
제 2 분 과

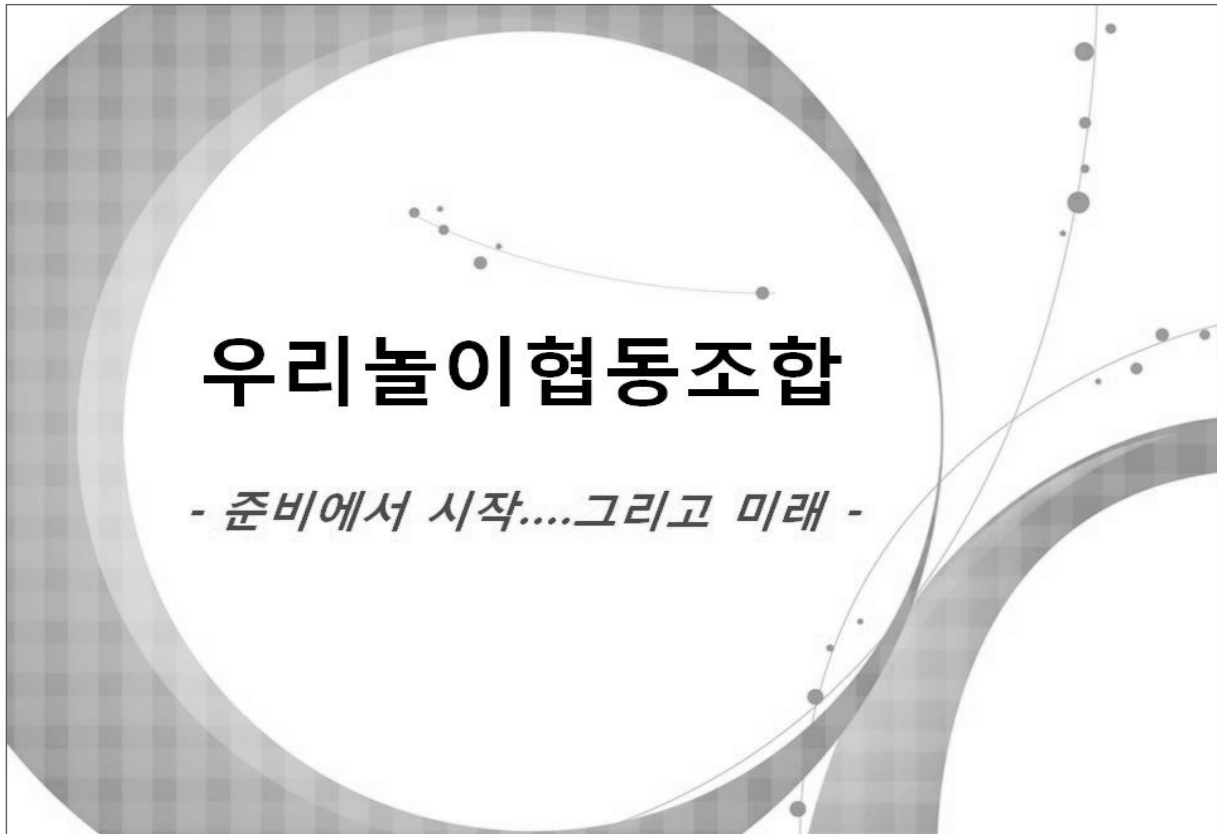
3

우리놀이협동조합

- 준비에서 시작..그리고 미래 -

이 원 하

(공주 우리놀이협동조합 상무)



Contents

1. 협동조합 설립에 앞서
2. The Motto is...
3. 협동조합 운영 기본 방향
4. 사업 개요
5. 사업 범위
6. 사업 계획
7. 사업 VISION
8. 기대효과
9. 사업 운영 계획



우리놀이를 지켜가는 똑똑한 기업

우리놀이 협동조합....

1.협동조합 설립에 앞서

우리가 목표하는 Mission 3가지



오랜 세월 내려오는 건강한 우리놀이의 대중화
많은 분야의 사람들이 함께 공생할 수 있는 사업
미래의 꿈 청소년에게 건강한 놀이 문화의 장 제공



우리놀이를 지켜가는 똑똑한 기업

우리놀이 협동조합....

1.협동조합 설립에 앞서

- ✓ 단순한 우리놀이 기구 및 교보재 생산만이 아닌
다양한 놀이 문화의 체험, 교육이 될 수 있도록 전문적인 강사 육성 사업을 하며..
- ✓ 놀이 체험 교육, 인형극 공연, 지역축제 참여 등 다양한 방법을 활용하여
청소년들에게 새로운 놀이문화를 만들어 주었으며...
- ✓ 놀이 강사 육성 및 질품 관련 사업 전개를 통해
노령층 및 농한기 지역민의 일자리 창출을 만들어 주었으며...

이렇게

다양한 사회적 목적을 바탕으로
“우리놀이 협동조합”이 탄생하게 되었습니다

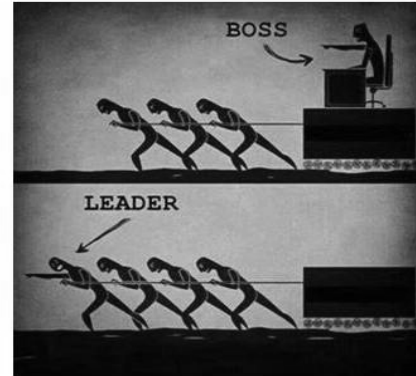


우리놀이를 지켜가는 똑똑한 기업

우리놀이 협동조합....

2. The Motto is...

이러한 방향을 표현하는
우리놀이 협동조합의 Motto는...



