글로벌 K-POP 팬 콘텐츠 유통 플랫폼

덕질

Duckzill

1. Market overview

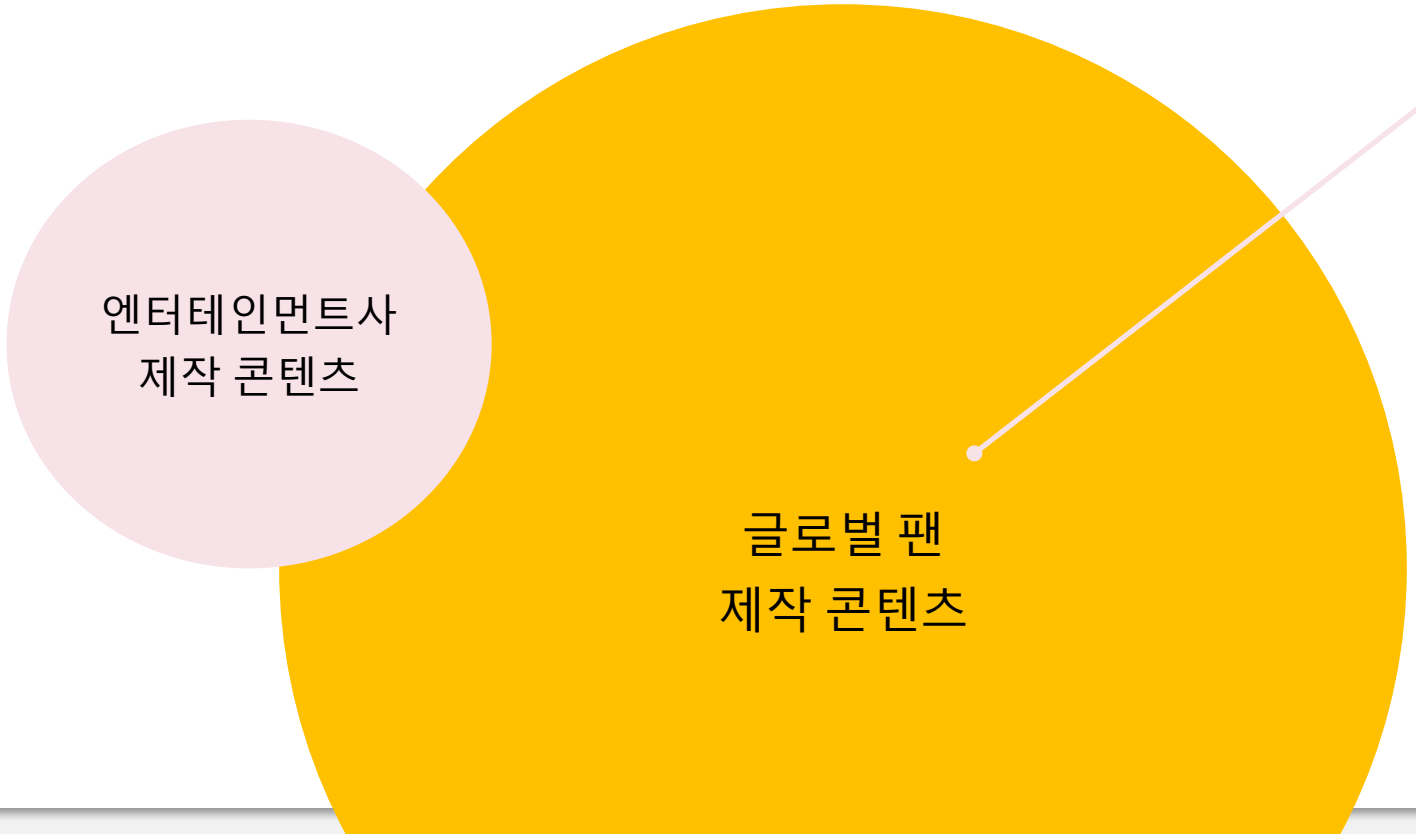
2. Business overview

3. Vision & Plan

Duckzill

새로운 K-POP 콘텐츠 시장

팬 제작 콘텐츠(직접 촬영한 사진, 영상, 팬아트)는 양과 질의 측면에서 엔터테인먼트사와는 다른 경쟁력과 차별화를 가지고 있으며, 새로운 시장을 형성하여 사업 잠재력이 큼



