

Enjoy Kpop

국내외 Kpop 스타가 다수 배출되는
Kpop World Battle SNS



동영상 시청 <https://bit.ly/4bGb66p>

< | >

KPOP Cover Battle No.1,102



weloveyena

EnjoyKpop 



KPOP IN PUBLIC CHALLENGE IKON 3rd Anniversary DAN
CE COVER TRAINEE COMPANY

VS



y2mate com east2west momoland bboom bboom dance
cover

남은 투표시간

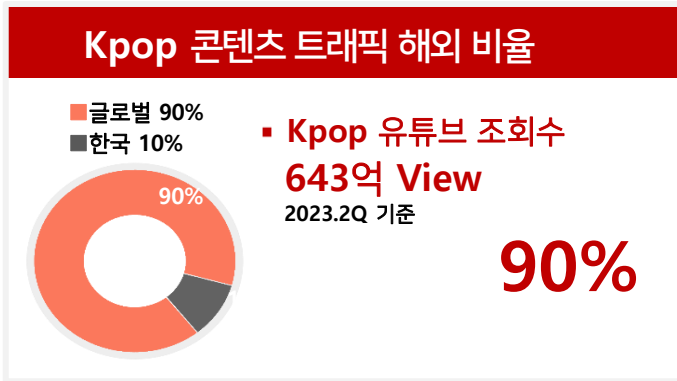
00:23:56:18

투표하러가기

현재 Kpop 큰 변화 (출처: SBS 2023.8.23)

외국인 Kpop 그룹이 탄생하고 있습니다

외국인 Kpop 그룹과 공존 초기 시대진입



고비용 투자 해외 오디션 선발



2024.2 데뷔(출처:뉴스핌)

 **Problem****Kpop 아이돌 선발 육성에 많은 자금투자 필요**

수명 짧은 Kpop 아이돌

유통기한 7년

국내 아이돌 선발육성
많은 시간/자금투자

외국인 Kpop 아이돌 소수

**외국인 Kpop Fan
재능발산 채널부족**

저비용으로 국내외
셀럽 배출 플랫폼 필요

Kpop World Battle SNS Platform

최소 시간/비용으로
많은 국내외 Kpop 스타가 다수 배출

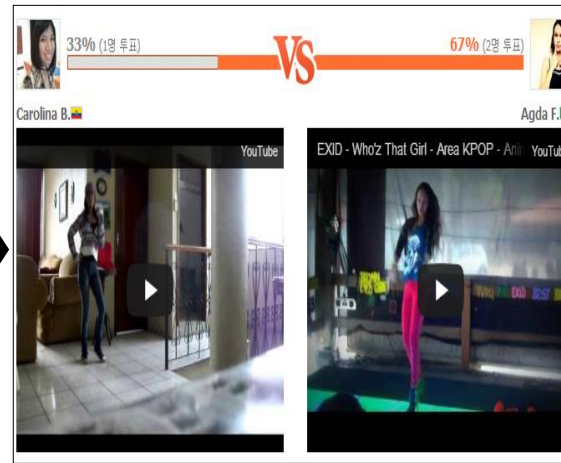
외국인 Kpop Fan
(스페인 /Heri.K)



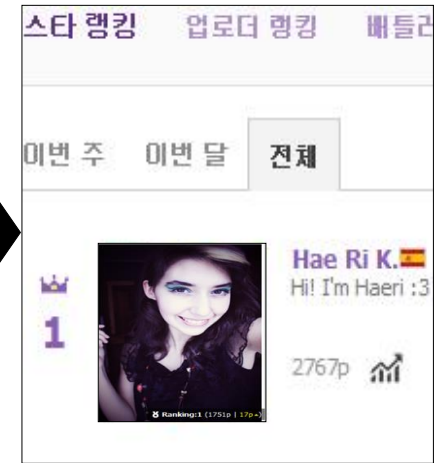
Kpop Cover



Battle Vote



Star Ranking

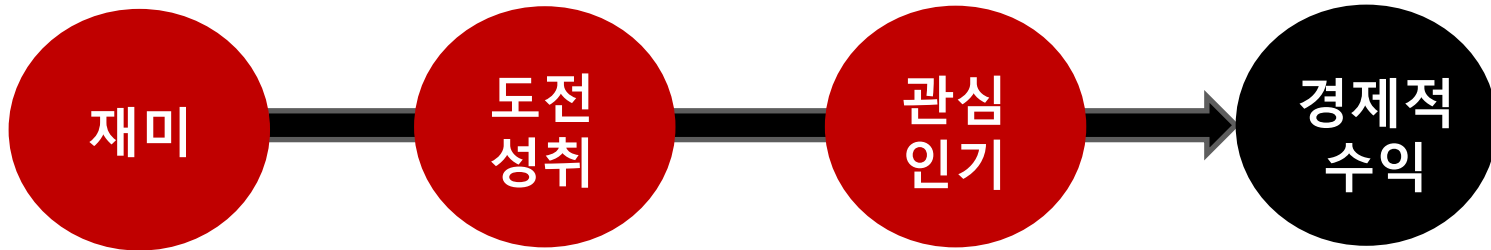


Web3.0 기반 참여자 활동에 따른 토큰 보상

왜? 배틀

배틀은 재미 몰입으로 회원을 많이 유입시킵니다
(참여자,관람자)

전세계 TV 음악 프로그램 70% 이상 배틀 컨셉



고객수요 검증 > 레퍼런스



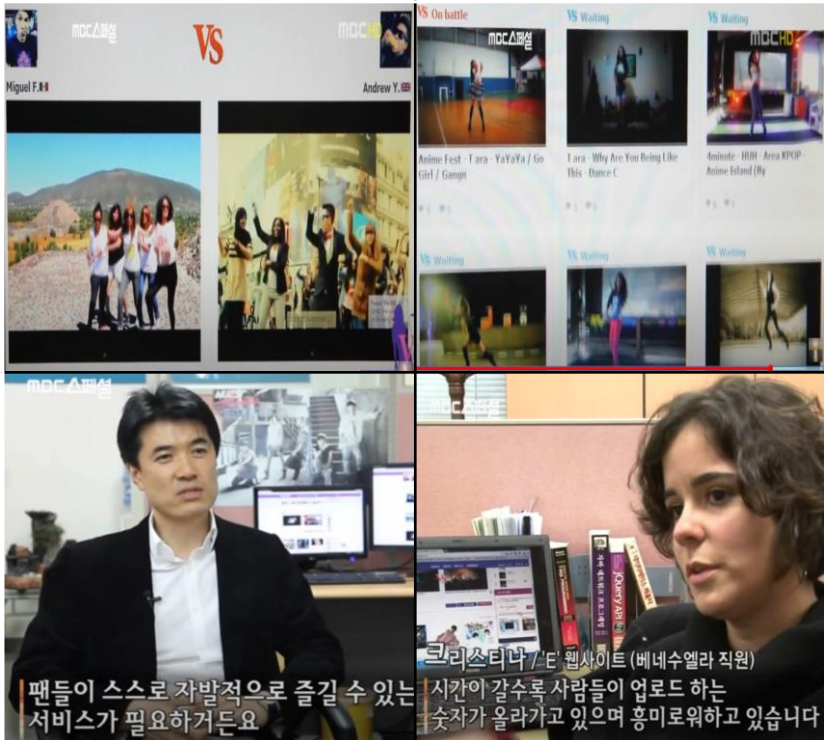
MBC 방송영상 <https://bit.ly/318eQA5>

강남스타일배틀 대회 <https://bit.ly/49hypSz>

1회 대회 **10만명** 가입, **5000개** 동영상 업로드

1회 World Battle 개최

개최 성과



- SK C&C 투자
- ‘강남스타일’ 1곡 배틀 진행
- MBC 방송소개
- 성공이유
 - 현지화 마케팅
 - 해외 유학생 8명이 현지인과 적극적 소통

