



Arakorea

<https://arakorea.shop/>

info@akenm.com

02-400-7151



01

프로젝트 개요

- 1.1 프로젝트명 : ARA KOREA 2024
- 1.2 추진 배경
- 1.3 프로젝트 추진 방향

02

예술품 소유권 지분화 거래소의 기본 구성

- 2.1 예술작품 거래소 거래절차 예상 개요
- 2.2 예술품 진위 인증
- 2.3 아트거래소 내 결제수단의 다양화
- 2.4 작품별 거래소 시장의 단계적 육성

03

국내 미술품 거래시장 현황 분석

- 3.1 한국 미술시장 11년간 거래규모 추이
- 3.2 주요 거래작품 및 거래참여자의 방향예상

04

주요 마케팅 전략

- 4.1 경쟁력 있는 세계적인 스타 영입
- 4.2 자체적인 콘텐츠 기획 및 제작을 통해 홍보
- 4.3 콘텐츠 생산자들의 협업 증진을 통해 1차 콘텐츠 가치 증대
- 4.4 체험의 공간 / 메타버스 활용
- 4.5 해외 거래소를 통해 고가의 미술품 거래를 통한 홍보



프로젝트명 : ARA KOREA 2024

경쟁력 있는 월드 클래스 작가 배출 기획



추진 배경

서비스 경쟁력 확보를
위한 서비스의
글로벌화 필요

세계적 스타 작가의 탄생

엔터테인먼트 영역의
메타버스 서비스의
마케팅 전략 필요



01 프로젝트 개요

참여 작품 및 작가풀의 확장 및 글로벌화

기존의 유명작가 중심이 아닌 아트거래소 플랫폼을 통해 국내 및 해외 유명, 무명의 작가나 시장에 알려지지 않은 개인자산 소장 미술품들도 일반 대중들에게 판매 하고 알릴 수 있도록 확장됨.

→ 예술품 대중화와 자산투자 기회제공

해외시장을 통한 홍보

1단계: ARA KOREA 작품을 해외 블록체인 거래소를 통해 거래

2단계: 상징성 있는 해외 유명 작품들로 확장

3단계: 해외 주요국가에 예술품거래소 설립 혹은 전략적 제휴

→ 대형 스타의 탄생을 위한 가장 효율적인 광고비가 될 수 있음

프로젝트
추진 방향

정기 혹은 특별 전시회 개최를 통해 예술품의 가치 증대

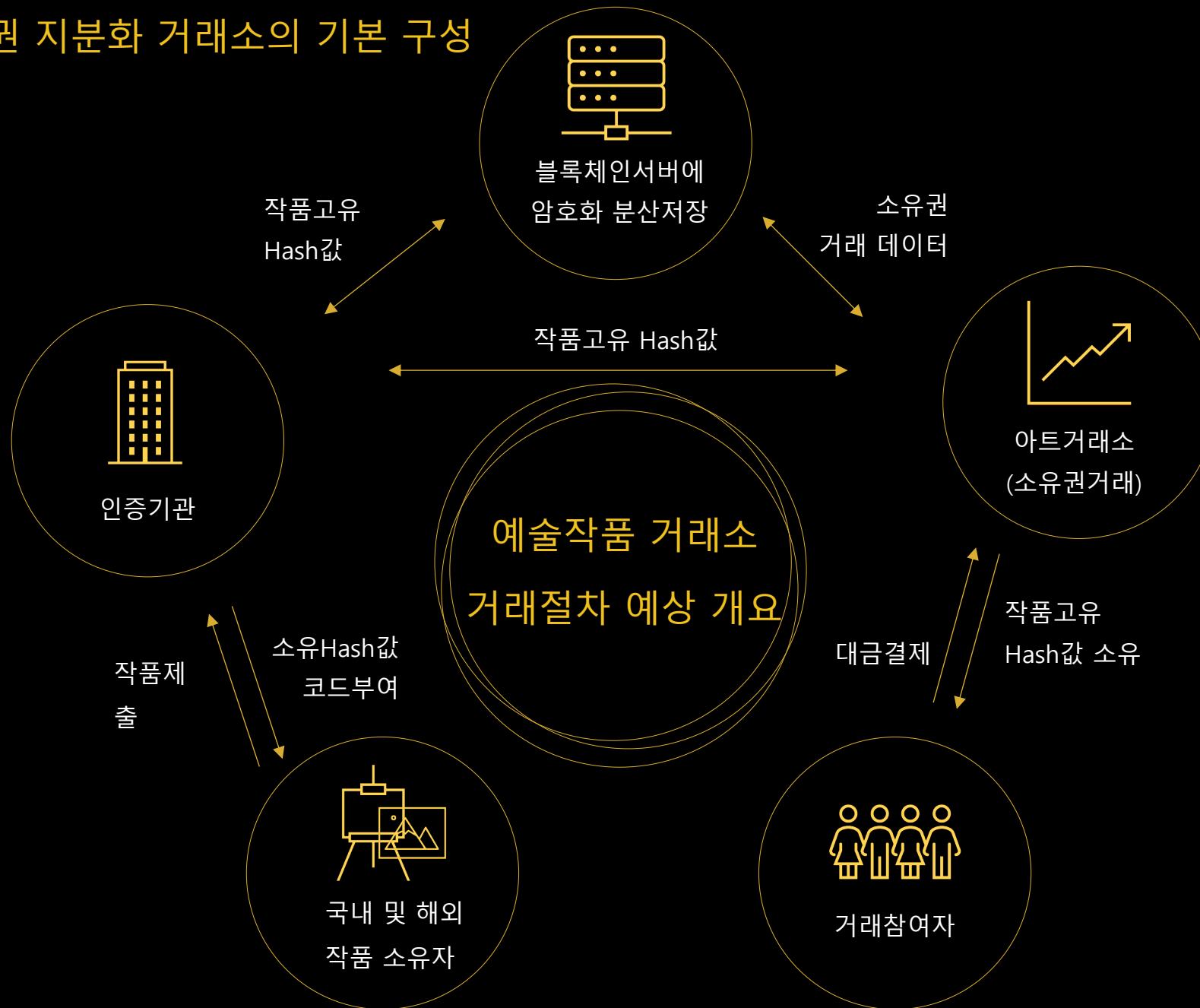
꾸준한 전시회, 공연, 공모전 등을 개최하여 기존의 예술품들의 가치를 상승시키고 새로운 신인에게 기회를 부여함.

