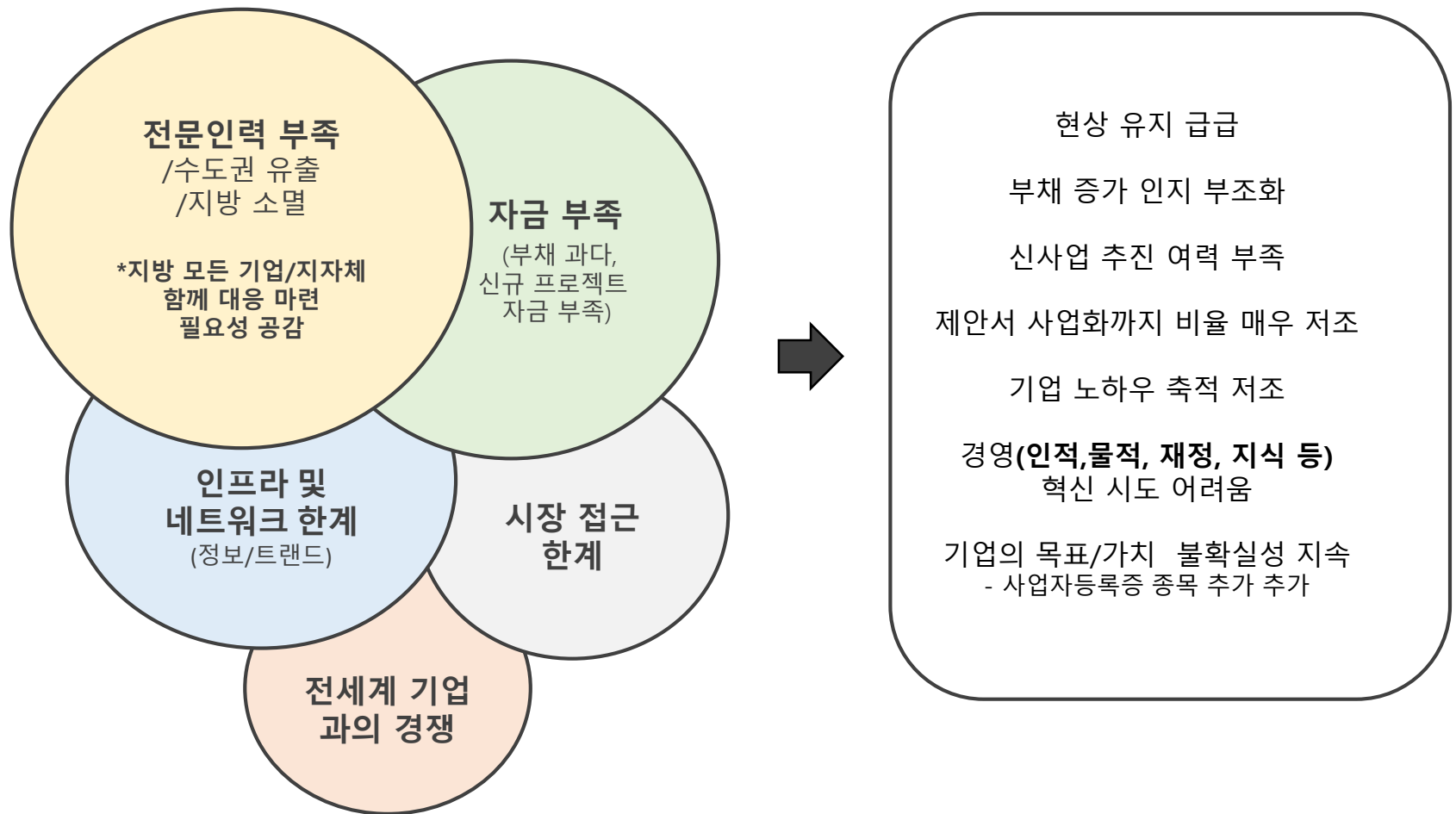
2024.04.16

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