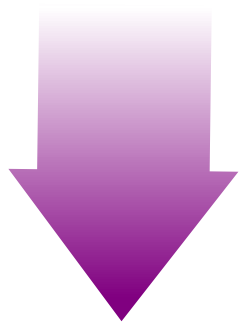
2개의 Multi Battle 플랫폼으로 운영합니다

www.enjoykpop.com MVP 버전

EnjoyKpop(기본BM)
-Kpop 장르

EnjoyBattle(확장BM)
-Kpop 제외 다른 장르

사용자
활동



KPOP Cover Battle No.712 <https://www.enjoykpop.com>

actsmo <https://bit.ly/3y9OKoZ> EnjoyKpop

[KPOP IN PUBLIC] Wanna One 워너원 Burn It Up 활활 DA NCE COVER [KDCDC] PUBLIC CHALLENGE SUNMI 선미 Siren 사이렌 Dance Cover By C A C from Vietnam

남은 투표시간 00일 23:57:32 투표하러가기

송O인 미스O롯 경연 홍O

남은 투표시간 00일 23:57:32 투표하러가기

Fan
활동관리
시스템

PURCHASE ANALYSIS (INNOVILLE UA-64877005-1) 01/18/2021 - 07/17/2021

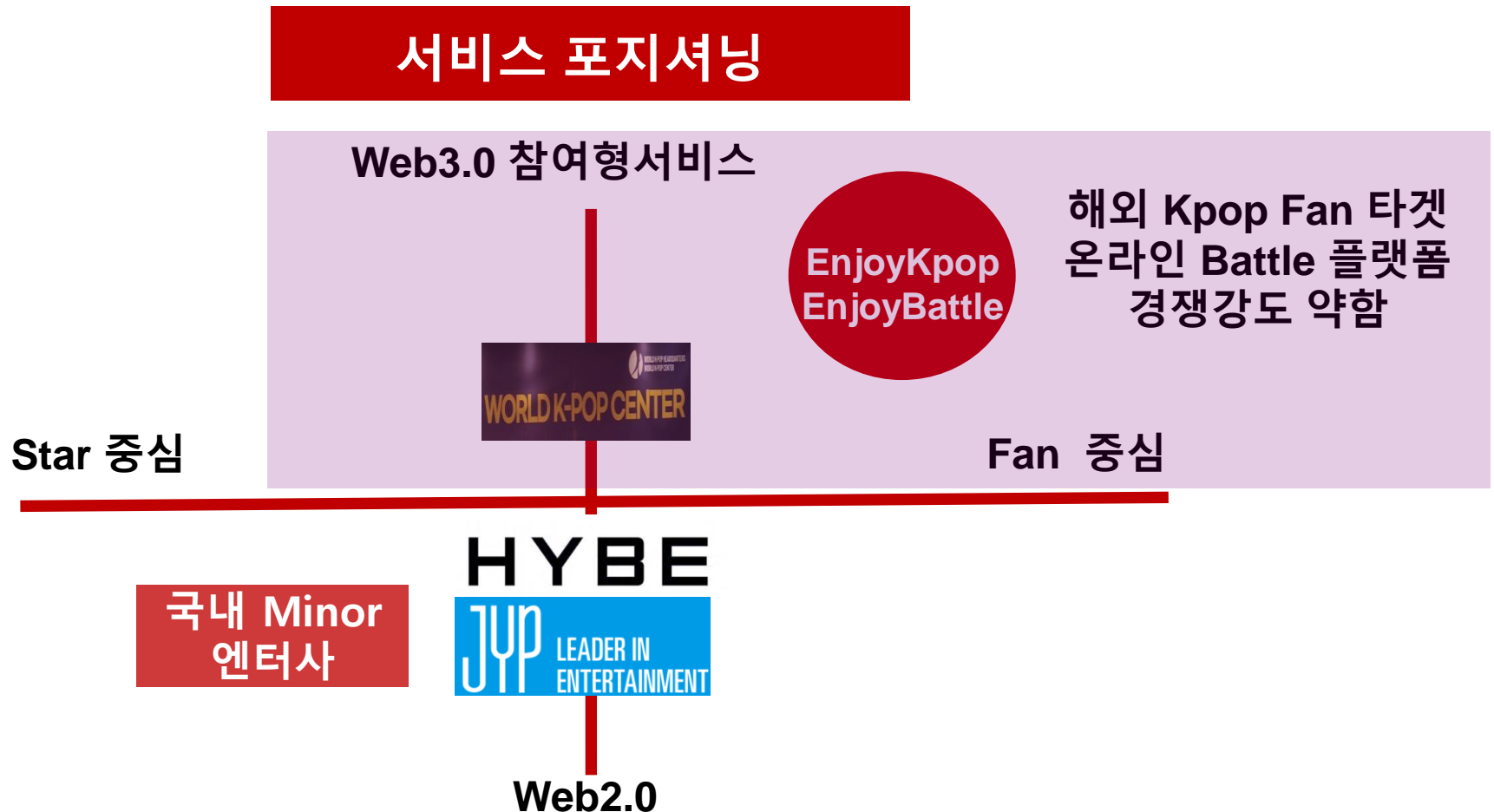
Source GA User Type cookie id

USER ENGAGEMENT(고객 여정)		ACQUISITION(고객 획득)		구매 유저수		구매횟수		총매출		CONVERSION	
3,527	0.48%	7,044	1.57%	13,379	50,021	1.4B	5.5%	NEW	RETURNING	NEW	RETURNING
750	2.77%	203,092	43,990	13,379	5,572	153.9M	1.4%	10,311	44,449	1.2B	35.9%
-4.7%	0.7%	28.8	25.38%	0.4mins							

태그: 검색어, KPOP, 팬이, 이기희, 득이, 검색어, 을, 통한, 재미, 오스, 극대, 하

경쟁사 차별점

기존 엔터사는 경쟁사가 아닌 파트너입니다



수익모델 Big Picture

회원수 추이에 따라 단계별 BM 적용 More People More BM

K COMMERCE



① K박스 구독 할인구매

- 월정액으로 스타 앨범, 이미지 카드, 화장품 등 K박스에 담아 판매
- Basic /Premium 구분 혜택 차별

**뱃지광고
데이터 판매
NFT**



② 뱃지 광고 ('뱃지' NFT 용어 대체)

- 32개 뱃지 마다 상품광고 매칭
- 팬활동 데이터 판매

③ 뱃지/ Kpop 카드 매매

**선물
투표권 판매
부가사업**



④ 토큰 선물, 투표권 판매

- 좋아하는 스타에게 선물
- 배틀곡 KPOP 아이돌에게 문자대화

⑤ Kpop 스튜디오/한국어 교육

예시) 수익모델

K-Product 온-오프라인 커머스, 배지광고(NFT)