콘텐츠 종류

- 사진
- 영상
- 굿즈
- 전시회
- 콘서트
- 팬 사인회
- 팬 아트
- NFT

……

Duckzill

팬 콘텐츠 생산

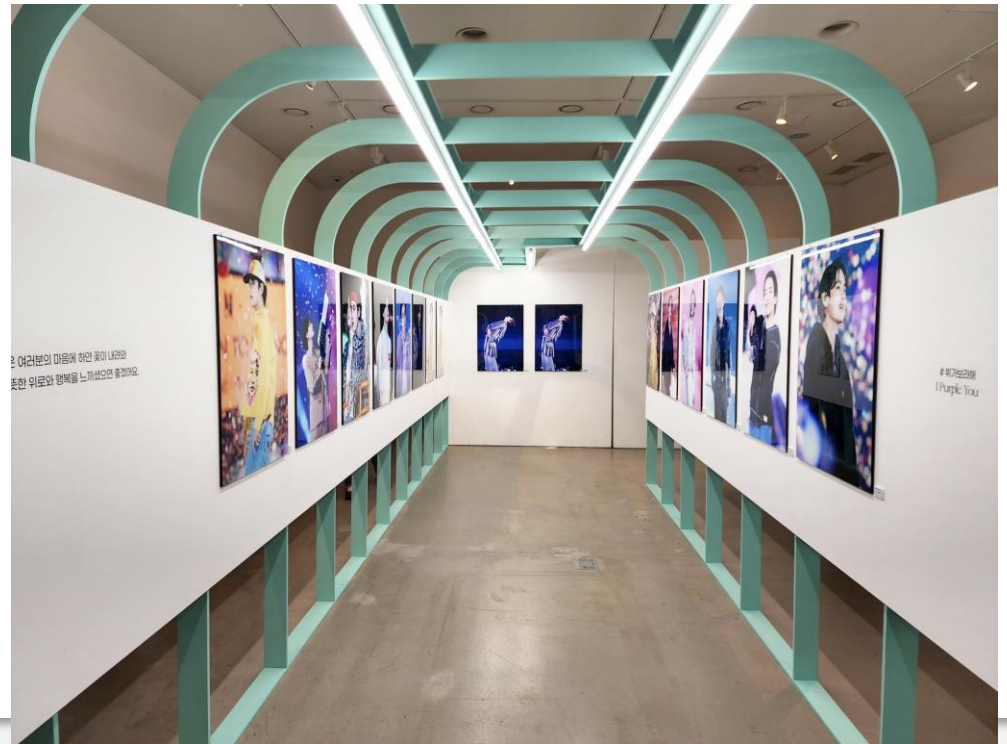
***홈마:** 홈페이지 마스터의 줄임말로, 연예인의 사진과 영상을 촬영해 자신의 SNS에 업로드하여 팬덤에 공유하는 영향력 있는 팬

- 직접 촬영한 사진을 기반으로 굿즈 제작, 광고, 카페 이벤트, 전시회, 영상회 등 팬 커뮤니티 활동을 선도
- 홈마는 팬 커뮤니티의 콘텐츠 제작자이자 소비자 → 프로슈머의 역할 수행

Duckzill

홈마 콘텐츠 소개

- 점점 규모가 커지는 K-POP 시장과 함께 홈마의 비중 증대
- 직접 찍은 사진을 보정하여 온라인에 공유하던 초창기와 달리, 오프라인 콘텐츠(사진 전시, 굿즈 제작 판매)를 기획하여 다양한 글로벌 팬들의 유입과 소비가 확대
- 최근에는 해외에서까지 전시회가 열리고 있으며 팬들이 직접 체험하고 즐길 수 있는 컨텐츠들이 증가



홈마 콘텐츠의 중요성

홈마는 콘텐츠 생산과 커뮤니티 활동을 선도하며 팬터스트리(Fandustry)의 핵심 역할을 수행

콘텐츠 공급 / 팬 커뮤니티 관리자

· 홈마의 콘텐츠는 케이팝 산업의 다양성과 엔터테인먼트사 중심 콘텐츠에 대체재를 제공
· 아티스트가 휴식기에 들어가거나 활동이 저조할 때 공백기를 채워주는 팬덤 유지·관리 역할 수행
· 팬덤이 새로운 문화를 형성하고 의견을 모으는 등 커뮤니티 형성 및 결집에 핵심적인 존재

아티스트 마케터

· 홈마 직캠, 해외 옥외 광고, 아티스트 이름으로 기부활동 등 아티스트 브랜딩 및 인지도 제고 효과 (ex : EXID 역주행 신화 - 홈마 직캠 4,000만 뷰)
· 홈마는 별도의 비용없이 지속적으로 콘텐츠 재생산 및 공유를 통해 아티스트 홍보 및 글로벌 팬덤 유입에 있어 마케팅 채널 및 플랫폼의 역할 수행

