

# "세계 기인열전" 채널 운영 기획서: 시장 분석, 알고리즘 전략 및 법적 리스크 관리

## I. Executive Summary: 실행 가능성 및 핵심 전략

### A. 핵심 분석 결과

"세계 기인열전" (이하 'KCJ Eccentrics') 채널 기획안은 지적 호기심이 높은 시청자층을 대상으로 하는 '지적 스낵(Intellectual-Snackable)' 콘텐츠 시장의 명확한 공백을 포착한, 실행 가능성이 매우 높은 기획입니다.

다만, 분석 결과, 초기 기획안에는 채널의 성패를 좌우할 수 있는 두 가지 중대한 운영 리스크가 식별되었습니다.

- 알고리즘 전략의 부재: 제안된 90초 분량의 샘플 스크립트 [히라가 겐나이]는 정보 전달에는 충실하나, 높은 시청자 유지율(Average View Rate, AVR)을 요구하는 유튜브 쇼츠 알고리즘의 핵심 메커니즘과 상충합니다.<sup>1</sup> 현재의 알고리즘은 15~30초 사이의 짧은 길이와 '무한 반복(Loop)'을 유도하는 구조를 선호합니다.<sup>2</sup>
- 치명적인 저작권 리스크: 콘텐츠 제작의 핵심 시각 자료 공급원이 될 'e뮤지엄'<sup>4</sup>의 라이선스 정책은 채널 수익화에 근본적인 장애물입니다. e뮤지엄의 많은 자료는 '공공누리 제4유형'(비상업적 이용, 변경 금지) 라이선스를 따르고 있어<sup>7</sup>, 이를 유튜브 수익 창출 채널에 사용하는 것은 명백한 저작권 위반이며 채널 삭제로 이어질 수 있습니다.

### B. 전략적 방향성: "Eccentrics 2.0" 모델

채널의 성공은 기존의 '미니 다큐멘터리' 방식(창의성 주도)에서 벗어나, '30초 흑-클라이맥스-루프' 모델(알고리즘 주도)로 근본적인 전환을 감행하는 데 달려있습니다. 본 기획서는 이 전략적 전환을 실행하고, 모든 법적 리스크를 선제적으로 완화하며, 목표 시장을 확실히 장악하기 위한 구체적인 운영 워크플로우를 제시합니다.

### C. 핵심 권고 사항

1. 시장 재정의: 경쟁 상대는 '기인열전'이라는 특정 주제의 채널이 아니라, '효기심'<sup>9</sup>이나 '황현필 한국사'<sup>10</sup>와 같은 역사/인문 분야의 '거인' 채널들이 확보한 시청자 점유율입니다.
  2. 포맷 전면 수정: 90초 분량의 포맷은 즉시 폐기해야 합니다. 모든 스크립트는 알고리즘 효율이 검증된 15~30초 분량으로 재개발되어야 합니다.<sup>2</sup>
  3. 제작 워크플로우: e뮤지엄<sup>8</sup>과 같은 고위험 소스를 배제하고, '위키미디어 커먼즈'<sup>11</sup>를 최우선으로 하는 '3단계 에셋 소싱 프로토콜'(Tiered Asset Sourcing Protocol, 섹션 IV.C 참고)을 법적 안전장치로서 반드시 도입해야 합니다.
  4. 론칭 전략: 채널 개설 전 최소 30편의 '론칭 배치(Launch Batch)' 영상을 사전 제작하고, 한 인물에 3~5개 영상을 집중시키는 '콘텐츠 클러스터(Content Clusters)' 방식으로 배포하여 초기 알고리즘의 선택을 유도해야 합니다.
- 

## II. 섹션 1: 'KCJ Eccentrics' 틈새 시장: 시장 포지셔닝 및 경쟁 분석

### A. 주요 역사 시장 분석 (롱폼): "거인" 채널의 전략

"기인"이라는 틈새 주제로 진입하더라도, 결국 "역사/인문"이라는 더 큰 카테고리 내에서 시청자들의 시간을 확보해야 합니다. 따라서 이 시장을 주도하는 채널들의 전략을 분석하고, 이들의 시청자를 뺏아올 '전략적 쐼지(Strategic Wedge)'를 찾는 것이 중요합니다.