단기내 수익창출 (K-Culture 상품판매)



사용자 유입



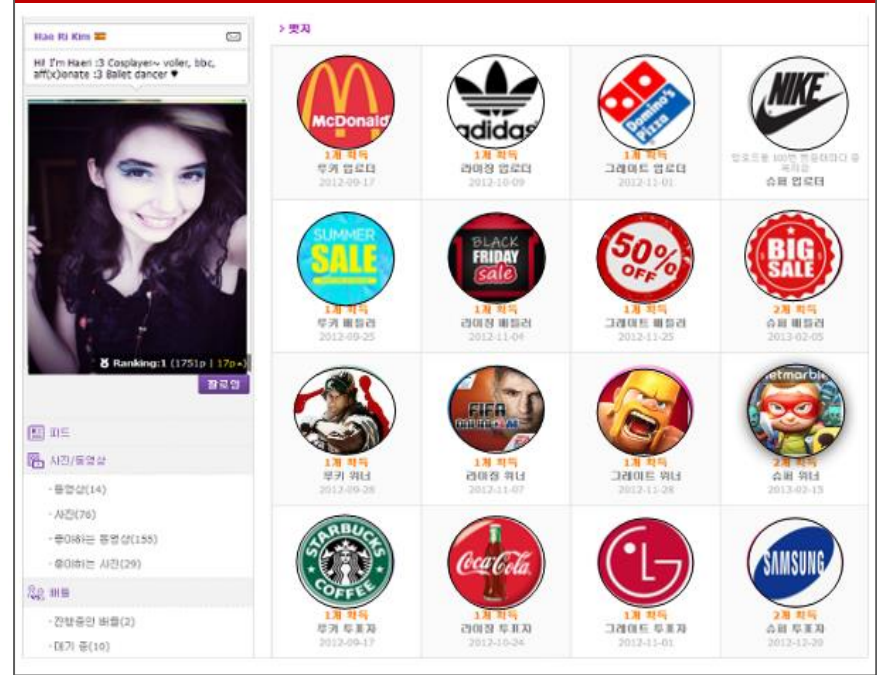
Kpop Fan 종합관리 마케팅 퍼널 시스템

아마존/쇼피 오픈마켓

자체 Mail/ SNS (ON-OFF)

구매 전환

배지(NFT 용어대체)



- 사용자 활동에 따라 **배지획득 보상증가**
- 배지와 광고 매칭 **사용자와 수익배분**
- 기업가치 상승시 **배지(NFT/토큰) 가치 상승**

마케팅 전략_1

Kpop World 온라인 배틀대회 개최

현재 외교부 주관 전 세계 오프라인 이벤트

매년 경남 창원 Kpop World Festival 개최



지역/시간 제약없이 온라인 상시배틀

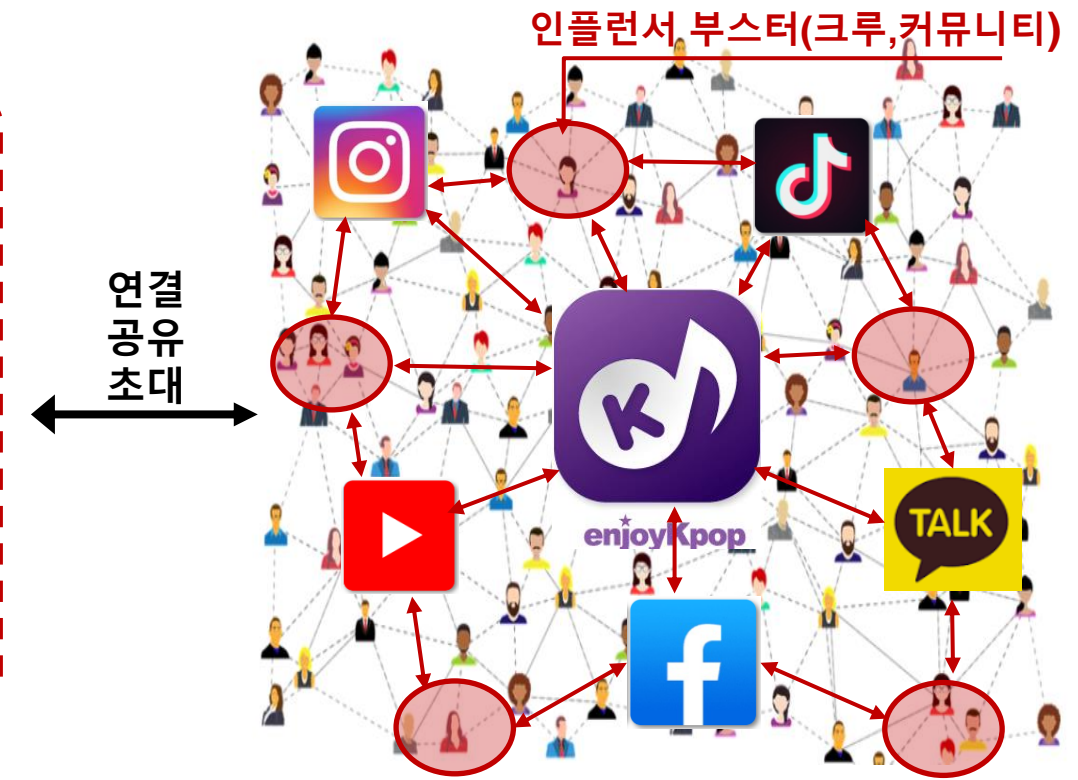


단기내 많은 국가 Kpop Fan 회원확보 가능

마케팅 전략_2

Global Social Network Marketing

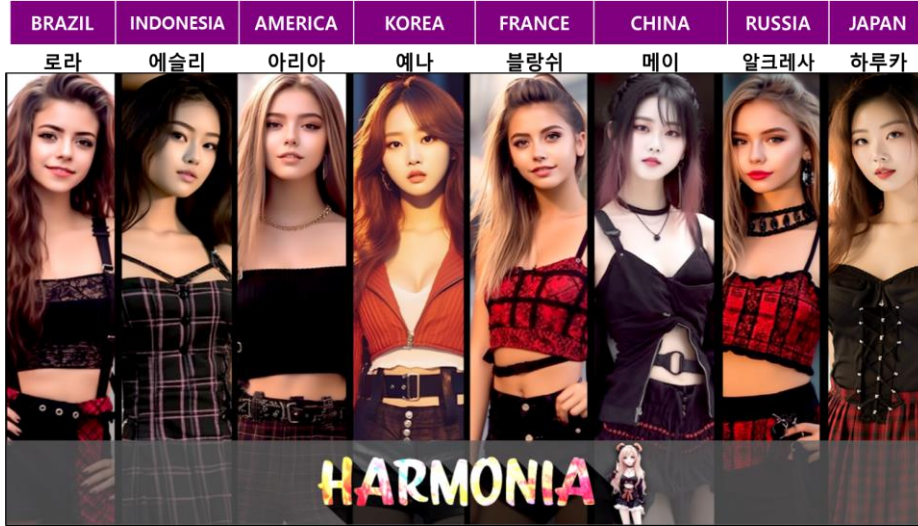
(참여자 대부분 상호 **연결** ↔ **공유** ↔ **초대**를 통해 유입)