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

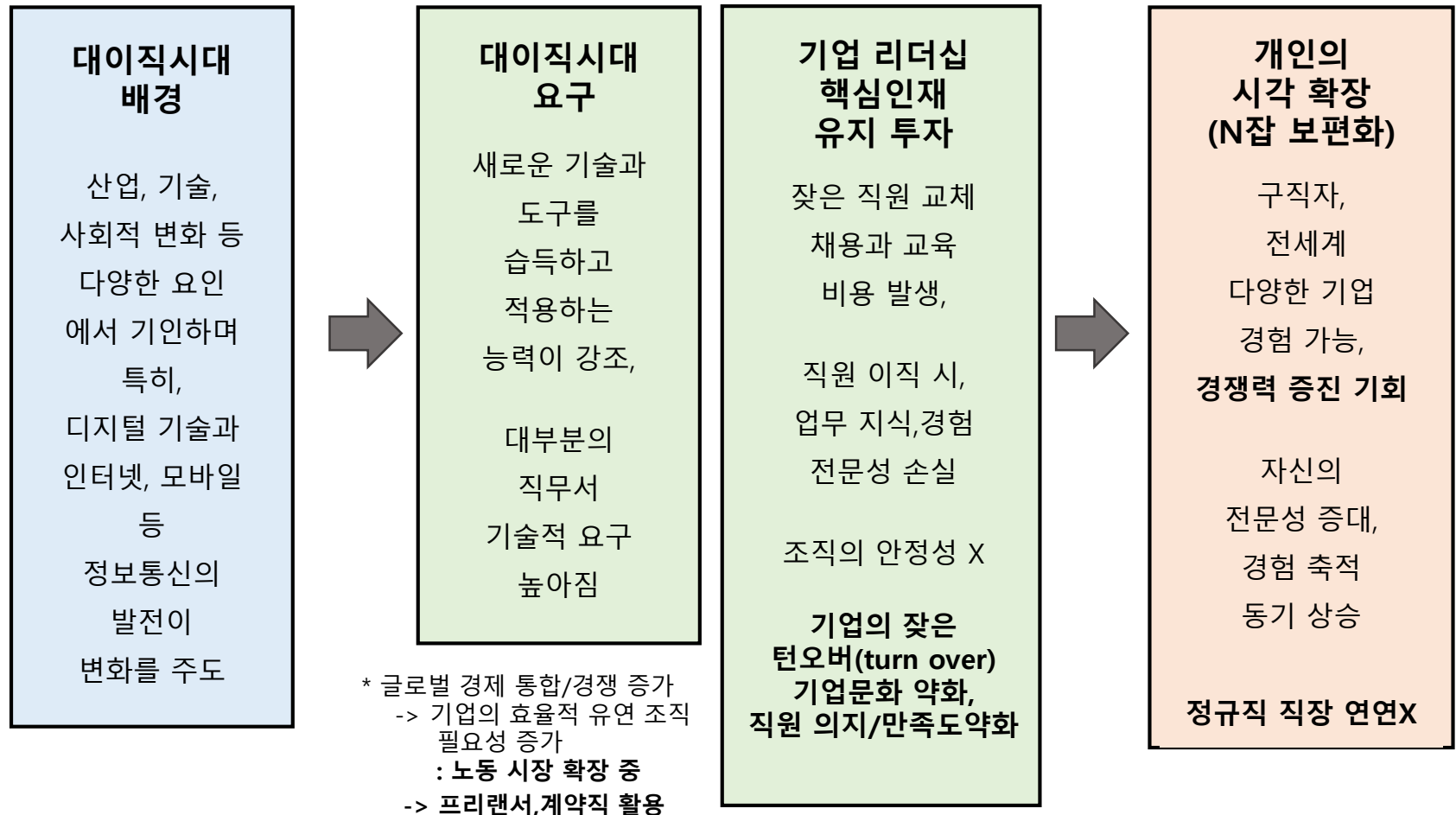
사업 아이디어 배경 (시작점)