#### 1. "지적 호기심"의 거인: '효기심' (Hyogisim)

- 데이터: 102만 명의 구독자<sup>13</sup>를 보유하고 있으며, "권력으로 읽는 세계사"<sup>9</sup>라는 강력한 브랜드 아이덴티티를 구축했습니다. 국제 정치와 역사 이면의 깊은 맥락에 관심이 많은 성인 학습자층을 주요 타겟으로 합니다.<sup>9</sup>
- 분석: '효기심' 채널은 'KCJ Eccentrics'가 목표로 하는 "지적 호기심이 높은" 시청자층을 이미 완벽하게 장악하고 있습니다. 그의 성공은 복잡한 역사 내러티브에 대한 거대한 시장이 존재함을 증명합니다.
- 전략적 기회: '효기심'의 롱폼 영상이 제공하는 '깊이'나 그의 확고한 '브랜드 페르소나'와 정면으로 경쟁하는 것은 불가능합니다. 하지만 그의 보조 채널('간다효') 운영 및 활동 휴지기<sup>14</sup>는 시청자들이 다른 대안을 탐색할 수 있는 '틈'을 암시합니다. 'KCJ Eccentrics'는

'효기심' 채널의 쇼츠(**Shorts**) 기반 대안재로 포지셔닝해야 합니다. 즉, '효기심' 시청자들이 20분짜리 영상을 볼 시간은 없지만(예: 지하철 이동 중), "지적인 자극"을 원하는 바로 그 '저관여' 순간을 공략해야 합니다.

## 2. "전통 역사"의 거인: '황현필 한국사'

- 데이터: 112만 명의 구독자를 보유<sup>10</sup>하고 있으며, 전통적인 한국사 강의<sup>15</sup>에 집중합니다. 결정적으로, 그는 이미 '쇼츠' 탭을 활발하게 운영하며 역사적 논쟁이나 인물들을 다루고 있습니다.<sup>10</sup>
- 분석: 주요 역사 채널들이 쇼츠를 외면할 것이라는 초기 가정은 사실과 다릅니다. '황현필 한국사'의 사례는 가장 큰 채널들조차 신규 시청자 확보와 기존 시청자 유지를 위해 쇼츠를 전략적으로 활용하고 있음을 보여줍니다.
- 전략적 기회: 그의 쇼츠 콘텐츠는 한국사<sup>15</sup>에 집중될 수밖에 없습니다. 'KCJ Eccentrics'가 제안한 "한중일(KCJ)"이라는 범위의 확장성이 강력한 차별화 포인트가 됩니다. 중국의 도교 신선<sup>17</sup>이나 일본의 기인을 다룸으로써, 이 경쟁 위험을 오히려 범아시아적 주제를 다루는 채널로 차별화할 기회로 전환할 수 있습니다.

## B. 틈새 시장 분석: "기인, 도교, 신화"

초기 리서치<sup>17</sup>에서 확인된 바와 같이, '대한사랑'의 '신선열전'처럼 도교 신선에 대한 롱폼 영상은 존재하지만, 이 주제를 전문으로 다루는 쇼츠 전용 채널은 실제로 드뭅니다.

"블루 오션" 가설은 일부 유효하지만, 보다 정교한 정의가 필요합니다. 이 시장의 "블루 오션"은 쇼츠에 '역사' 콘텐츠가 없다는 것이 아니라, "기인"이라는 주제로 잘 짜인 내러티브를 가진 고품질의 '연재형' 쇼츠 콘텐츠가 없다는 것입니다. 현재 이 틈새 시장의 경쟁자들은 대부분 저품질의 "단편 지식" 채널들입니다. 'KCJ Eccentrics'가 제안한 '미니 인물전' 접근법을 30초 포맷으로 성공적으로 압축한다면, 이 틈새 시장에서 "프리미엄" 콘텐츠로 즉각 자리매김할 수 있습니다.

## C. 경쟁 환경 및 전략적 포지셔닝 매트릭스

경쟁자 목록을 나열하는 것을 넘어, 각 경쟁자가 제기하는 위협의 본질을 정의하고, 'KCJ Eccentrics'가 이들의 시청자를 유입시킬 수 있는 구체적인 전술적 '짜기'를 도출해야 합니다.

채널명	구독자 수	주요 틈새 시장	쇼츠 전략 (관찰/추론)	위협 수준	"KCJ Eccentrics" 의 전략적 기회
효기심 (Hyogisim)	100만+ <sup>13</sup>	권력/정치 중심의 세계사 <sup>9</sup>	홍보용 / 부차적 활용 <sup>14</sup>	높음	그의 "고관여" 시청자들이 "저관여" (쇼츠) 상태일 때를 공략. 그의 '정찬'에 대응하는 '스마트 스낵'이 된다.
황현필 한국사	100만+ <sup>10</sup>	정통 한국사 <sup>15</sup>	활발함. 단, 한국사/논쟁 중심. <sup>10</sup>	중간	범위로 차별화. 그의 채널이 다루지 않는 중국, 일본의 인물 <sup>17</sup> 을 제공하여 범아시아적 관심사를 공략.
(일반) "역사 TMI" 쇼츠	다양함	저품질의 "알고 계셨나요?" 팩트 나열	대량 생산, 저품질.	낮음	품질과 내러티브로 경쟁. 맥락 없는 사실이 아닌 '이야기'와 '캐릭터'를 제공. 콘텐츠 공장이 아닌

					브랜드를 구축.
(일반) "도교/신화" 채널	다양함	영성 / 신비주의 <sup>17</sup>	롱폼, 강연 스타일. <sup>17</sup>	낮음	그들의 주제(신선, 신화)를 쇼츠 포맷으로 이식. 이 분야에서 전문적으로 쇼츠를 시도하는 최초의 채널이 된다.