AI 마케팅_AI 다국인 Kpop 아이돌 Group

걸그룹 '하모니아(HARMONIA)' 보이그룹 '고민탐색대(EyouC)

마케터,아티스트 /버튜버/홍보 모델/부스터



팀구성

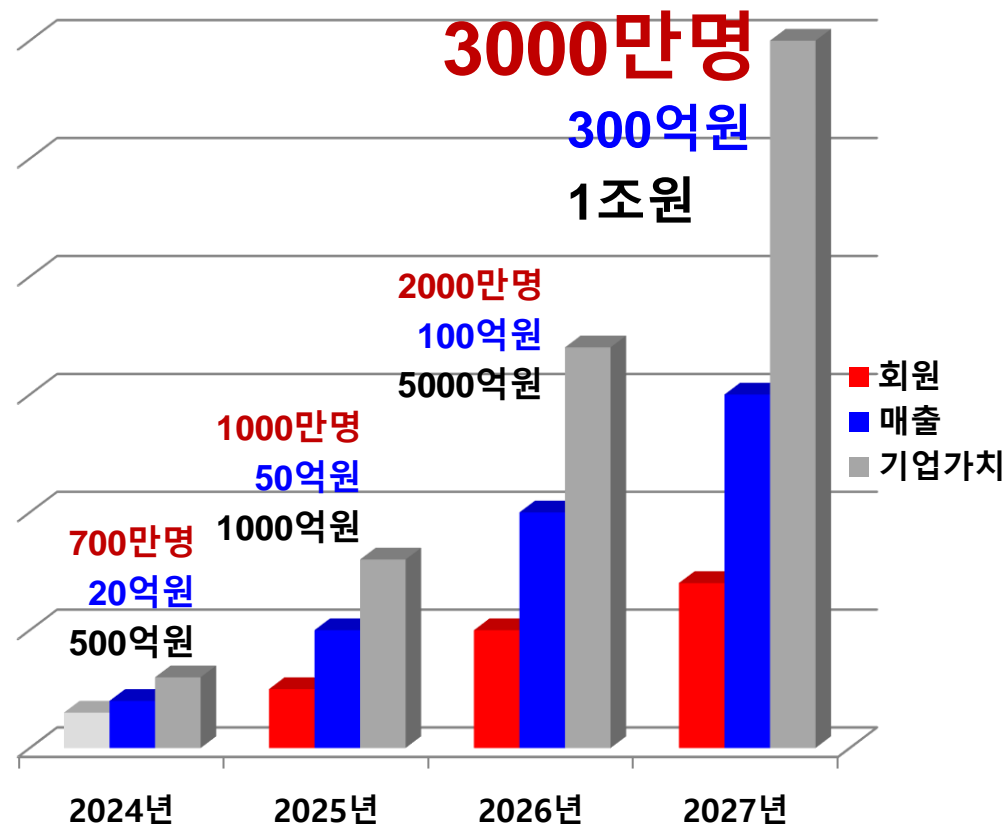
<p>CEO 김병훈</p>	<p>경영,사업기획 마케팅</p>	<ul style="list-style-type: none"> -LG전자 해외향 GSM 핸드폰 SW/HW 30개 모델 개발(10년) -모바일 게임,SNS,데이터 분석,블록체인 개발 (10년) -가산디지털단지 우수 CEO 100인 선정
<p>CTO 김동혁</p>	<p>개발</p>	<ul style="list-style-type: none"> -메인넷 개발 PM -스마트 컨트랙 활용 오픈마켓 구축 PM -DEX 거래소 PM
<p>CMO 최규문</p>	<p>마케팅 사업기획 총괄</p>	<ul style="list-style-type: none"> -전문분야: SNS 마케팅 및 소셜커뮤니케이션,AI교육 -개인,기업,공공기관 마케팅 강의/컨설팅 10년 -저서: 페이스,유트브,카카오 마케팅/SNS 관련도서 7권 저술
<p>총원 5명 (KPOP 커뮤니티 제휴)</p>	<p>실무담당</p>	<ul style="list-style-type: none"> -개발자 2명 -기획자/마케팅 명2 -관리 1명 -KPOP 전문가 그룹 협업(다수 커뮤니티, 인플런서, 전문가)