작품의 안정성과 신뢰성을 항상 공식 사이트에 게재

현재 미술품 시장에서는 사기나 위-변조의 문제가 지속적으로 발생하고 있으므로 신뢰성과 안정성을 소비자들에게 전달하는 것이 중요. 또한 거래의 투명성을 위해 기본적인 거래 내역을 게재



02 예술품 소유권 지분화 거래소의 기본 구성



02 예술품 소유권 지분화 거래소의 기본 구성

예술품 진위 인증

전문가 혹은 제휴하는 관련 예술 기관의 인증을 통해 작품의 진위여부를 심의하고 인증함. 고가 예술품의 가격 신뢰성 및 타당성 부여.

02 예술품 소유권 지분화 거래소의 기본 구성

아트거래소 내 결제수단의 다양화

현재 거래소 내에서 사용할 수 있는 수단은 굉장히 제한적임
현금 이외의 자체 토큰(Ex. AK 토큰)을 발행하여 거래 가능성을 검토



02 예술품 소유권 지분화 거래소의 기본 구성

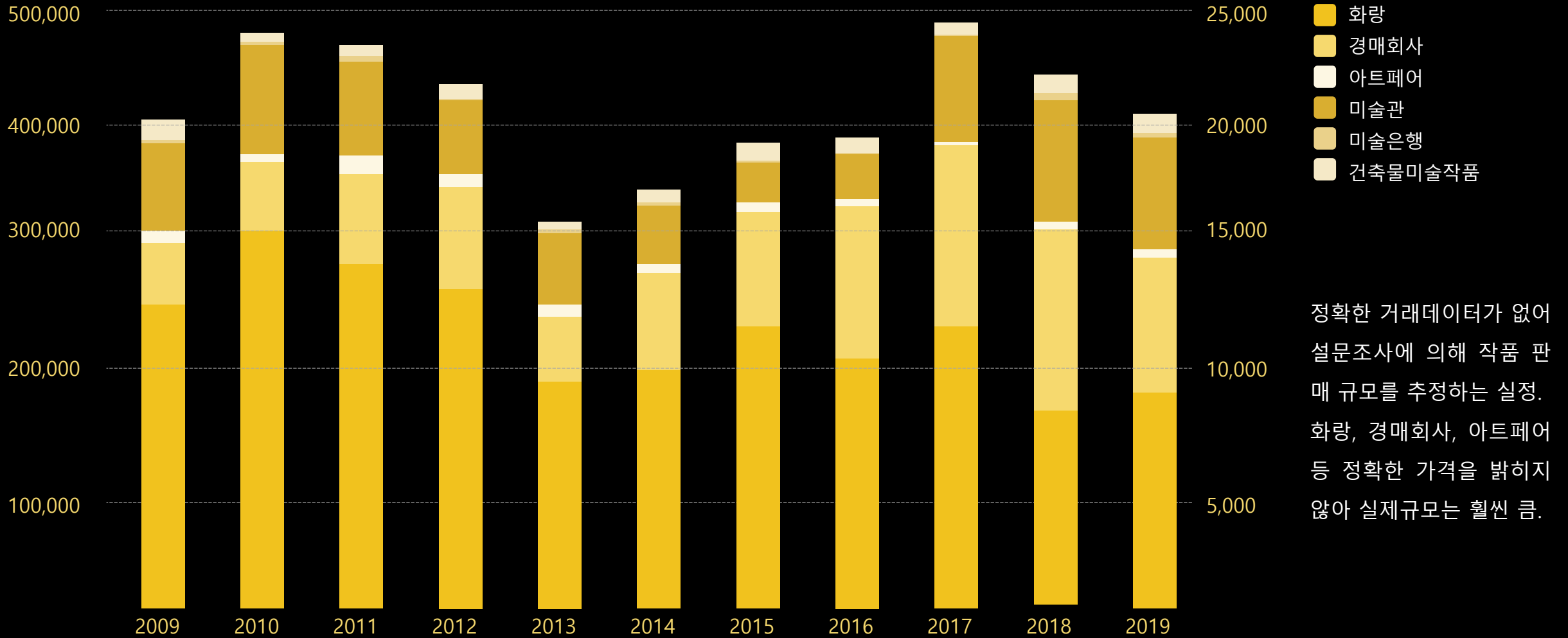
작품별 거래소 시장의 단계적 육성

무명 작가들의 작품들부터 고가의 예술 작품에 이르기까지
예술성, 시장성 등의 기준을 두고 시장을 분리하여 관리함

- **상위 시장**
평균 거래가격 1억 이상의 고가 미술품
- **중간 시장**
평균 거래가격 100만원 ~ 1억
- **신인 시장**
평균 거래가격 1000원 ~ 100만원

03 국내 미술품 거래시장 현황 분석

한국 미술시장 11년간 거래규모 추이
 2019년은 4,146억원, 2018년은 4482억원 정도
 (문화체육관광부/(재)예술경영지원센터 '미술시장실태조사' 보고서 참고).



정확한 거래데이터가 없어 설문조사에 의해 작품 판매 규모를 추정하는 실정. 화랑, 경매회사, 아트페어 등 정확한 가격을 밝히지 않아 실제규모는 훨씬 큼.

(단위: 원)