### III. 섹션 2: 브랜드 아이덴티티 및 콘텐츠-시장 적합성

#### A. 핵심 컨셉의 재정의: "30초의 지적 희열"

- 기존: "비범하고 괴짜 인물들을 보여주는 콘텐츠"
- 변경: "역사상 가장 기이하고 매력적인 '부적응자들'을 통해, 30초 안에 당신을 더 똑똑하게 만드는 채널"
- 이러한 재정의는 목표 시청자층<sup>18</sup>이 단순히 '기이함'에만 관심 있는 것이 아니라, 그로부터 파생되는 '교훈'이나 '통찰'을 원한다는 점에 기반합니다. 브랜드의 약속은 "기이한 역사(Weird History)"와 "스마트한 시사점(Smart Takeaway)"의 결합이어야 합니다.

#### B. "한중일 기인열전"의 시청각 아이덴티티 (Brand-Feel)

- 시각: "전통 회화, 삽화, 간단한 애니메이션"이라는 초기 계획은 정확합니다. 이는 후술할 '소셜 프로토콜'(섹션 IV.C)에서 법적 문제를 해결하며 구체화될 것입니다.
- 청각 (소닉 브랜딩): 쇼츠 전략에서 가장 과소평가되는 브랜딩 도구입니다.

- 데이터: '신비로운'<sup>19</sup>, '동양풍'<sup>20</sup>, '사극풍'<sup>21</sup> BGM에 대한 소스는 풍부하며, 유튜브 오디오 보관함<sup>22</sup>이 가장 안전한 공급원입니다.
- 실행: 채널은 유튜브 오디오 보관함<sup>22</sup>에서 특정한 한 곡 (또는 동일 아티스트의 앨범)을 선택하여 모든 영상에 일관되게 사용해야 합니다. 1초 미만의 시간 안에 스크롤을 멈춰야 하는 쇼츠 피드에서, 이 일관된 '소닉 로고(Sonic Logo)'는 시각적 요소가 인식되기도 전에 시청자에게 "이 채널의 영상이다"라는 것을 즉각적으로 알리는 강력한 신호가 됩니다.
- 내레이션: "차분하지만 미스터리한" 톤은 유지하되, 쇼츠 포맷의 요구에 맞춰 말하는 속도를 1.3배에서 1.5배로 가속해야 합니다.<sup>3</sup>

### C. 목표 시청자 페르소나 정의: "고관여-저집중" (HCLA) 시청자

- 정의: 이 페르소나는 "역사 팬"이라는 모호한 정의를 구체화한 것입니다.
- 특징: 대학생, 젊은 전문직 종사자, '호기심'의 팬<sup>9</sup>과 같은 "지적 허영심"이 있는 취미가.
- 행동: 시간을 때우기 위해 쇼츠를 보지만, "멍청한" 콘텐츠를 혐오합니다. 그들은 무언가를 배우고, "생산적인" 시간을 보냈다고 느끼며, 흥미로운 이야기를 발견하길 원합니다.
- 핵심: 이 시청자들은 'KCJ Eccentrics'의 콘텐츠를 "\*"지적 호기심을 충족시키는 가장 빠른 수단"\*으로서 "고용"하는 것입니다.

## IV. 섹션 3: 제작 엔진: 5단계 운영 워크플로우 (운영 매뉴얼)

이 섹션은 채널 운영을 위한 단계별 실무 매뉴얼로 설계되었습니다.

### A. 1단계: 리서치 및 사실 검증 (역사가 단계)

- 목표: 매력적인 일화를 수집하는 동시에, 해당 소스 자체의 법적 위험성을 평가합니다.
- 주요 텍스트 소스:
  - 한국: '한국고전종합DB'<sup>23</sup>
  - 중국: '중국철학서전자화계획' (Chinese Text Project)<sup>26</sup>
- 핵심 법률 검토 (저작권 vs. 퍼블릭 도메인):
  - 장과로(張果老)의 일생과 같은 고전 텍스트 속 이야기 자체는 퍼블릭 도메인입니다.
  - 하지만, 이 텍스트를 스캔하고, 번역하고, 검색 가능하도록 만든 데이터베이스 자체는 저작권법의 보호를 받는 현대의 창작물입니다.