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 해외 기업들

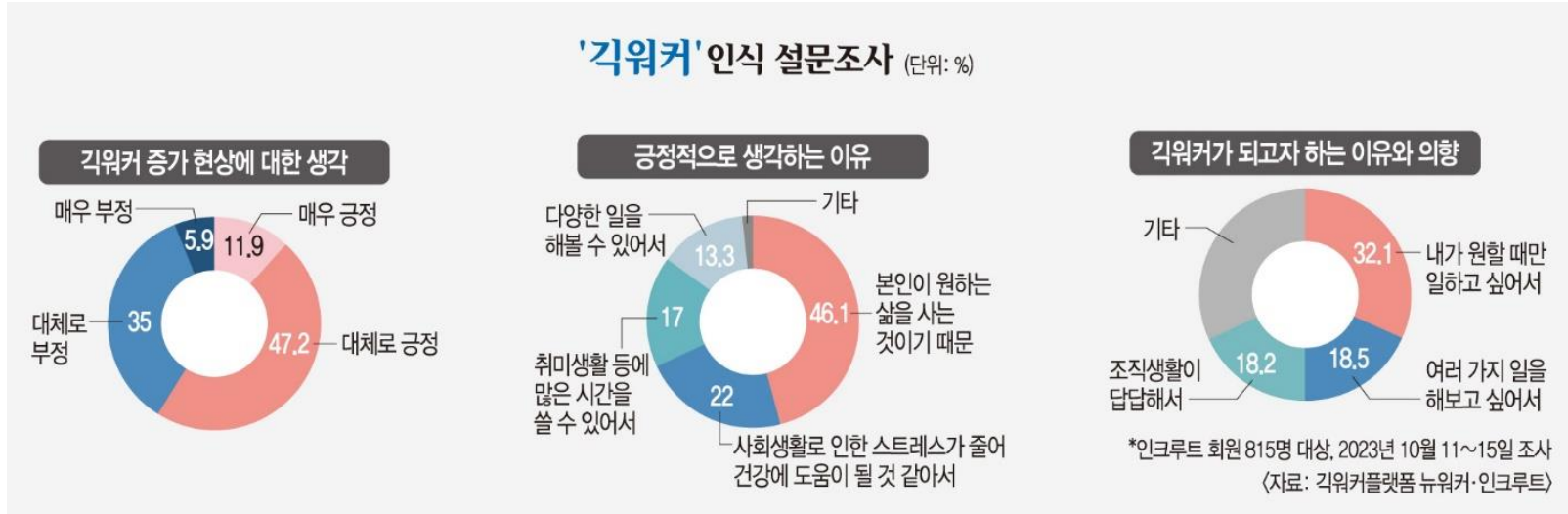


<긱 이코노미를 활용한 기업들> (출처 : Fabrikbrands.com)



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

직 워커의 사회적 인식 확장 (2023년~현재)



*국내 직 이코노미 플랫폼 예시



[크몽]



[원티드직스]



[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!

사업 계획 확장

자체 콘텐츠 제작이 있어
프로젝트 참여에 단순 용역 보상보다는
저작권 지분과 수익 분배권의 가치를 선호하는 외부 전문인력의 참여를 통해
초기 비용(인건비) 부담을 확 줄여보자!

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

현금 유동성에 유리한 수익모델이 가능한 콘텐츠를 우선 만들자!



자신의 콘텐츠를
갈구하는
창작자들이
많다면?

프로젝트팀으로
작업하는 도중
권리관계 분쟁을 겪는
창작자들이
많다면?

자신들의 프로젝트로
돈을 더 벌고자 하는
창작자들이
많다면?



플랫폼으로 발전시켜 보자!

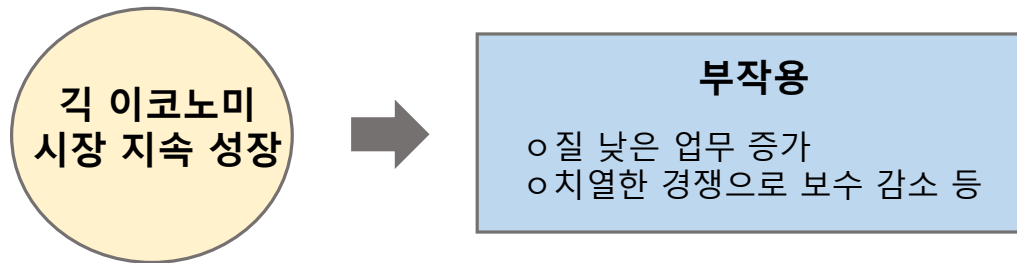
콘텐츠 프리랜서가 선호 할 수 있는 서비스로 발전 시켜 보자!