수상실적 및 성장목표

수상실적

- 한국문화콘텐츠진흥원
스타트업 마케팅공모전 수상
(상금 2천만원)
- 장애인기업 해외수출화 지원
사업자 선정

성장목표





사업추진 로드맵

2024년~2025년



Web3.0 EnjoyKpop > 재미가 우선, 보상은 나중

사용자 친숙성

Fun > Reward



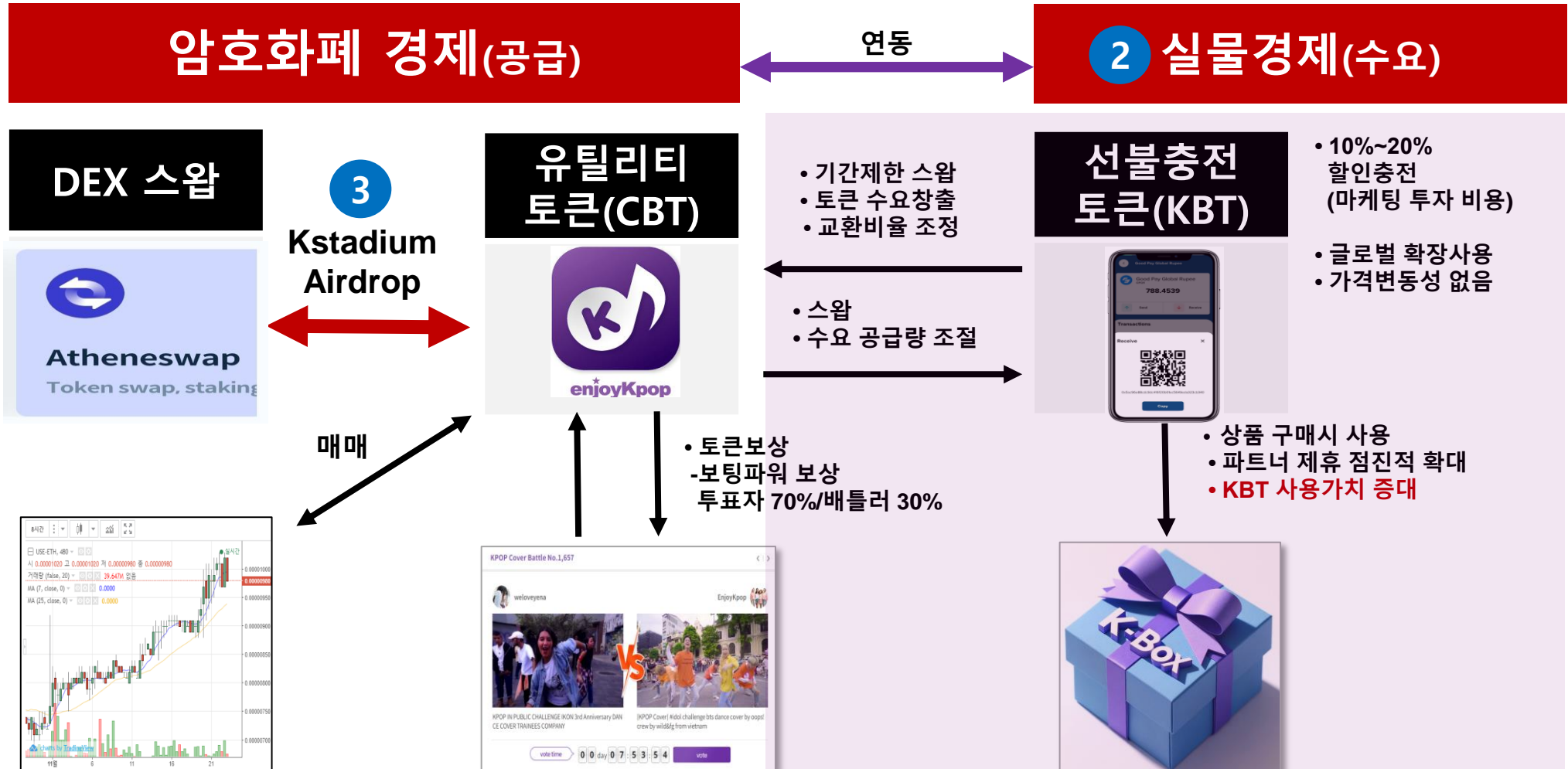
토큰보상 기준

사용자 활동 정도에 따라
1단계(Web2) 획득점수 → 2단계(Web3) 토큰보상으로 전환

항목	보상 행동	보상 등급	획득점수	참여 동기
동영상 업로드	배틀 동영상 링크/업로드	높음	3	상
친구맺기	필로잉 팔로우	높음	3	중
인기 획득	플랫폼 내에서의 영향력이나 지위 획득	높음	3	상
투표 참여	배틀 동영상 투표	높음	3	상
배지 획득	특정 목표 달성이나 도전 과제 완료	중간	2	상
배틀 참여	배틀, 이벤트, 다양한 행사 참여	중간	2	상
공유	콘텐츠를 소셜 미디어나 다른 플랫폼에 공유	중간	2	중
그룹 형성	커뮤니티 그룹 형성 및 활동 참여	중간	2	상
좋아요	동영상에 '좋아요'	낮음	1	중
댓글 작성	댓글 달기	낮음	1	중

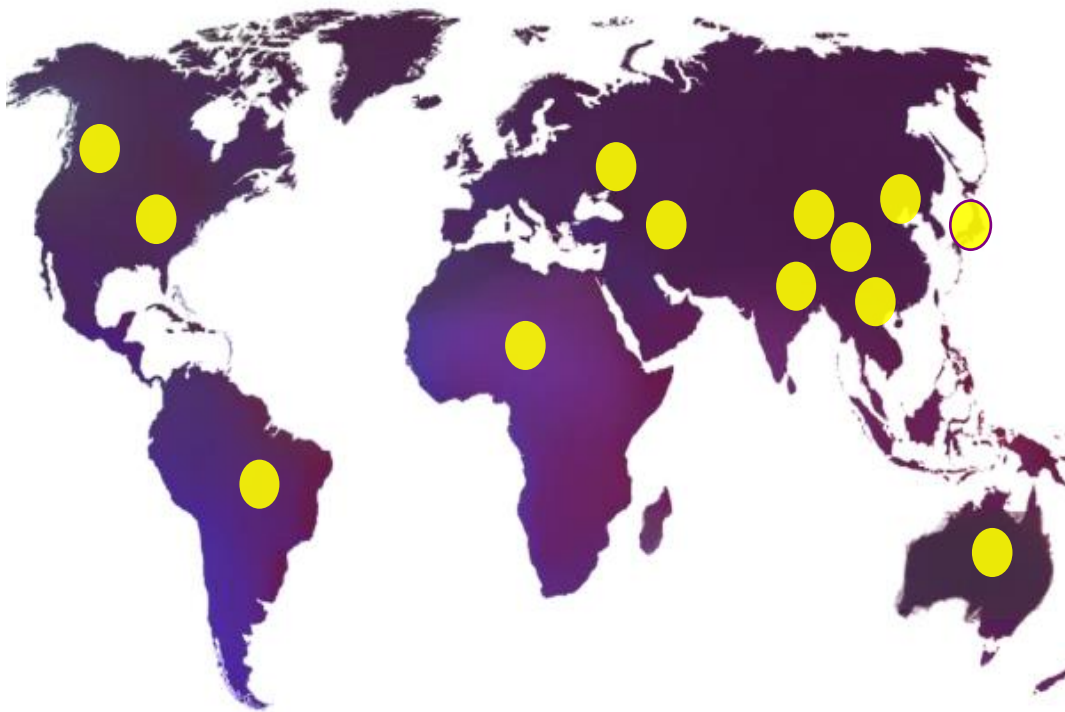
토큰 이코노미 구조

1 수요가 공급을 견인해 토큰가치 상승



Global Digital Entertainment 기업가치로 국내외 기업과 M&A

**Kpop Digital Entertainment
DAO Network**



중장기 협업 네트워크 확대 (M&A)