- 증거: '동양고전종합DB'는 모든 콘텐츠의 저작권이 연구회에 있으며 영리 목적 이용 시 별도 협의를 요구합니다.<sup>29</sup> 'Chinese Text Project' 역시 © 2006-2025 저작권을 명시하며 인용을 위한 "합리적 이용"(몇 문단)만 허용합니다.<sup>30</sup>
- 운영 원칙: 이 데이터베이스들<sup>23</sup>은 리서치 용도로만 사용해야 합니다. 이 사이트들의 텍스트나 이미지를 스크린샷하여 영상에 직접 사용하는 것은<sup>29</sup>에 명시된 상업적 이용 제한에 저촉될 수 있으므로 절대 금지합니다.

## B. 2단계: 알고리즘 스크립트 작성 (프로듀서 단계)

- 목표: 90초 분량의 '미니 다큐'를 30초 분량의 '알고리즘 흑'으로 변환합니다.
- 문제점: 90초 길이의 '히라가 겐나이' 샘플 스크립트는 알고리즘적 실패입니다. 이 길이로는 바이럴에 필요한 70-80% 이상의 평균 시청률(AVR) 달성이 불가능합니다.<sup>1</sup>
- 해결책: 30초 "흑-클라이맥스-루프" 모델
  - 데이터: 최적의 쇼츠 길이는 15~30초입니다.<sup>2</sup> 성공 전략에는 빠른 속도(1.3~1.5배), 엔딩/아웃트로 멘트 삭제, 그리고 '루프'를 유도하기 위해 영상의 '정답'이나 '결말'을 맨 끝에 배치하는 것이 포함됩니다.<sup>3</sup> 시각 자료는 5초마다 전환되어야 합니다.<sup>31</sup>
- 실행 계획: "히라가 겐나이" 스크립트 재구성
  - 원본 (90초): 선형적 일대기 (소개 → 경력 → 발명 → 인용 → 결말)
  - "Eccentrics 2.0" 모델 (30초 x 3편의 "마이크로 시리즈"): 90초짜리 이야기를 3부작 "마이크로 시리즈"로 분할하여 연재합니다.
    - 1편: 흑 (The "What?!")
      - 흑 (0-3초): "18세기 일본, 전기도 없던 시절 [전기 발생기]를 만든 남자가 있습니다." (시각: 고풍스러운 그림 + 충격적인 현대 아이콘)
      - 클라이맥스 (4-25초): "그의 이름은 히라가 겐나이. 그는 서양의 과학 장비를 [단 한 번 보고] 독학으로 재현했습니다." (빠른 컷 전환<sup>31</sup>)
      - 루프 (26-30초): "하지만 사람들은 그를 [미친 천재]라고 불렀습니다... (다음 편에 계속)" (
    - 2편: 깊이 (The "How?!")
      - 흑 (0-3초): "[미친 천재] 히라가 겐나이는 사실 직업이 10개가 넘었습니다."
      - 클라이맥스 (4-25초): "그는 의사, 발명가, 심지어 [일본 최초의 네온사인 광고]까지 만들었습니다."
      - 루프 (26-30초): "하지만 이 천재는 너무 시대를 앞서간 탓에 [비극적인 최후]를 맞이합니다..."
    - 3편: 결말 (The "Wow.")
      - 흑 (0-3초): "일본의 다빈치, 히라가 겐나이의 [비극적인 최후]."
      - 클라이맥스 (4-25초): "[그의 비극적 최후에 대한 상세 묘사]."
      - 루프 (26-30초): "'오늘의 상식은 내일의 고색.' 200년 전 그가 남긴 이 말은..."

[오늘 우리에게도 경고를 줍니다]." (

3

)

- 이 3부작 마이크로 시리즈 <sup>2</sup>는 여러 목표를 동시에 달성합니다.
  1. 알고리즘: 각 영상이 짧아 AVR(평균 시청률)을 극대화합니다.<sup>1</sup>
  2. 시청자 유지: "다음 편에 계속"이라는 혹은 시청자가 다음 쇼츠를 찾아보게 만들고 채널 구독을 유도합니다.
  3. 제작 효율: 하나의 리서치 주제로 3개의 콘텐츠를 생산하여 효율성을 3배로 높입니다.