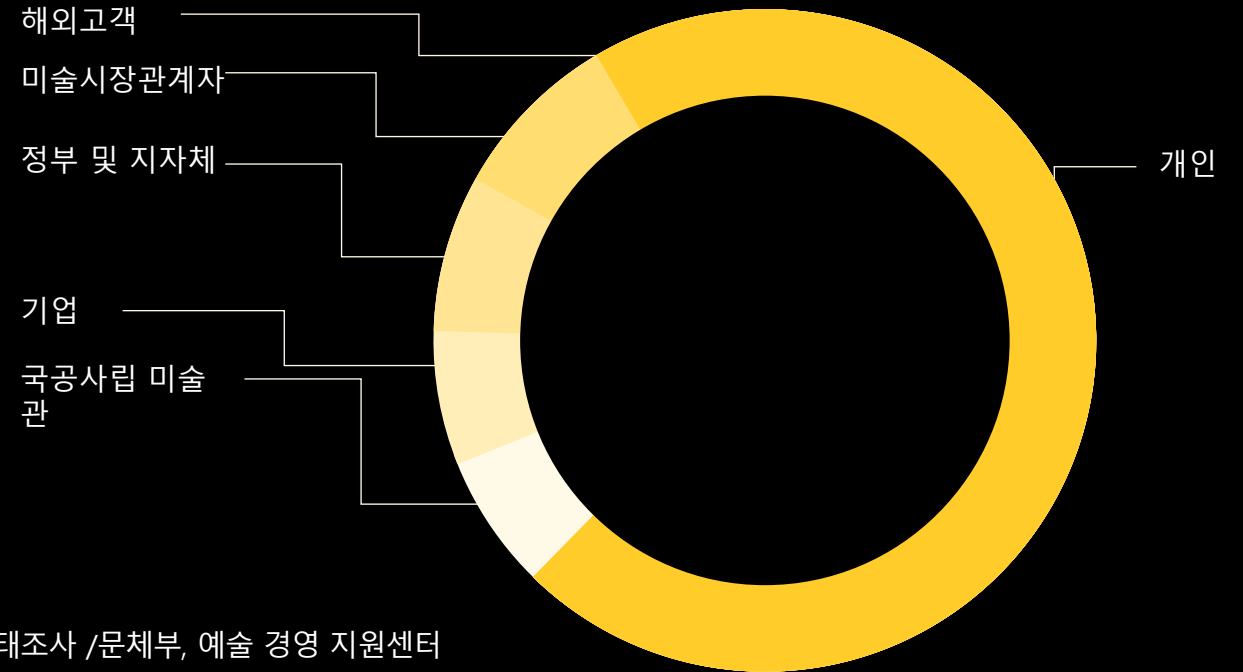
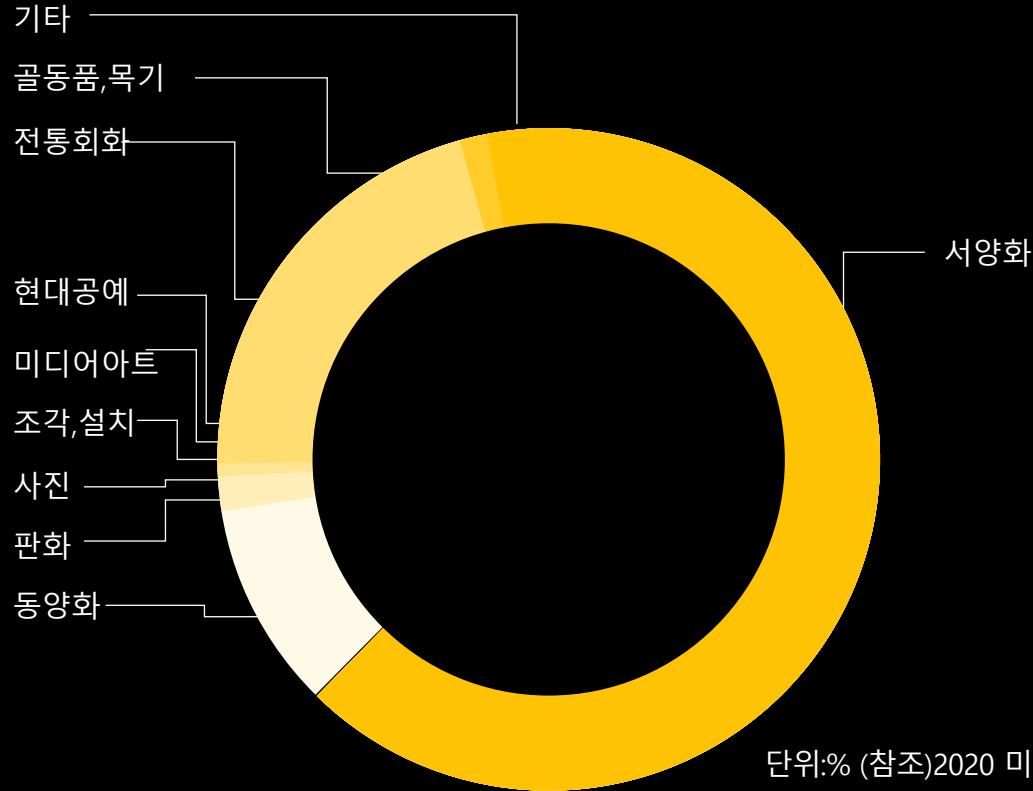
단위:% (참조)2020 미술시장 실태조사 /문체부,예술경영지원센터

(단위: 건)



03 국내 미술품 거래시장 현황 분석

주요 거래작품 및 거래참여자의 방향예상



서양화 중심의 콘텐츠를 확보하면서 시장에 대응하되 서양화 이외의 분야의 수요층에 대한 정확한 확인 및 콘텐츠의 다양화 전략 확보 필요