Duckzill

1. Market overview

2. Business overview

3. Vision & Plan

Duckzill

“팬 콘텐츠 글로벌 유통”

Duckzill

홈마 확보

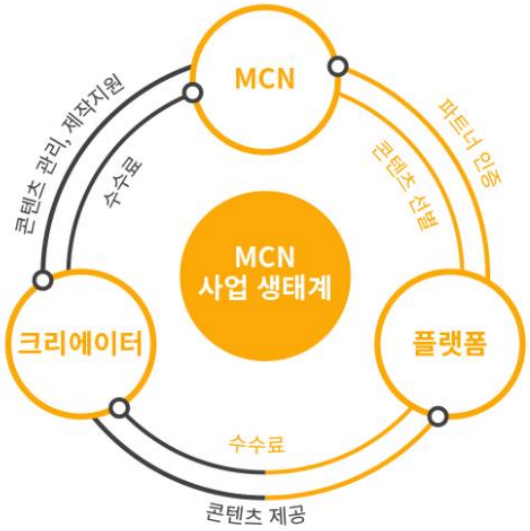
홈마 MCN Business를 통해 팬더스트리 시장 형성 · 사업화

제 3 조 [회사의 부여된 독점배타적 권한]

"크리에이터"는 "회사"에게 아래 각 권한을 독점배타적으로 부여하고, "회사"는 이로 인하여 발생한 수익을 본 계약에 따라 "크리에이터"에게 배분한다. 단, "회사"가 아래 각 권한에 의하여 "크리에이터"의 판매채널 및 제품을 관리함에 있어서 "크리에이터"의 저작권을 침해하지 않도록 유의하여야 하며 아래에 정한 구체적 사유 외에 "회사"의 필요에 따라 임의적으로 "크리에이터"의 "판매채널" 및 "제품"을 수정, 삭제하여서는 아니된다.

1. "크리에이터"의 "판매채널" 또는 "크리에이터"의 SNS 및 기타 판매채널을 통해 "회사"가 직접 광고형 제품을 제작, 판매하거나 이벤트, 프로모션 등 상업적 수익 활동을 할 수 있는 권리
2. "크리에이터"의 판매채널 또는 "크리에이터"의 SNS 에서 발생한 모든 제품 및 정보를 수집하여 이의 전부 또는 일부를 직접 이용하거나 이를 수정 또는 2 차적저작물 작성 등으로 활용하여 실물 혹은 디지털 콘텐츠의 유통 채널을

<MCN 계약서 일부 발췌>



<MCN 비즈니스 모델 예시>

- 홈마를 크리에이터로 인식, **플랫폼과 관리 서비스를 제공하는 MCN(Multi Channel Network) 서비스 런칭 및 운영중**
- 덕질 서비스는 콘텐츠에 대한 **독점 계약 체결**을 통해 **100명 이상**의 **선별된 홈마**의 콘텐츠 활용 가능