### C. 3단계: 에셋 소싱 프로토콜 (법무 단계)

- 목표: 100% 수익화 규정 준수 및 저작권 경고를 회피하기 위한 완벽한 법적 워크플로우를 구축합니다.
- 핵심 리스크: "e유지엄 함정"
  - 제작팀은 한국 시각 자료를 찾기 위해 'e유지엄' <sup>4</sup>을 방문할 것입니다. 이때 '공공데이터포털' <sup>32</sup>에서 "이용허락범위 제한 없음"이라는 문구를 볼 수 있습니다. 이것은 함정입니다.
  - 모순: 실제 e유지엄 웹사이트 <sup>33</sup>의 정책은 복잡합니다. <sup>7</sup>와 <sup>8</sup>은 많은 유물이 "제 4유형: 출처표시 + 상업적이용금지 + 변경금지"임을 명확히 보여줍니다.
  - 판단: 데이터 소스 간에 정보가 충돌할 경우(<sup>32</sup> vs <sup>8</sup>), 가장 제한적인 라이선스(<sup>8</sup>)를 따라야 합니다. '제4유형' 이미지를 수익 창출 유튜브 채널에 사용하는 것은 명백한 저작권 위반입니다.
- "3단계 소싱 프로토콜" (필수 워크플로우):
  - 1순위 (최우선 사용 - 가장 안전): 위키미디어 커먼즈 (Wikimedia Commons)
    - 데이터: <sup>11</sup> (동아시아 예술)<sup>35</sup> (호쿠사이 사례)<sup>12</sup> (우키요에)
    - 실행: "퍼블릭 도메인" <sup>37</sup>, "CCO" 또는 상업적 이용을 명시적으로 허용하는 라이선스(예: CC-BY-SA)로만 필터링합니다. 모든 시각 자료의 기본 소스여야 합니다.
  - 2순위 (오디오 - 안전): 유튜브 오디오 보관함
    - 데이터: <sup>22</sup>
    - 실행: 모든 BGM <sup>19</sup> 및 음향 효과에 사용합니다. 오디오 관련 저작권 문제를 100% 방지합니다.
  - 3순위 (고위험 - 극도 주의): 국립 도서관 (예: 일본 NDL)
    - 데이터: 일본 국립국회도서관(NDL) <sup>38</sup>
    - 실행: '오래되었다'고 해서 '무료'라고 가정해선 안 됩니다. <sup>41</sup>에 따르면, "インターネット公開(保護期間満了)" (저작권 만료)라고 명시적으로 표시된 자료만 안전합니다.
  - 4순위 (사용 금지): e유지엄 (기본값), 구글 이미지, 핀터레스트



- 데이터: e유지엄 <sup>7</sup>
- 실행: '제4유형'(비상업적) 라이선스의 비중이 너무 높기 때문에, e유지엄은 기본적으로 사용 금지 목록에 올립니다. 단, '공공누리 제1유형'(상업적 이용 가능)임이 개별적으로 명확히 확인된 자료는 예외입니다. 오류가 발생할 위험이 너무 큼니다.

## D. 에셋 소싱 및 라이선스 치트시트 (채널의 "법무 바이블")

제작팀이 치명적인 법적 실수를 방지할 수 있도록, 협상의 여지가 없는 단순한 체크리스트를 제공합니다.

에셋 유형	소스 (이름)	데이터 근거	확인해야 할 라이선스	수익화(상업적 이용) 가능?	조치 사항
시각 (1순위)	위키미디어 커먼즈	<sup>11</sup>	"Public Domain," "CC0"	예	승인 (기본 소스)
시각 (일본)	일본 <b>NDL</b>	<sup>41</sup>	"저작권 만료" (保護期間滿了)	예 (표기된 경우만)	주의: 건별 확인 필수
시각 (한국)	<b>e유지엄</b>	<sup>7</sup>	"KOGL 제4유형" (비상업적)	아니요 (기본값)	금지 (기본값)
시각 (한국)	<b>e유지엄</b>	<sup>32</sup>	"KOGL 제1유형" (상업적 이용)	예 (표기된 경우만)	주의: 제1유형 개별 확인
오디오 (BGM/SFX)	유튜브 오디오 보관함	<sup>22</sup>	유튜브 오디오 보관함 라이선스	예	승인 (기본 소스)

오디오 (외부)	"저작권 없음" 사이트	19	다양함 (예: CC)	불명확	위험. 라이선스 확인 필수. <b>1순위(YT 보관함)</b> 사용 권장.
텍스트 (리서치)	한국/중국 고전 DB	23	데이터베이 스 저작권	<b>N/A</b>	리서치 전용. 스크린샷 금지.

## E. 4 & 5단계: 제작 및 SEO

- 편집: 빠른 컷 전환<sup>31</sup>, 역동적인 타이포그래피(초기 기획안 준수).
- **SEO:** 초기 해시태그 전략은 좋습니다. 여기에 계층적 전략을 추가해야 합니다.
  - 브랜드: #현충일기인열전
  - 광역: #역사 #인문학 #Shorts<sup>2</sup>
  - 틈새: #기인 #도교<sup>17</sup> #중국사 #일본사
  - 에피소드: #히라가겐나이 #동방석 (영상별 고유 태그)

## V. 섹션 4: 론칭 전략 및 알고리즘 가속화

### A. 1단계: "론칭 배치" (D-30 ~ D-0)

- 목표: 콘텐츠 버퍼(Buffer)를 확보하여 일관성을 유지하고, 데이터 기반의 전략 수정을 가능하게 합니다.
- 실행: 첫 번째 영상을 게시하기 전에 최소 30편의 영상(예: 10개의 3부작 마이크로 시리즈)을 사전 제작합니다.
- 근거: 알고리즘은 일관성을 보상합니다 (주 3~4회 업로드 권장<sup>2</sup>). '배치' 제작은 초기 기획에서 우려했던 "지속성 유지 부담" 리스크를 완화하고 업로드 누락을 방지합니다.