지역에서 단기간 내에 정착할 수 있는 사업 모델로 만들어 보자!

플랫폼을 활용할 그들!

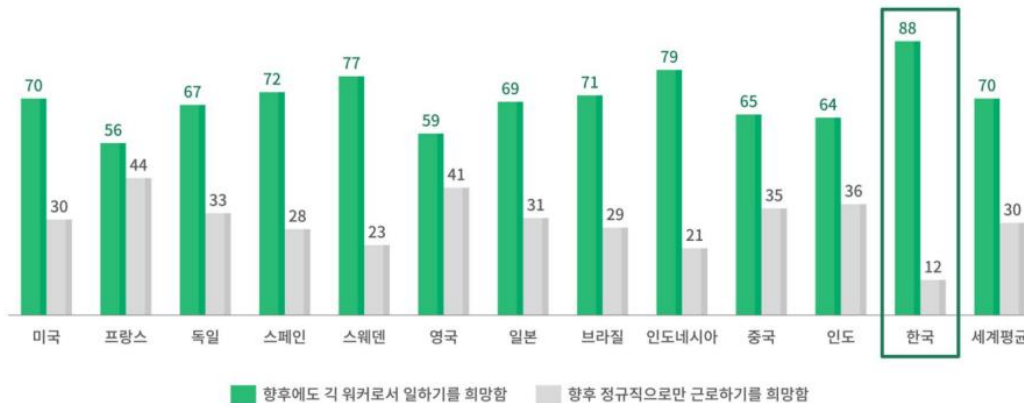
1. 깃 워커(Gig worker) 시장의 확대로 콘텐츠 창작자들은 더욱 치열한 경쟁에 노출

깃 워커 시장의 확대로 치열한 경쟁에 더하여 부작용까지 발생



- * 디자인 분야의 경우,
코로나19로 비대면 외주시장 확대되었었고 여기에 '크몽' 과 같은 플랫폼의 호황으로 이를 통해 온라인 외주 시장에 참여하며 프리랜서 디자인 인력 꾸준히 증가로 경쟁 심화.
- * 서울시 깃 워커 스테이션 제공 (1호점 합정역)

(단위: %)



국내 전체 취업자 2,600만명중
1,000만명은 깃워커

(보스턴컨설팅그룹 코리아)

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

* 깃워크 희망률 대한민국이 세계 최고

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



‘스페이스 오페라 극장’
[22년, 콜로라도주립 박람회 디지털아트 부문 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