Duckzill

이벤트 대행 인프라

국내외 홈마 콘텐츠 기반 이벤트 대행 및 유통

수요조사
· DATA기반 수요 확인
· 장소, 물류, 인력 섭외

이벤트 기획
· 컨셉 및 디자인
· 상세 스케줄링

굿즈 생산
· 액자, 굿즈, 특전 등 생산

판매 / 홍보
· 티켓 및 굿즈 판매 시작
· SNS 기반 홍보

현장 운영
· 전담 C.S
· 현장 이벤트 설치/철거

글로벌 배송
· 굿즈 전문 포장
· 해외 현지 배송/물류

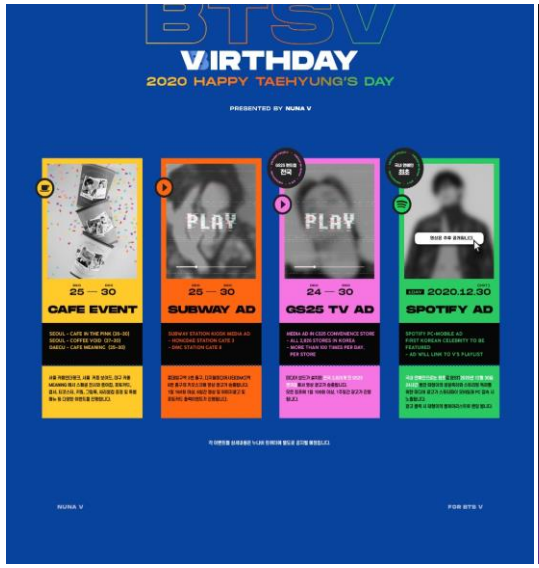
사후관리
· 정산 체계 및 리뷰 제공
· 온라인 판매 진행

Duckzill

대표 소속 홈마

개인 팔로워 220만, 평균 게시물 노출수 3천만 이상

10m 비행선 서포트, TV광고, 스포티파이 프로모션 등 대형 팬덤 프로젝트 리딩 경험 다수



Duckzill

해외 진출 프로세스

소속 홈마 중심의 이벤트 등 당사가 보유한 인프라를 해외에 수출하여 **수익화 및 글로벌 커뮤니티 확장 진행중**

콘텐츠 독점적 확보

1. 오프라인 커뮤니티 이벤트

2. 아티스트 광고

3. 굿즈 등 상품판매

해외 수출 및 커뮤니티 구축

포맷 및 컨셉 확정

국내에서 이벤트를 진행하여 후기 및 트래픽을
확보한 이후에 같은 포맷으로 해외 수출

이벤트 키트 구성

이벤트 진행에 필요한 굿즈, 액자 등 상품을
직접 포장하여 당사 물류 창고에서 현지 배송 진행

해외 인프라 확보

해외 현지 홈마 혹은 파트너사와 이벤트 진행에
필요한 장소, 인력,홍보 등 진행

마케팅 및 파트너쉽

마케팅 / 프로모션

홈마가 보유하고 있는 SNS 채널 적극 활용

글로벌 파트너쉽

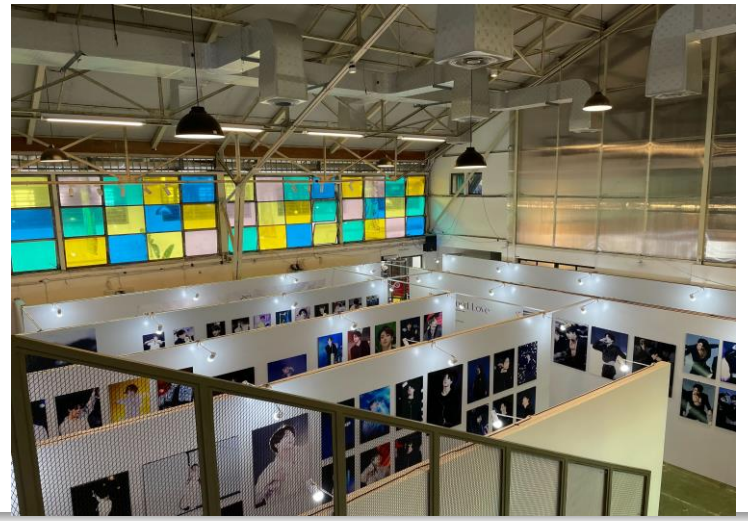
Imagine your Korea

HEXAGON Investment Consulting

HOTEL SKYPARK

Duckzill

Indonesia

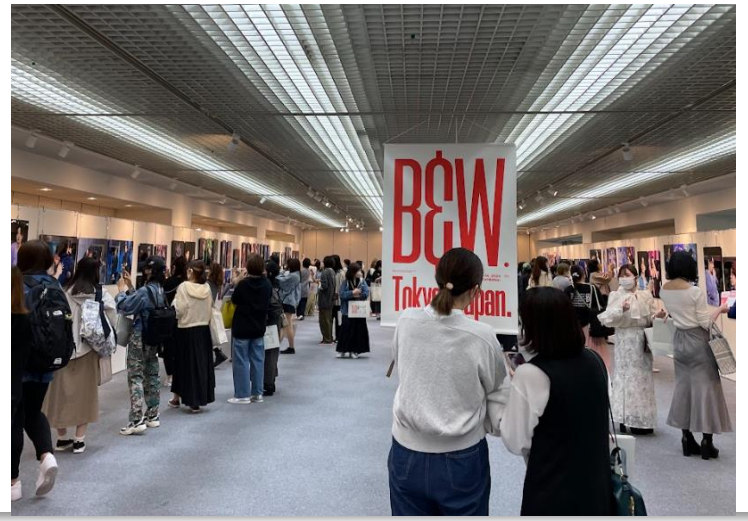


Duckzill

Vietnam

Duckzill