## B. 2단계: "점화" (D+1 ~ D+30)

- 목표: 알고리즘에게 이 채널의 시청자와 콘텐츠 유형을 학습시킵니다.
- 실행 (콘텐츠 클러스터링): "이달의 테마" 방식이 아닌, "콘텐츠 클러스터(Content Clusters)" 방식으로 배포합니다.
- 전략:
  1. "이달의 테마"는 운영 전략이지만, "콘텐츠 클러스터"는 알고리즘 전략입니다.
  2. "히라가 겐나이" 3부작 시리즈를 월, 화, 수에 연속으로 게시합니다.
  3. 이는 "마이크로 정주행"을 유도합니다. 알고리즘은 <sup>18</sup> 1편을 본 시청자가 2편을 찾아볼 만큼 만족도가 높다고 학습합니다.
  4. 이는 세션 시청 시간을 늘리고, 알고리즘이 이 채널을 해당 주제의 "권위자"로 인식하게 하여 세 편의 영상 모두를 더욱 공격적으로 노출시키는 요인이 됩니다.

## C. 3단계: "피드백 루프" (D+30 ~ D+90)

- 목표: 시청자 데이터를 활용하여 향후 콘텐츠 전략을 정의합니다.
  - 실행: 첫 30개 비디오의 애널리틱스 <sup>1</sup>를 분석합니다.
  - 핵심 추적 지표:
    - 평균 시청률 (AVR): 어떤 영상이 80% 이상을 달성했는가? <sup>1</sup>
    - 주제: "도교 신선" <sup>17</sup>이 "광기 어린 왕"보다 성과가 좋았는가?
    - 포맷: 3부작 시리즈는 성공적이었는가?
  - 전략 수정: 성과가 좋은 모든 것에 집중합니다. 만약 "도교 신선"이 대박을 쳤다면, 다음 30개의 영상은 50%를 "도교 신선"으로 채웁니다.
- 

# VI. 섹션 5: 'Eccentrics' 유니버스: 장기 성장 및 수익화

## A. 콘텐츠 퍼널: 쇼츠에서 브랜드로

- 목표: 바이럴 쇼츠 채널이 아닌, 지속 가능한 미디어 브랜드를 구축합니다.
- TOFU (Top of Funnel - 인지/유입): 유튜브 쇼츠. 채널 개설 후 첫 6개월간 100%

집중합니다.

- **MOFU (Middle of Funnel - 육성/관심):** 롱폼 비디오 에세이 (5-10분).
  - 데이터: <sup>42</sup>은 3분 이상 비디오로의 확장을 논의합니다.
  - 실행: 6개월 후, 애널리틱스 <sup>1</sup>에서 가장 성공한 쇼츠 캐릭터 **Top 10**을 식별합니다. 이 "졸업생"들은 자신만의 롱폼 비디오 에세이를 가질 자격을 얻습니다. 이는 이미 검증된 시청자 관심사를 활용하여 롱폼 제작의 리스크를 줄입니다.
- **BOFU (Bottom of Funnel - 수익화):**
  - 광고: 표준 애드센스.<sup>1</sup>
  - 협업: '역덕' 채널과의 콜라보(초기 기획안)는 훌륭한 전략입니다.<sup>1</sup>
  - 상품: 전자책("기인열전 E-Book")은 자연스러운 고수익 파생 상품입니다.

## B. 최종 리스크 완화 전략

- **리스크 1: 역사적 부정확성 (초기 우려: "연구/자료 수집이 어려움")**
  - 진단: 리스크는 단순한 '어려움'이 아니라 '신뢰도'의 문제입니다. 사실이 틀린 바이럴 쇼츠는 댓글 창에서 파괴될 것이며 <sup>18</sup>, 채널의 "지적"이라는 브랜드 약속을 무너뜨릴 것입니다.
  - 완화책: 1차 DB(고전 DB <sup>23</sup>)를 활용한 '1단계: 리서치'(섹션 IV.A)가 유일한 방어책입니다. 모든 팩트는 삼중으로 확인해야 합니다.
- **리스크 2: 콘텐츠 피로도 (초기 우려: "지속성 유지 부담")**
  - 진단: 매주 3명의 새로운 인물을 발굴하는 것은 금방 한계에 부딪힙니다.
  - 완화책: 3부작 "마이크로 시리즈"(섹션 IV.B)가 이 문제의 해결책입니다. 1개의 리서치 주제가 3개의 비디오로 전환되어, 제작 효율성을 3배로 높이고 리서치 부담을 줄여줍니다.
- **리스크 3: 저작권 경고 (초기 우려: "저작권/이미지 문제")**
  - 진단: 이것은 채널을 종료시킬 수 있는 가장 큰 리스크입니다.
  - 완화책: '3단계 에셋 소싱 프로토콜'과 '라이선스 치트시트'(섹션 IV.C)를 100% 엄격하게 준수해야 합니다. 이것은 권고가 아닌 필수 요건입니다.