기존상황에서도 개인의 비중이 가장 높음. 거래소를 통해 접근성과 지분화를 높이면 개인 수요가 급증할 것으로 예상됨



04 주요 마케팅 전략

경쟁력 있는
세계적인 스타 영입



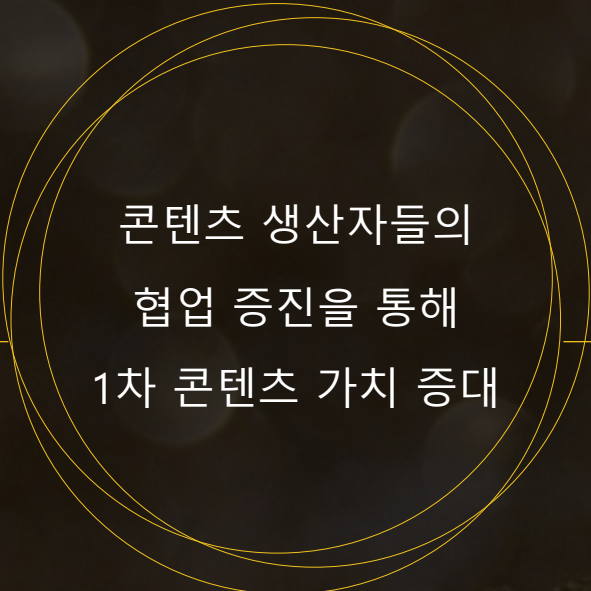
한 국 뿐 아니라 세계적으로 경쟁력 있는 작품 활동을 하는 작가들을 영입하여 계속되는 경쟁력 확보