국내외 Kpop 스타가 배출되는
Web3.0 Kpop World Battle SNS

Kpop 팬덤 2억명



외국인 Kpop 그룹



Fan → Star

전 세계 Kpop 대중화 촉진

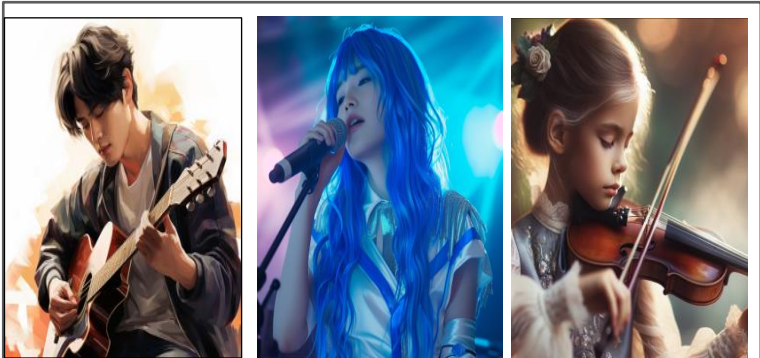


Enjoy Battle

- Music Battle SNS (Kpop 제외 모든 장르)
- 타겟시장: 전 세계

EnjoyKpop 확장 BM


재야의 고수



남은 투표시간 00일 04:40:52 투표하러가기

공중파 진출


송O인 미스O롯 경연 흥O



남은 투표시간 00일 04:40:52 투표하러가기



Web3.0 Kpop World Battle SNS Platform

**Challenge the Kpop battle!
You can be a Kpop world star too**

www.enjoykpop.com

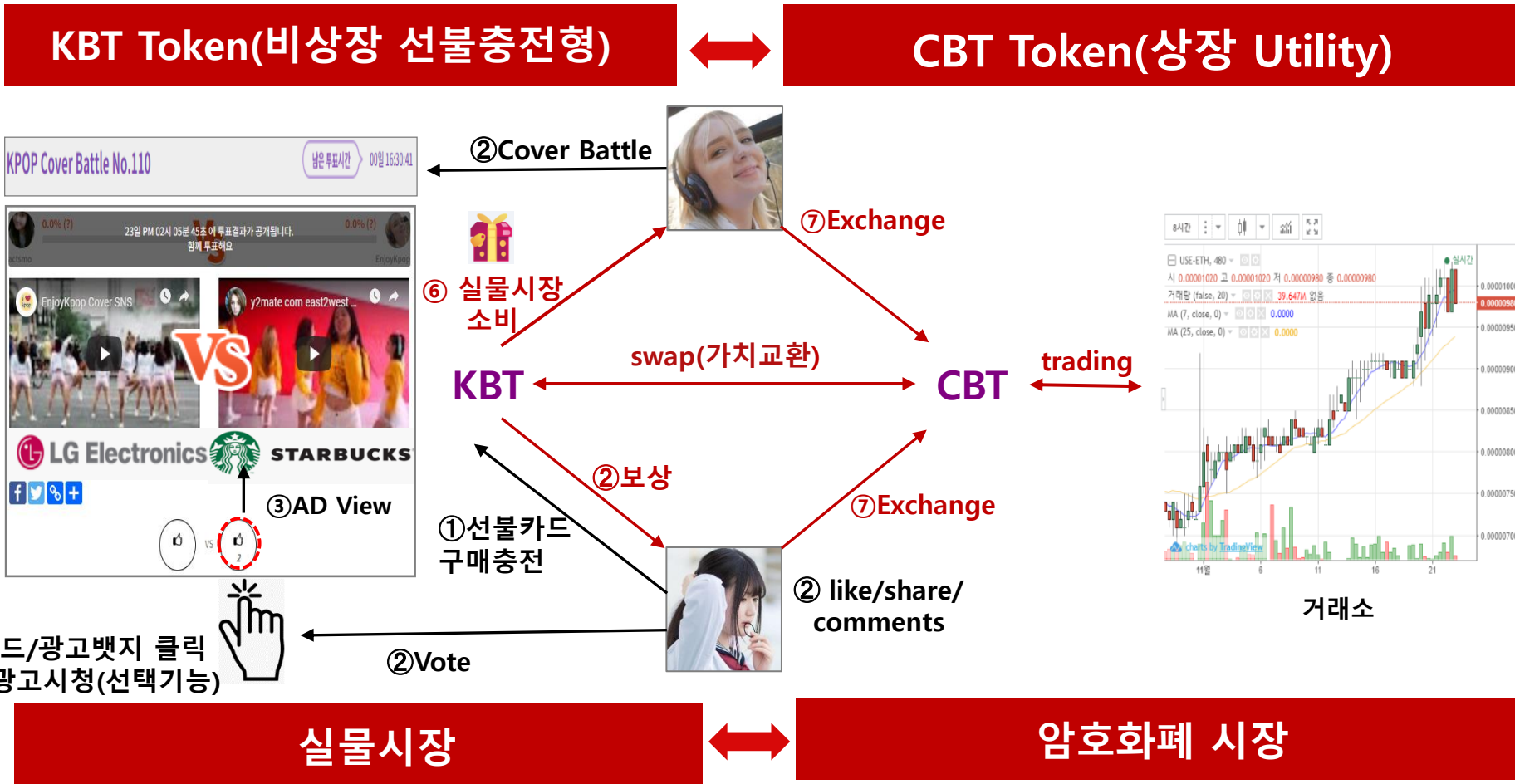


별첨

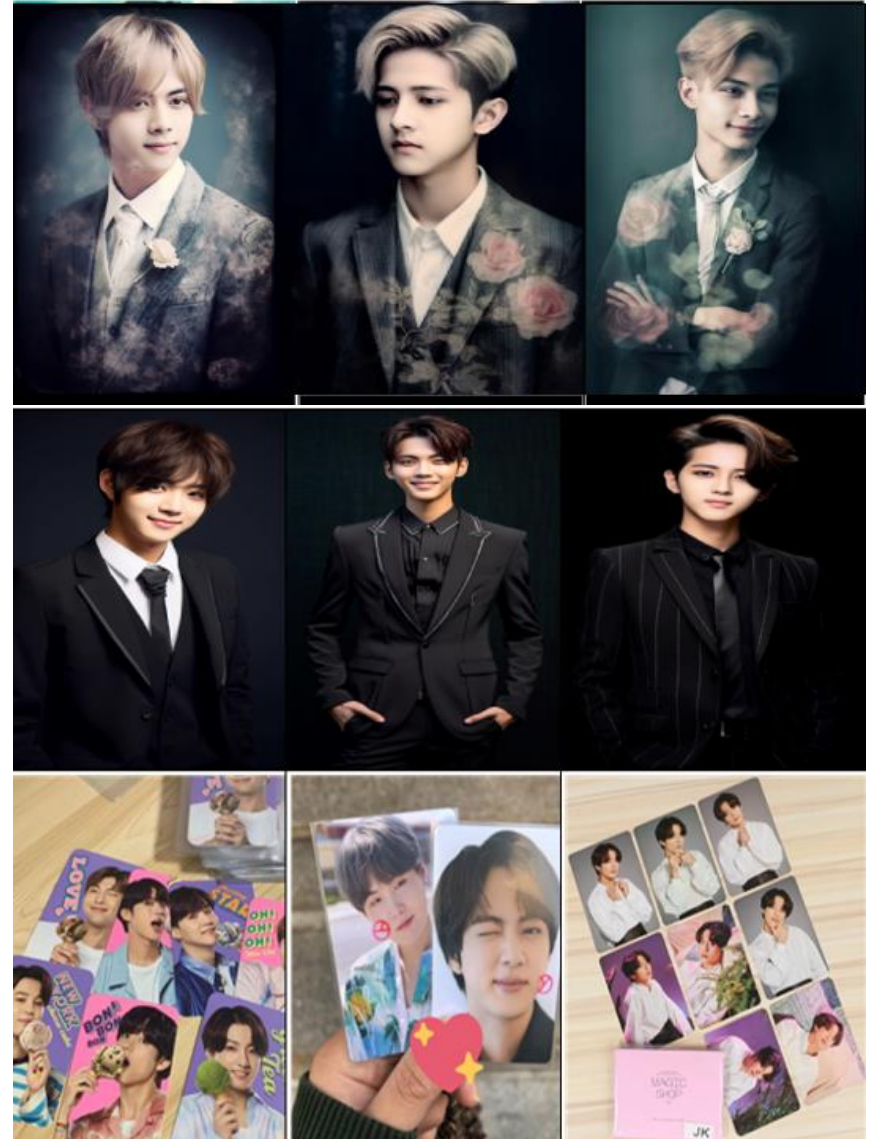
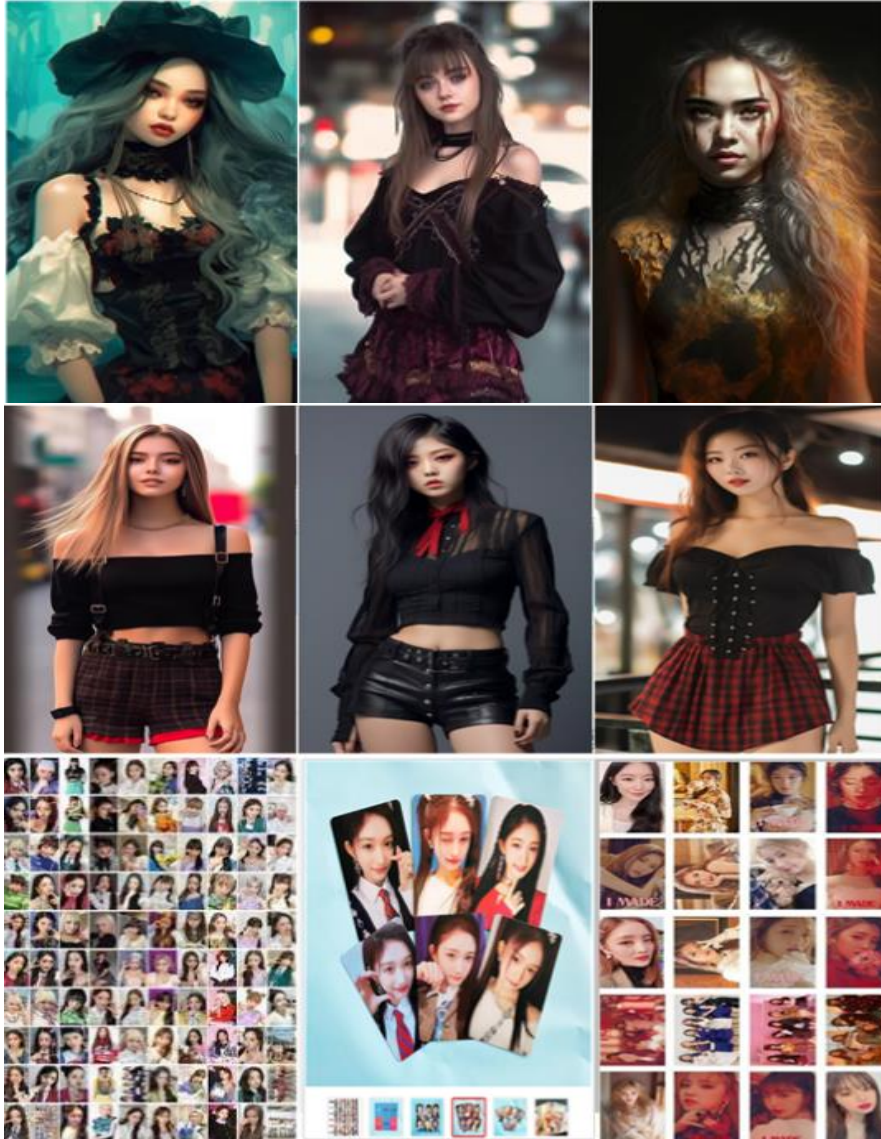
EnjoyKpop Token 사용 프로세스