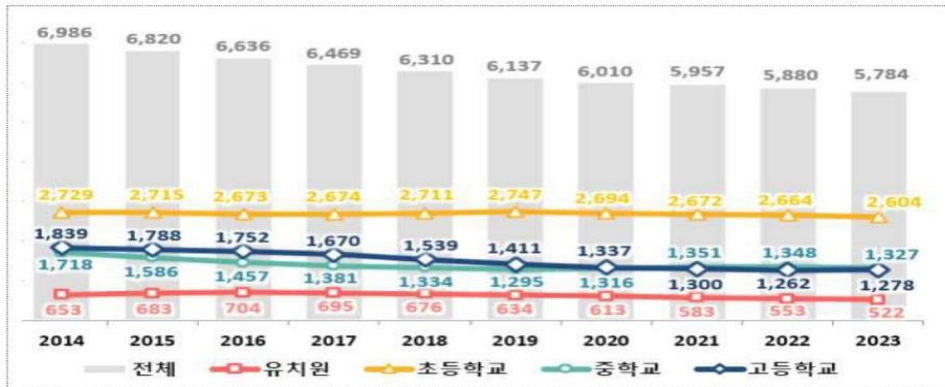
디자이너 필요 대응 능력

- AI 기능 이해/활용 능력
- 디자인 가치 사고 능력
- 사회적 교감/교섭 능력

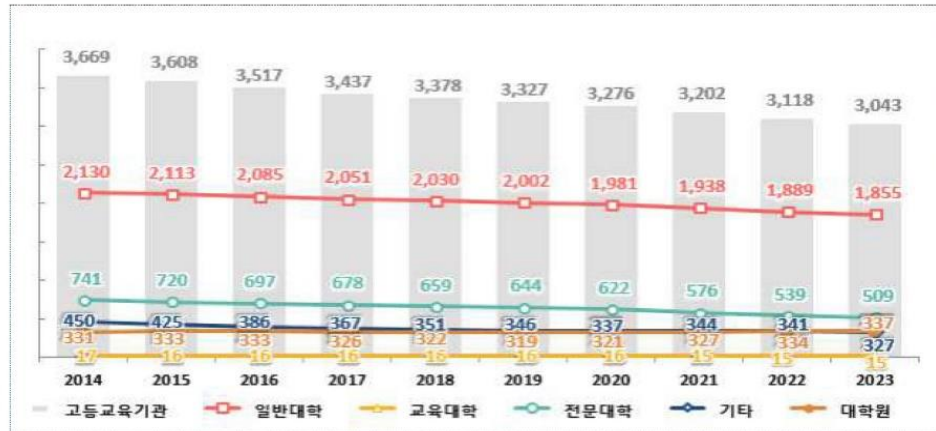
즉, 창작자들에게는 AI 기술을 도입 적극 활용은 물론,
인간적 창의성 극대화를 위한 협업 체계의 구축,
발생할 수 있는 저작권 등 이슈에 대응력 준비,
새로운 비즈니스 모델 개발 등 콘텐츠 시장 진출을 위한 적극적 도전 필요로 함.

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

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



전체 학생 수 (단위 : 천명)

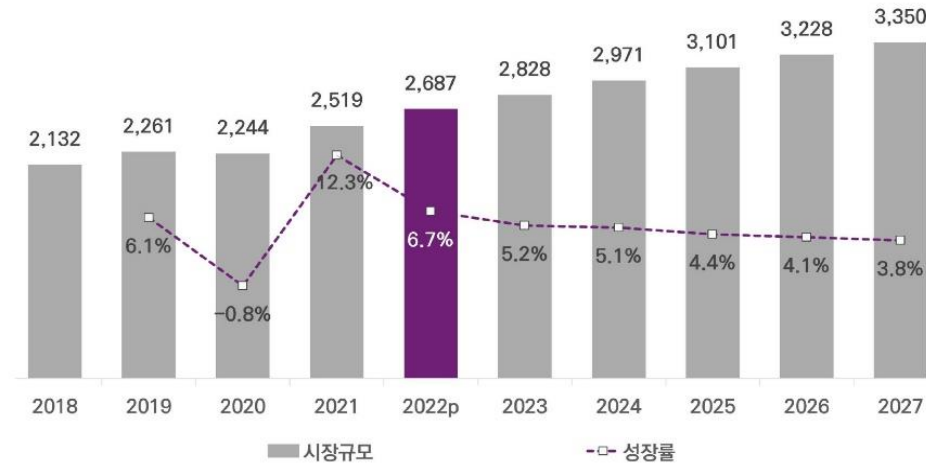


재적학생 수 (단위 : 천명)

* 2023년 학생 희망 직업 순위_교육부

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·제빵사	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·제빵사	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

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



*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%

사업명

블록체인 기반, 크리에이터 협업 캔버스
IP 배분 계약 및 사업화 서비스 플랫폼 구축

플랫폼 개요

■ 유형 : 소프트웨어 (플랫폼) 제공 + 콘텐츠 IP 관리 및 비즈니스 대행

■ 제공 서비스

○ IP 공정 권리 배분 및 분쟁 예방 서비스

- 프로젝트 협업 및 사업화 디지털 계약 체결 대행 서비스
(문화콘텐츠 IP 지분 배분 가이드)
- 저작권 및 상표권 등록/관리 대행과 분쟁 예방 서비스