Japan



Duckzill

1. Market overview

2. Business overview

3. Vision & Plan

Duckzill

활용 방안

· **케이팝 팬 콘텐츠 및 문화는 글로벌 시장으로 빠르게 전파되고 있어 지속적인 시장 확장 가능성↑**

· 특히, 데이터 수집, 팬섬 강화, 아티스트 인지도 제고 분야에서 기여할 수 있는 **콘텐츠 다수 보유**

목적 기반
DATA 수집/활용

팬 서비스 기반
팬덤 강화

글로벌 이벤트 기반
인지도 제고

Duckzill

DATA 수집 및 활용

· 케이팝 팬 콘텐츠 및 문화는 글로벌 시장으로 빠르게 전파되고 있어 지속적인 시장 확장 가능성↑

덕질

오프라인 이벤트

1. 국가/지역별 이벤트 티켓, 굿즈 소비 데이터
2. 콘텐츠(사진/영상) 선호도 및 팬 데모그래픽 확보

기대효과

1. 콘서트, 팬미팅, 굿즈 유통 가능성 여부 확인
2. 유통 채널 선정

Duckzill

팬덤 강화

· 팬 참여형 이벤트를 통해 다양한 아티스트 콘텐츠를 지속적으로 기존 팬덤에 제공하여 **로열티↑**

· 지속적인 **이벤트(광고, 이벤트) 발생**과 노출을 통해 글로벌 마켓에서 신규 팬덤 유입 채널로 활용하고 **신규 팬덤 유입↑**

Duckzill

이커머스 Data

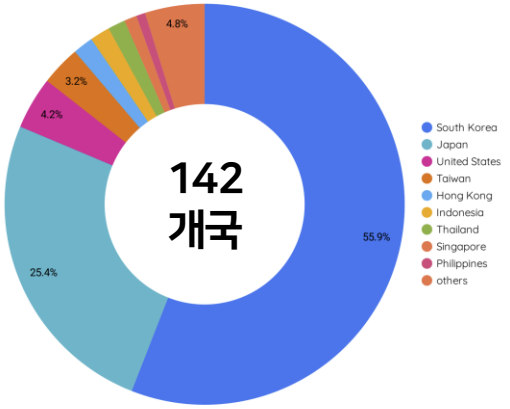
· 글로벌 커머스 시스템, 물류, 팔로워 등을 기반으로 해외 방문자 및 결제 국가 수가 각 **140개국, 46개국 이상**

· 물류 사업 분야 배송건수가 2022년 **국내 약 3만건 , 해외 1.2만건 이상** 출고가 예상되며 전년대비 **20% 이상 성장**

· 주문량, 공식 굿즈 배송대행 및 유통 등의 증대로 전반적인 커머스 매출과 수익 **150% 이상 성장 예상**

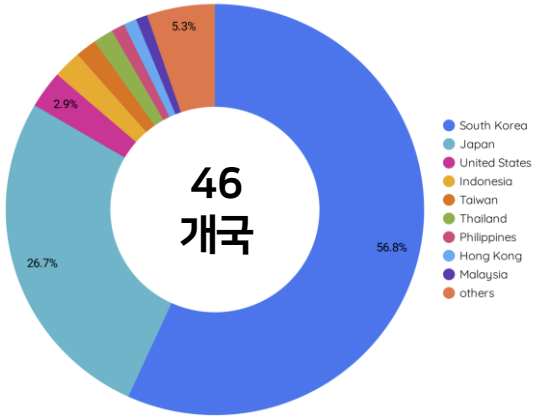
국가별 방문자 비율

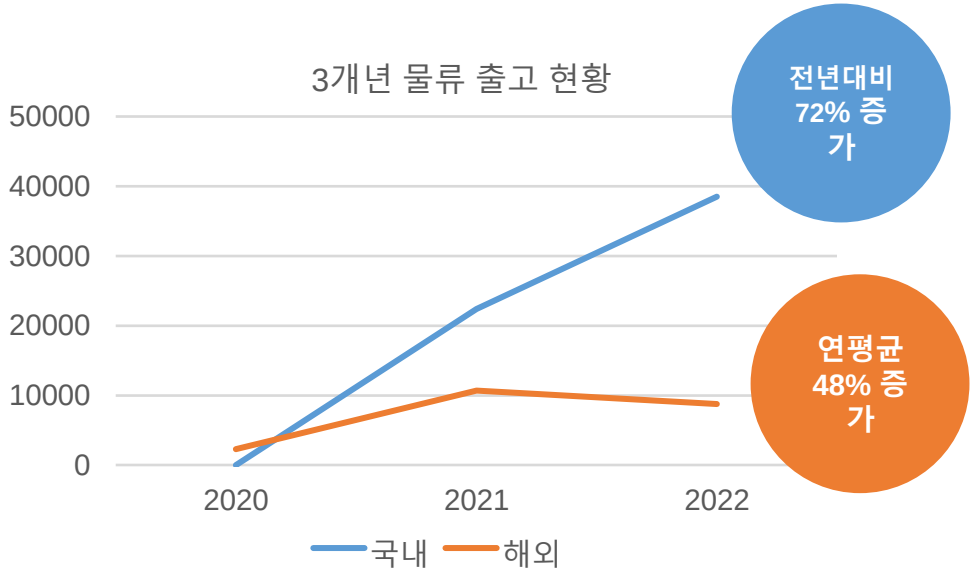
(2020년 ~2021, %)