사용자 활동
→
Token

1단계-2단계 운영시 화폐기능이 정상 작동되는 2개 토큰 동시 사용
암호화폐 시장과 실물시장이 연동된 경제 생태계 형성



아바타(NFT), 카드 판매





수익모델별 추정매출

단위:백만원

구분		2024년	2025년	2026년	비고
매출액		2,000	5,000	10,000	
회원수		700만명	1000만명	2000만명	
회원비율% (국내:해외)		30%:70%	20%:80%	10% : 90%	주로 해외 매출 중심
수익 1	굿즈/벤티지/배너광고 (발행갯수x@100원)	55,000 (550,000개 x @100)	300,000 (3,000,000개x@100)	400,000 (4,000,000개x@100)	국내/해외기업 광고
수익 2	배틀 플랫폼 임대 (광고수익)	200 (페스티벌 행사 광고)	500	1,500	방송국,기업
수익 3	글로벌 K- 커머스 플랫폼	45,000 (7,500 x 6개월)	2,500,000 (208,000 x 12개월)	5,600,000 (4,666,000 x 12개월)	패션,뷰티,굿즈 중심
수익 4	선물 포인트 배팅	100,000	1,000,000	4,000,000	미디어 콘텐츠 중심
수익 5	KPOP Fan 데이터 판매	미정	미정	미정	

추정 재무제표

단위: 백만원

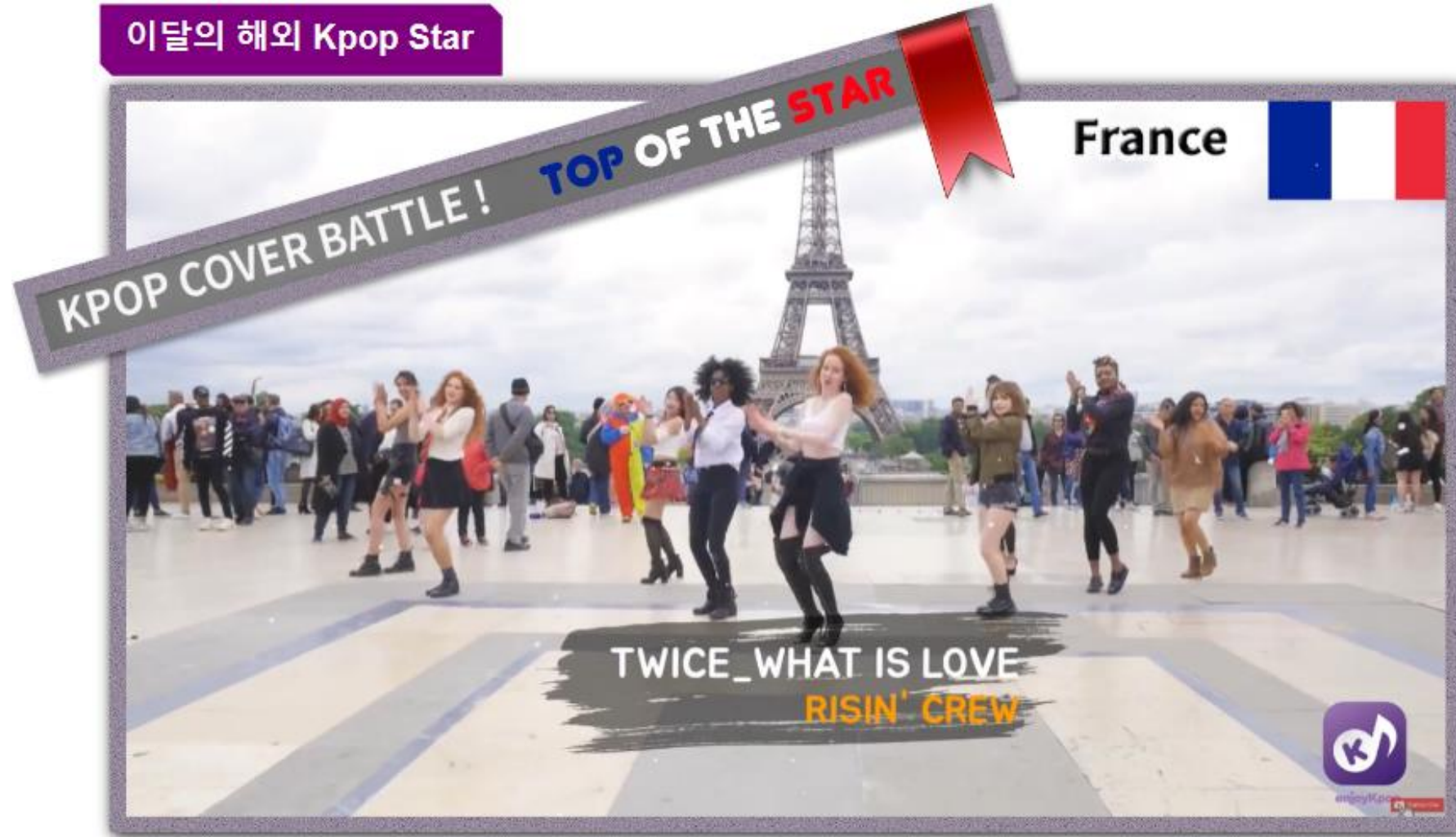
항목		2024년	2025년	2026년
매출액		2,000	5,000	10,000
비용				
운영비용	15%			
임금 및 급여		300	600	1,000
임대료		1	3	5
유틸리티 비용		1	2	5
사무용품 비용		1	2	5
소계		303	607	1,015
개발/제조비용	17%			
시설비		50	100	200
서버운영비		200	300	1,000
제조 경비		100	1,000	2,000
소계		350	1,400	3,200
기타비용(마케팅)	40%			
광고비		300	700	1,000
프로모션 비용		300	700	1,000
라이선스 및 허가비		100	200	1,000
상품비		100	100	200
소계		800	1,700	3,200
총 비용		1,453	3,707	7,415
총이익		547	1,293	2,585
순이익		547	1,293	2,585
유동자산		0	0	0
부채		0	0	0
영업이익		887	1,863	3,725
당기순이익		887	1,863	3,725
자본금		0.5	300	600