○ 협업 툴 제공 및 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

○ IP 비즈니스 대행

- 콘텐츠 IP 사업화 정보 제공 및 비즈니스 대행

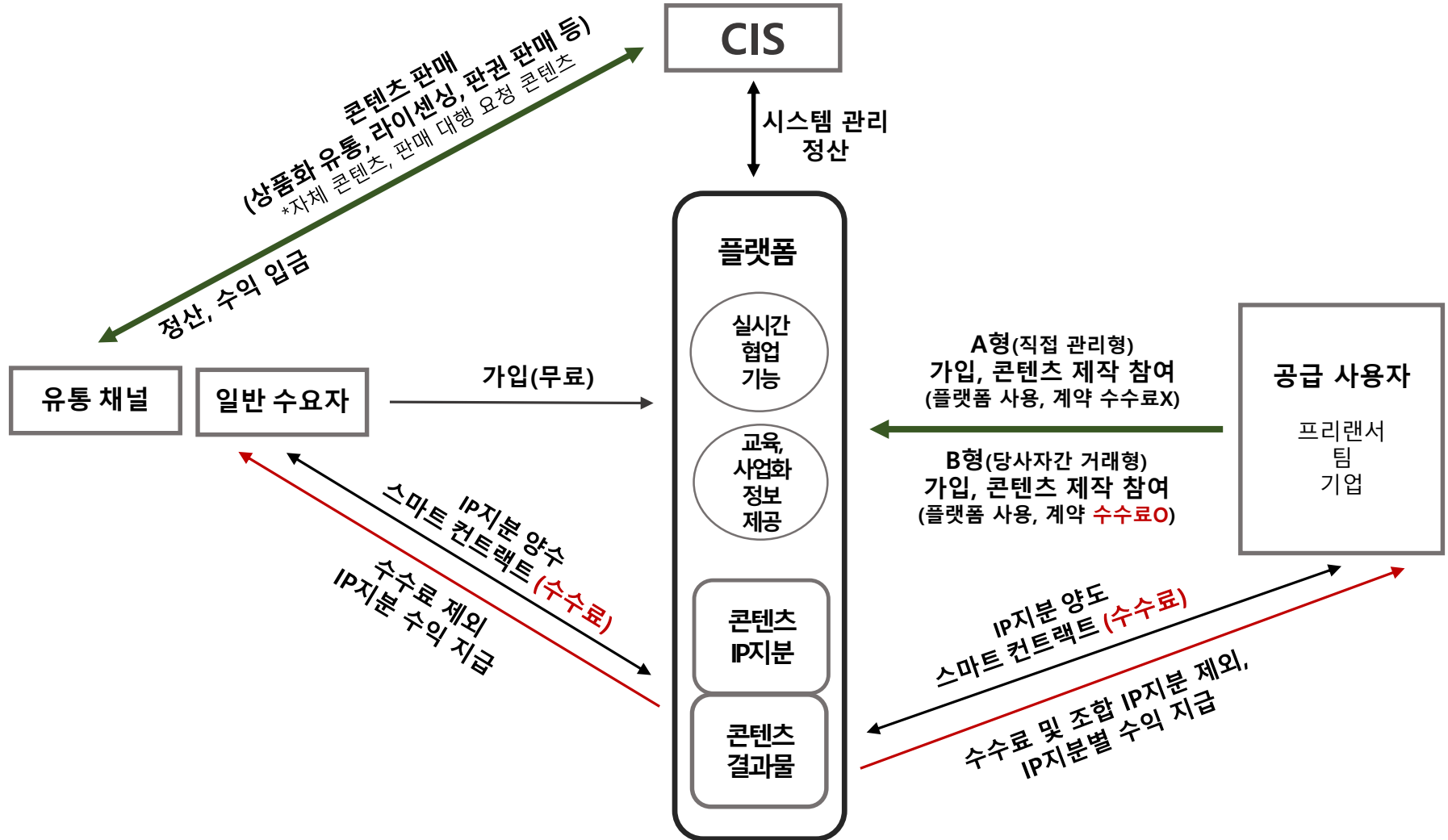
■ 고객 : 문화콘텐츠 각 워커 (관련 직업 경력자, 관련 직업 희망 대학생, 고등학생)