## 참고 자료

1. 2025년 쇼츠 알고리즘 최적화 2가지 방법 - YouTube, 11월 16, 2025에 액세스, <https://www.youtube.com/watch?v=VGrTVHtQ2bU>
2. 유튜브 쇼츠 SEO: 2025년 검색 가능성 향상 팁, 11월 16, 2025에 액세스, [https://insights.made-in-china.com/kr/YouTube-Shorts-SEO-Tips-to-Boost-Discoverability-in-2025\\_QAzfnBSJREid.html](https://insights.made-in-china.com/kr/YouTube-Shorts-SEO-Tips-to-Boost-Discoverability-in-2025_QAzfnBSJREid.html)
3. 쇼츠 시청지속시간 늘리는 4가지 꿀팁! #유튜브쇼츠 - YouTube, 11월 16, 2025에 액세스, <https://www.youtube.com/shorts/Mv1o6vmeRY0>
4. 전국 박물관의 컬렉션을 눈앞에서, 국립중앙박물관 이(e)뮤지엄 - 근로복지공단 웹진, 11월 16, 2025에 액세스, <https://webzine.comwel.or.kr/vol95/sub3-3.html>

5. 국립중앙박물관, 11월 16, 2025에 액세스, <https://www.museum.go.kr/>
6. 국립중앙박물관 e뮤지엄, 11월 16, 2025에 액세스, <https://www.emuseum.go.kr/>
7. 저작권정책 - 뮤지엄 아카데미, 11월 16, 2025에 액세스,  
<https://academy.museum.go.kr/portal/home/termsLicenseViewAction.do>
8. 국립중앙박물관 e뮤지엄, 11월 16, 2025에 액세스, <https://emuseum.go.kr/detail>
9. 효기심 | 콘텐츠크리에이터 - 교보문고, 11월 16, 2025에 액세스,  
<https://store.kyobobook.co.kr/person/detail/1116967401>
10. 황현필 한국사 - YouTube, 11월 16, 2025에 액세스,  
<https://www.youtube.com/channel/UCRPRCmoQrbQ2qef7HpHz6GA/featured>
11. Category:Arts in East Asia - Wikimedia Commons, 11월 16, 2025에 액세스,  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Arts\\_in\\_East\\_Asia](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Arts_in_East_Asia)
12. Category:Ukiyo-e genres - Wikimedia Commons, 11월 16, 2025에 액세스,  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Ukiyo-e\\_genres](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Ukiyo-e_genres)
13. 효기심 - 나무위키, 11월 16, 2025에 액세스,  
<https://namu.wiki/w/%ED%9A%A8%EA%B8%B0%EC%8B%AC>
14. Poll from 간다호 - - YouTube, 11월 16, 2025에 액세스,  
<https://www.youtube.com/post/UgkxgOwBF9yTO8ERU2G814edNwX0ov8Bollt>
15. 황현필 한국사 - YouTube, 11월 16, 2025에 액세스,  
[https://www.youtube.com/@hwang\\_history](https://www.youtube.com/@hwang_history)
16. 황현필 한국사 - YouTube, 11월 16, 2025에 액세스,  
<https://www.youtube.com/channel/UCRPRCmoQrbQ2qef7HpHz6GA/videos>
17. 중국 도교의 뿌리는 단군조선? 팔신제에서 전진교까지 신선문화 대해부 (2025년 대한사랑 중국 산둥성 역사문화탐방 3편-신선열전) - YouTube, 11월 16, 2025에 액세스, <https://www.youtube.com/watch?v=S-yfwqGICOE>
18. 2025 난리 난 유튜브 알고리즘 '공식 담당자'의 말만 믿으세요 - YouTube, 11월 16, 2025에 액세스, [https://www.youtube.com/watch?v=BXiHlz\\_wQpE](https://www.youtube.com/watch?v=BXiHlz_wQpE)
19. [저작권 없는 무료 BGM] 몽환적인 분위기의 BGM 모음 / 저작권 없는 노래모음 Feat.오디오라이브러리 (노래다운은 오디오라이브러리) - YouTube, 11월 16, 2025에 액세스, [https://www.youtube.com/watch?v=1iEbZJlg\\_fo](https://www.youtube.com/watch?v=1iEbZJlg_fo)
20. [저작권 없는 음악 BGM] 사극풍의 아련한 동양적인 브금 | 몽환/감동적인/사극/오케스트라 | (No Copyright Music NCS) | 유튜브 무료 음원/브이로그 브금 - YouTube, 11월 16, 2025에 액세스,  
<https://www.youtube.com/watch?v=6skdqSMkzJw>
21. [ 무료브금 ] 한국적인 정서가 느껴지는 고요한 배경음악 4종 모음 / 명상음악 / 사극 국악 / 공유마당 / free music - YouTube, 11월 16, 2025에 액세스,  
<https://www.youtube.com/watch?v=ocpAF9bzofM>
22. 오디오 보관함에 있는 음악 및 음향 효과 사용하기 - YouTube 고객센터, 11월 16, 2025에 액세스, <https://support.google.com/youtube/answer/3376882?hl=ko>
23. 한국고전종합DB 활용 공모전, 11월 16, 2025에 액세스, <https://contest.itkc.or.kr/>
24. 한국고전번역원 - 나무위키, 11월 16, 2025에 액세스,  
<https://namu.wiki/w/%ED%95%9C%EA%B5%AD%EA%B3%A0%EC%A0%84%EB%B2%88%EC%97%AD%EC%9B%90>
25. 한국고전종합DB 모바일 검색 서비스 개시 - 중앙일보, 11월 16, 2025에 액세스,  
<https://www.joongang.co.kr/article/21679105>
26. 11월 16, 2025에 액세스, [https://en.wikipedia.org/wiki/Chinese\\_Text\\_Project](https://en.wikipedia.org/wiki/Chinese_Text_Project)