마케팅 제일 중요!
투자비중 높음



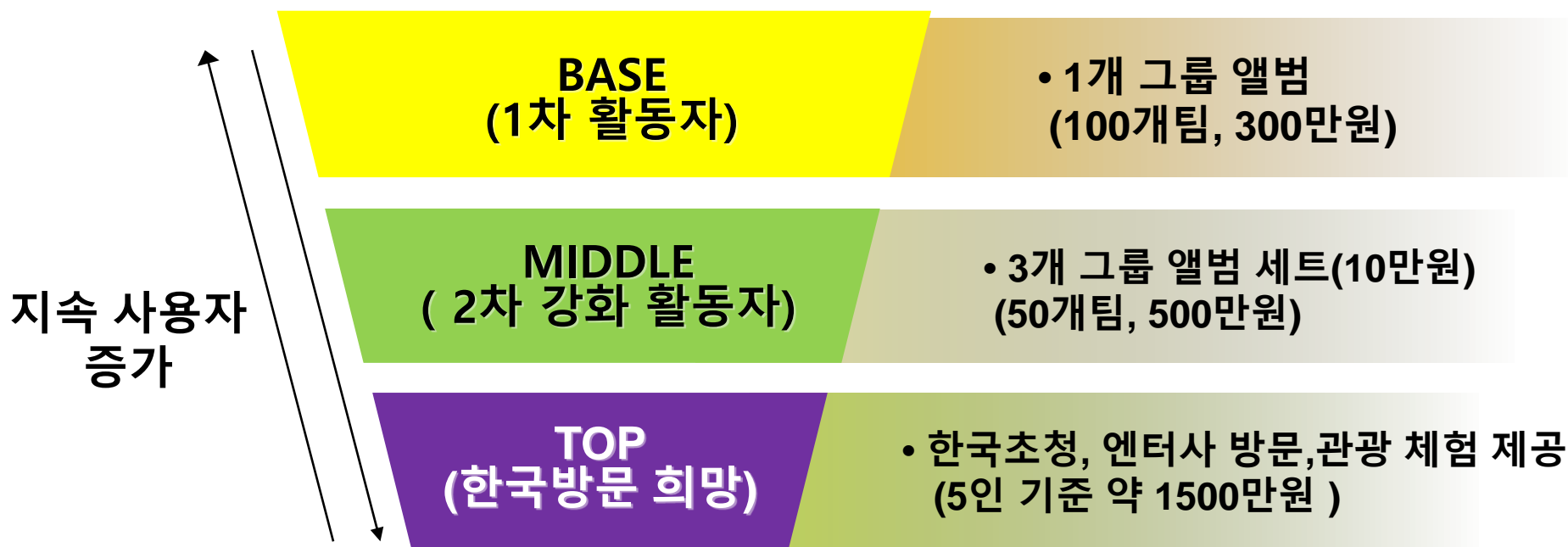
이달의 해외 Kpop Star

해외 Kpop 셀럽/스타 다수 배출
Buzz Maker(바이럴 허브역할)



최종 배틀 TOP 보상 ‘한국초청 관광’

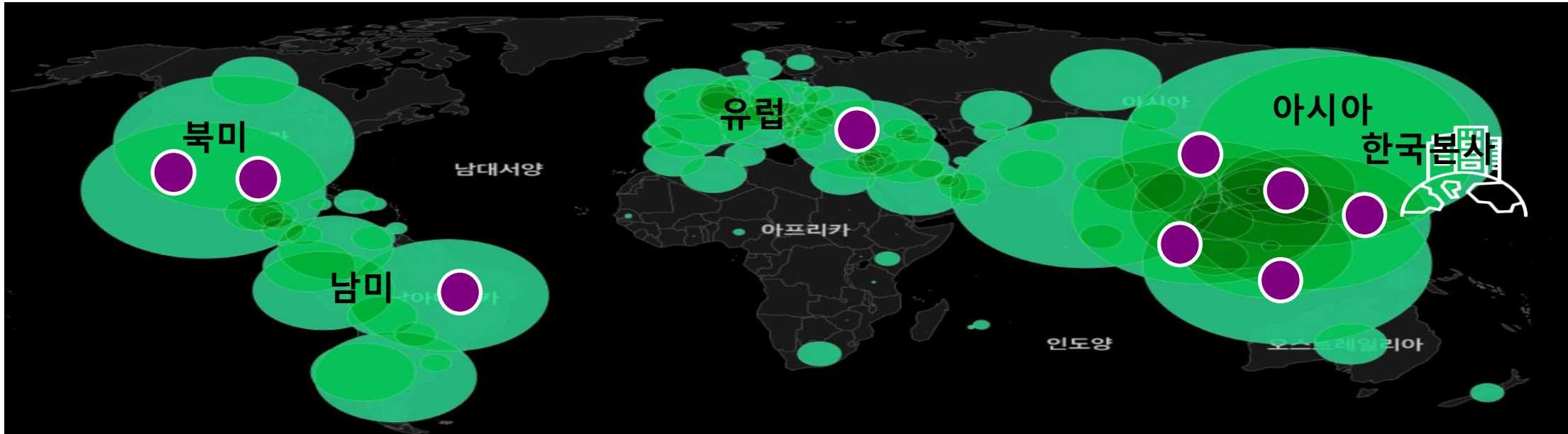
대부분 해외 FAN은 한국방문 희망



EnjoyKpop Global Brand 구축 전략(단계별 추진)

EnjoyKpop **Global 팬덤 커뮤니티 DAO**로 운영

Global Kpop 팬덤이 거대한 소비권력 주체



Kpop DAO는 Kpop 스타발굴, 굿즈/음악 제안, 아이돌 스타응원과 감시
참여자 주권으로 엔터사(갑)-Fan(을)의 관계변화