국가별 매출 비중

(2020년 2021~, %)

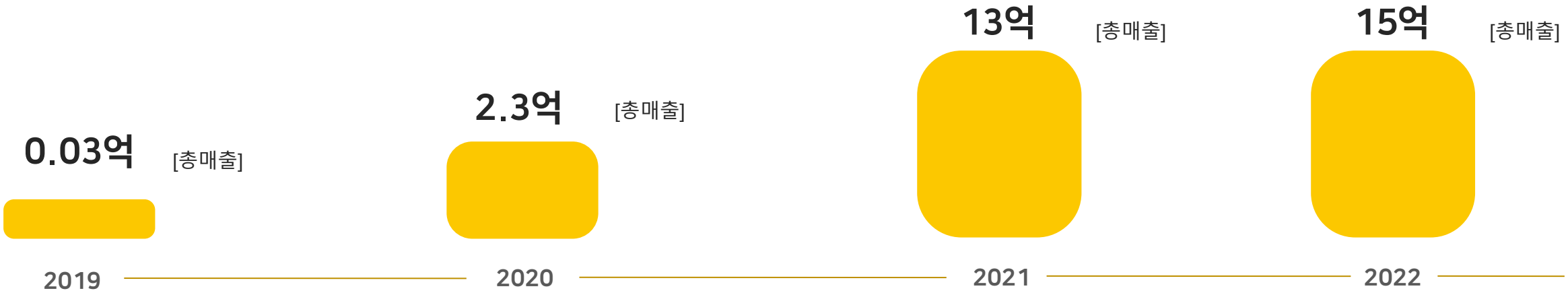




→ 결제와 별개로 실제 배송 국가는 **약 80개국 이상**

Duckzill

History



2019. 06 ㈜앰프 설립
프라이머 배치 16기 선정
2019. 09 새론 커뮤니케이션즈 제휴
Pre-TIPS 선정

2020. 03 디캠프 D-Day 특별상 수상
2020. 05 KT CS 서비스 제휴 체결
2020. 06 덕질샵 서비스 오픈
후속 투자 유치(인포뱅크·씨엔티테크·프라이머)
2020. 09 신용보증기금 NEST 8기 선정
2020. 11 플래디TV 드라마 공식 굿즈 기획/제작/유통
2020. 11 Pre-Tips 성공 졸업

2021. 02 네이버 플레이리스트 계약 및 공식 굿즈
해외 독점 유통
2021. 03 물류 창고 확장 및 자동화 솔루션 도입
2021. 03 TIPS 선정
2021. 06 KTO 글로벌 관광 챌린지 프로그램 지원기업 선정

2022. 01 브릿지투자 유치(세르파, 킹고 인베스트먼트)
2022. 02 글로벌 관광 챌린지 우수기업 선정
2022. 06 신용보증 기금, 헥사곤이벤스트먼트 후속 투자
2022. 08 오프라인 거점(장소) 확보
2022. 09 U+, 스카이파크 등 계약 체결
2022. 10 해외 연계 이벤트 진행(일본, 인도네시아)

Duckzill

덕질의 역할

홈마를 적극 활용하고 **아티스트와 엔터테인먼트사에 기여**할 수 있도록 **교두보 역할**

1

홈마 관리/육성
리스크 감소

2

인프라 보유
팬 이벤트 전문 대행

3

글로벌 시장
데이터 수집/제공

Main Vision

홈마의 콘텐츠를 기반으로
해외 시장 적극 공략을 통해
KPOP 팬 콘텐츠 시장의 글로벌 확장 · 발전 도모

팬들의 팬

Duckzill