27. 중국철학서전자화계획 - 위키백과, 우리 모두의 백과사전, 11월 16, 2025에 액세스, <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%A4%91%EA%B5%AD%EC%B2%A0%ED%95%99%EC%84%9C%EC%A0%84%EC%9E%90%ED%99%94%EA%B3%84%ED%9A%8D>
28. 중국철학서전자화계획 - 中國哲學書電子化計劃 - Chinese Text Project - 전자도서관, 11월 16, 2025에 액세스, <https://cafe.daum.net/lhbds/BD9L/5>
29. 저작권안내 - 동양고전종합DB, 11월 16, 2025에 액세스, <https://db.cyberseodang.or.kr/front/about/AboutCopyright.do>
30. Chinese Text Project, 11월 16, 2025에 액세스, <https://ctext.org/>
31. 유튜브쇼츠 시청지속시간 늘리는 꿀팁 모음 - YouTube, 11월 16, 2025에 액세스, <https://www.youtube.com/shorts/XEULQMCwmHE>
32. 문화체육관광부\_국립중앙박물관\_e뮤지엄\_유물정보 | 공공데이터포털, 11월 16, 2025에 액세스, <https://www.data.go.kr/data/15104964/openapi.do?recommendDataYn=Y>
33. 저작권정책 - 국립중앙박물관 e뮤지엄, 11월 16, 2025에 액세스, <https://emuseum.go.kr/m/copyright>
34. Category:Art of East Asia - Wikimedia Commons, 11월 16, 2025에 액세스, [https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Art\\_of\\_East\\_Asia](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Art_of_East_Asia)
35. 파일:Hokusai, The Underwave off Kanagawa.jpg - 위키백과, 우리 모두의 백과사전, 11월 16, 2025에 액세스, [https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%8C%8C%EC%9D%BC:Hokusai.\\_The\\_Underwave\\_off\\_Kanagawa.jpg](https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%8C%8C%EC%9D%BC:Hokusai._The_Underwave_off_Kanagawa.jpg)
36. 浮世絵 - Wikimedia Commons, 11월 16, 2025에 액세스, <https://commons.wikimedia.org/wiki/%E6%B5%AE%E4%B8%96%E7%B5%B5>
37. File:Museum of East Asian Art.JPG - Wikimedia Commons, 11월 16, 2025에 액세스, [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Museum\\_of\\_East\\_Asian\\_Art.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Museum_of_East_Asian_Art.JPG)
38. Help : Utilizing content from the National Diet Library website, 11월 16, 2025에 액세스, <https://www.ndl.go.jp/en/help/utilizing.html>
39. Information about Copyright | National Diet Library, 11월 16, 2025에 액세스, <https://www.ndl.go.jp/en/copy/copyright/index.html>
40. Digitization of library materials | National Diet Library, 11월 16, 2025에 액세스, <https://www.ndl.go.jp/en/preservation/digitization/index.html>
41. Utilizing content from the National Diet Library website, 11월 16, 2025에 액세스, <https://www.ndl.go.jp/en/use/reproduction/index.html>
42. 늘어난 3분 쇼츠 100% 활용! 시청지속시간 늘리는 법 - YouTube, 11월 16, 2025에 액세스, <https://www.youtube.com/watch?v=R8ON1Xop2IY>