Ex) 해외 유명 갤러리 혹은 박물관에 영구 소장된 ~



◆
자체적인 콘텐츠
기획 및 제작을 통해 홍보

◆
STAR OF ARA(별첨)
NFT를 활용한 Director's cut(별첨)



콘텐츠 생산자들의
협업 증진을 통해
1차 콘텐츠 가치 증대

콘텐츠 소비자와 생산자들 사이의 거래 활성화 뿐 아니라 콘텐츠 생산자들의 협업 증진(공동 분할 소유 계약 등)을 통해 2차 콘텐츠를 만들면서 1차 콘텐츠의 가치 증대. 특히 이미지를 많이 사용하는 개발자와 디자이너의 연결을 통해 초기 자금 부족으로 힘든 개발자의 작품을 높이려는 디자이너들의 시너지 효과를 기대. 인디 개발자들에게 무료 이미지를 활용할 수 있는 사이트를 개설하여 상업적으로 성공할 시 일정의 수수료 확보. Ex) 인디 게임 개발자들과 캐릭터 디자이너의 연결

체험의 공간으로서의 메타버스 활용

01

예술품을 단순히 감상의 대상으로서만 메타버스로 활용하는 것은 기존의 미술관과 차별화 할 수 없을뿐더러, 온라인 게임 등으로 눈 높아진 사용자들에게 새로운 경험을 전달할 수 없음.

02

새로운 스토리텔링, 예술 콘텐츠의 조합, 엔터테인먼트 요소 추가 등을 통한 메타버스 공간으로 사용자들에게 새로운 경험 제시
EX)유명락밴드Radiohead의 곡들과 공포스러운 이미지가 조합되어 만들어진 게임폴리파우나 (Polyfauna)

03

일정 가격, 일정기준 이상의 작가들에게 메타버스 공간에서 부스 혹은 개인 건물 제공.
→ 예술가 집단의 가상공간 "Ara Korea Kingdom" 제작

04

계약된 작가들을 활용하여 단편 영화, 공익 광고 등을 제작.
메타버스 영화제 등을 개최하여 공간에서 상영의 가능성을 검토, 또한 공연, 전시, 연주회 등의 예술관련 Live Show와도 연계.

05

대중에게 공개하지 않을 때에는 피카소, 칸딘스키 등 20세기 장르가 혼합된 뛰어난 예술가들의 모임이었던 청기사(靑騎士, Der blaue Reiter)처럼 메타버스 공간으로서의 예술가 집단 모임회 진행

04 주요 마케팅 전략

해외 거래소를 통해 고가의 미술품 거래를 통한 홍보

거래액은 비싸지만 해외 거래소에 사실상 수수료만 지급하는 것이기 때문에 전세계적인 홍보비를 고려했을 시 홍보 효율성으로 볼 때 훨씬 더 실리적인 결정이라 판단 그럼에도 적지 않은 금액이기 때문에 경쟁력 있는 작품을 선별 후 자금이 확보 되었을 때 공격적인 세계적 홍보 마케팅으로 고려

10만원에 시작해 785억원에 낙찰됐다, JPG 그림파일

Beeple sold an NFT for \$69 million
Through a bid of the final auction at Christie's

비플이 NFT를 6천9백만 달러에 팔았다



크리스티에서 2.25~3.11까지 진행된 경매

조선일보 경제면/2021.03.12

지난 11일(현지 시각) 크리스티 경매에서 6934만 달러(785억원)에 낙찰된 비플(Beeple)의 디지털 아트 콜라주 작품 '매일: 첫 5000일'. /AFP 연합뉴스

'NFT기술적용 10초짜리 영상, 디지털소유권 74억원 낙찰'

74억원에 낙찰된 Beep 10초영상

**그라임스 '워 님프'(War Nymph) NFT 디지털 그림
20분만에 580만달러(65억원)에 낙찰**

74억원에 낙찰된 Beep 10초영상

테슬라 일린머스크 아내 그라임스 디지털작품의 NFT소유권 판매