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

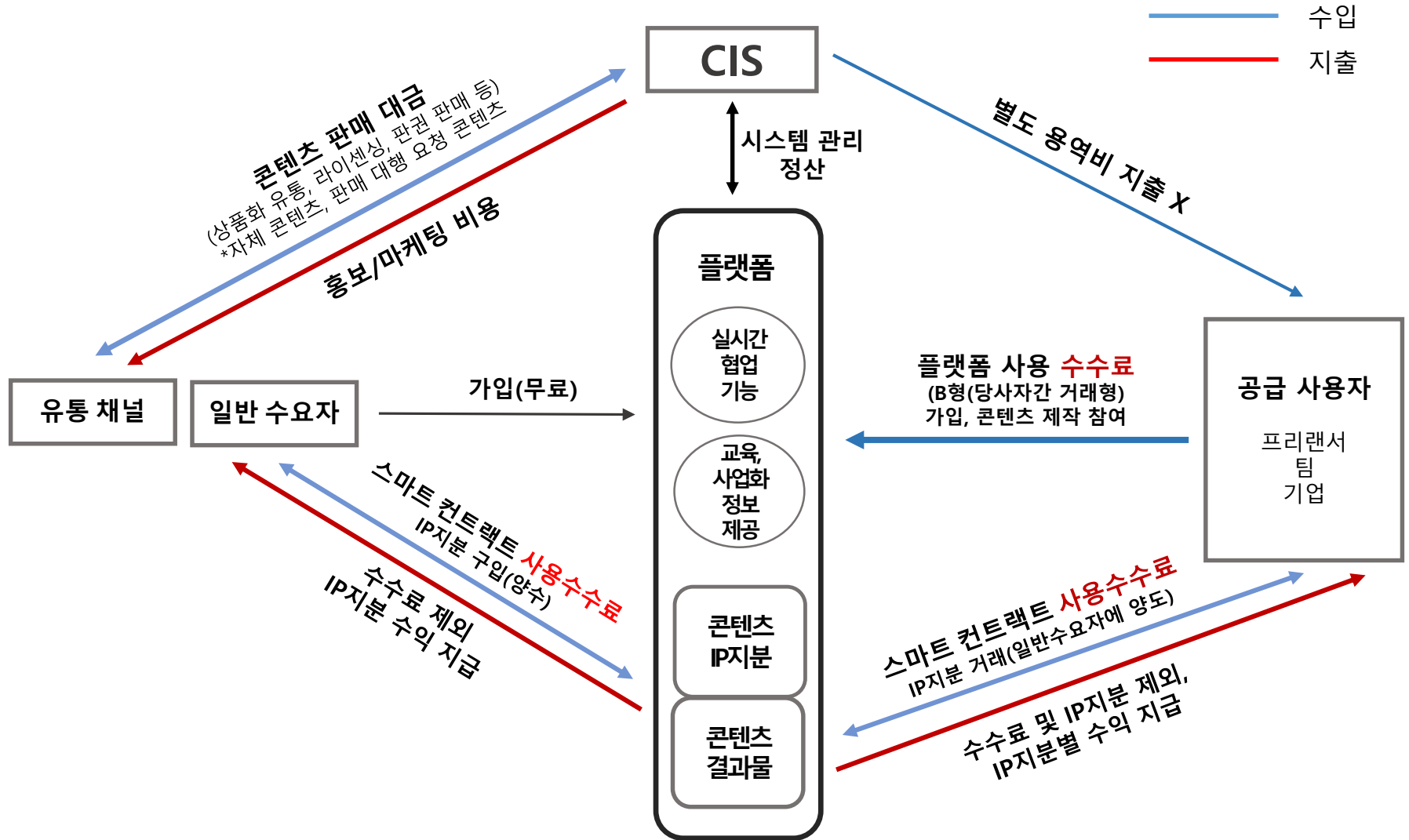
“문화관광콘텐츠산업 종사자 또는 종사 예정인 이들에게
자신의 AI등을 활용한 프로젝트 저작물에 대한 난해한 권리관계에 있어
IP 지분 배분 가이드를 통해, 원활히 배분될 수 있도록 함과 동시에
블록체인 기술이 접목된 계약 체결과 저작권 등록 및 관리 등 서비스를 제공하고
나아가, 앞선 IP지분 배분형 프로젝트가 **온라인 협업 툴을 통해 효율적으로 진행될 수 있도록** 하며
그 결과물을 통한 수익 사업화 서비스까지 제공하는 **문화콘텐츠 IP 원스톱 서비스 플랫폼!**”

플랫폼 이해 관계도

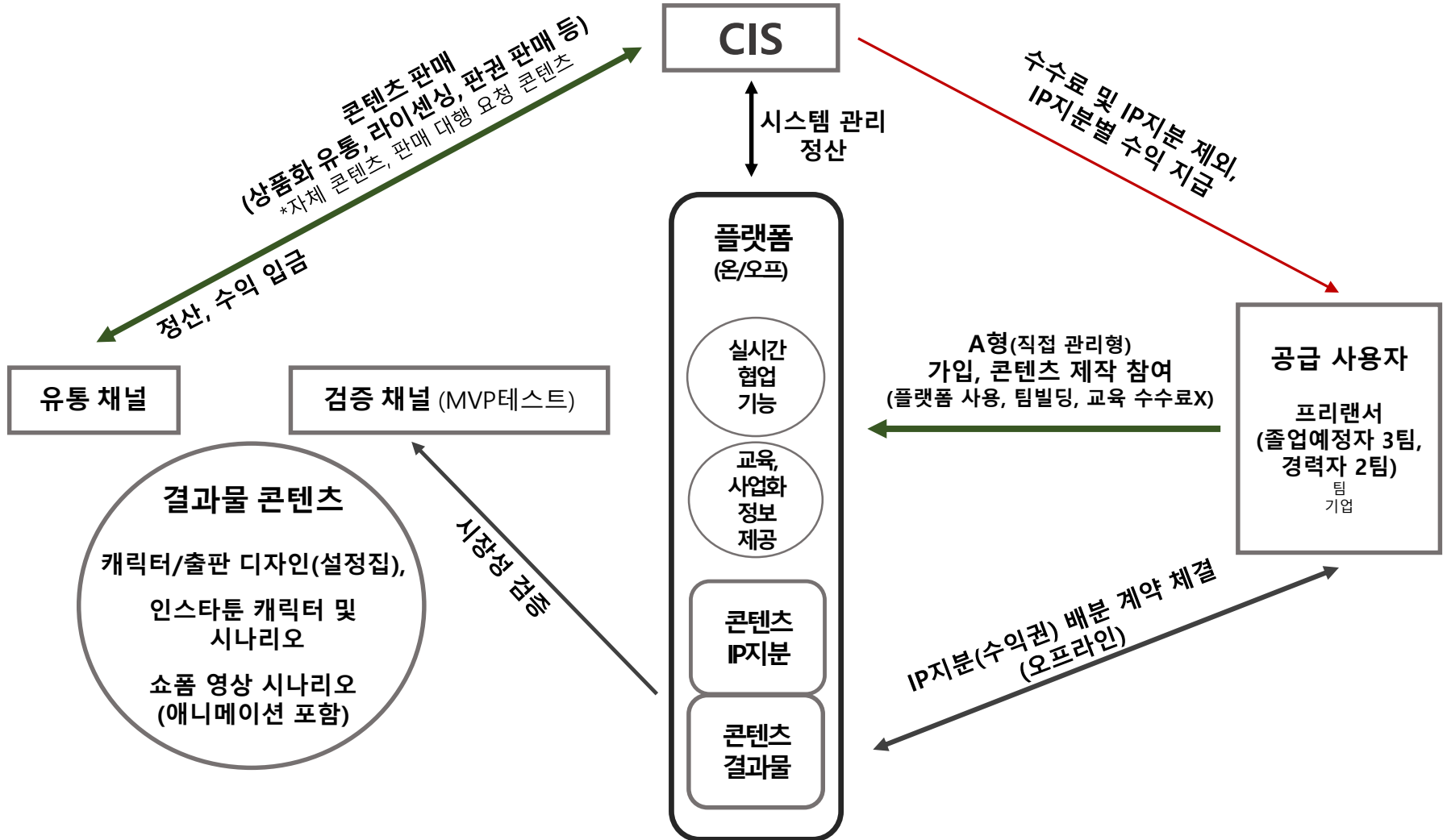
IP지분 배분형 프로젝트 협력 플랫폼 관계도



IP지분 배분형 프로젝트 협력 플랫폼 현금 흐름



1단계 (사업자 주도 단계 / 소요기간 5개월)



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)

작성 중