We are the Leader

모두가 Fun style로 눈으로 보고.. Fun style로 몸으로 느끼고.. Fun style로 인식하라!
그것 자체가 하나의 교육이 되고 문화가 된다.

우리는 **Boss**가 없다. "우리 모두가 스스로 **Leade**이다."
스스로가 오너이고 스스로가 일꾼이다.



우리놀이를 지켜가는 똑똑한 기업

우리놀이 협동조합....

3. 협동조합 운영 기본 방향

어느 기업과 마찬가지로
협동조합에도 똑같이 주어지는 과제...
과연, 운영을 위한 수익 창출

방법은?

협동조합 운영 주수입원

놀이기구 및 교보재
생산 판매

곱셈효과!!

협동조합원 주수입원

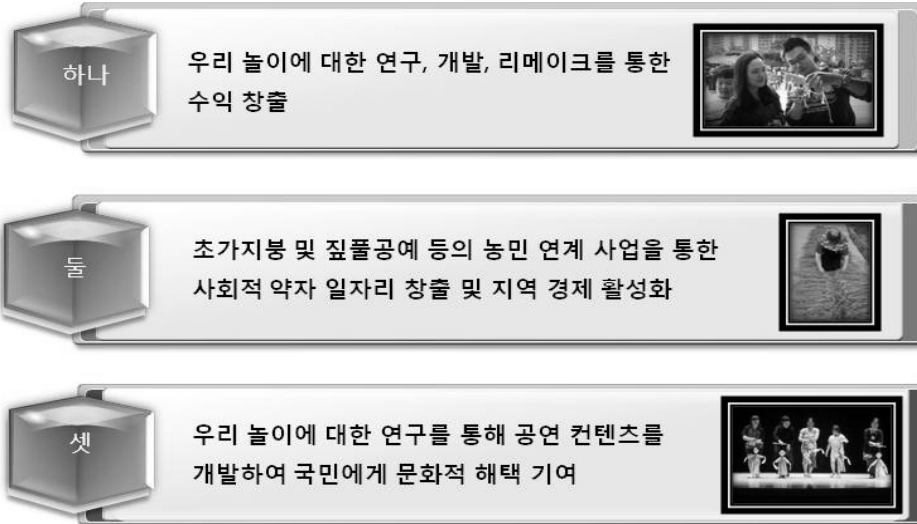
교육 강사료
공연출연료
짬뽕 사업 인건비
등...



우리놀이를 지켜가는 똑똑한 기업

우리놀이 협동조합...

4. 사업 개요



우리놀이를 지켜가는 똑똑한 기업

우리놀이 협동조합...

5. 사업 범위

- ✓ 마을과 연계한 사업 추진
- ✓ 초가지붕 등 공공서 사업 우선권 확보
- ✓ 마을기업놀이 건설팅
- ✓ 짚풀 공예 제품화 개발 연구
- ✓ 사회적 약자의 일자리 창출
- ✓ 지역경제 활성화 기여

지역
활성화
사업

우리놀이
협동조합

우리
놀이
연구

- ✓ 전통놀이 및 연희 연구, 개발
- ✓ 현대에 맞게 리메이크하여 제품화
- ✓ 놀이강사육성

Product
(전통놀이기구)

- ✓ 문화 공연 기획
- ✓ 지역 체험 행사 참여
- ✓ 전통 연희 리메이크를 통한 대중화

문화
컨텐츠

이제는 알려야 합니다!

지속적인 전통놀이에 관한 연구, 개발
세계화 시각에 맞게 리메이크하여 제품화

PRODUCT

- 전통에 기반을 둔 우수한 품질의 제품

PLACE

- 국외 축제 및 온라인을 통한
편리한 유통 경로 확보, 해외 시장 진출

PRICE

- 합리적 가격에 우수한 기능과 품질의
제품 공급

아무리 뛰어난 제품 이더라도 수동적인 마케팅과 전편일률적인
홍보로는 고객의 Needs에 어필 할 수 없습니다.

- ✓ 누구라도 꼭 한 번 해 보고 싶은 제품을 만드는 것!
- ✓ 사용해 보면 꼭 다시 찾게 되는 브랜드를 만드는 것!
- ✓ 입소문과 추천을 통해 새로운 고객을 만드는 것!

• 지역축제 등 오프라인 및 온라인쇼핑몰을 통한
홍보 및 판매 루트의 다각화

- 해외 시장 개척



우리놀이를 지켜가는 똑똑한 기업

우리놀이 협동조합...

6. 사업 계획

1. 우리놀이 교육자료 발간

가. 목적

- 사라져가는 우리놀이에 관한 연구, 계승
- 우리놀이의 다양성 및 우수성 전파

나. 대상

- 시민단체, 교육단체, 문화단체 회원
- 초중고생, 대학교 문화컨텐츠 관련 학과 및 동아리 학생
- 기타 청소년 및 일반시민

| 우리놀이 교육자료 발간 | |
|--------------|--|
| 일 정 | 2013년 10월부터 지속적으로 진행 2013년 12월 초본 완료, 자문을 통한 검증 2014년 1월 초판 발행 |
| 장 소 | 협동조합 주소지 내 임시 사무실 |
| 진행 방식 | 우리놀이 자료 수합, 검증, 자료집 발간을 위한 데이터 작업 |
| 내 용 | 유객주놀이, 고누놀이, 승경도, 쌍륙, 죽방울놀이, 버나놀이, 지게놀이 외 다수 |



우리놀이를 지켜가는 똑똑한 기업

우리놀이 협동조합...

6. 사업 계획

2. 우리놀이 제품화 사업

가. 목적

- 사라져가는 우리놀이에 관한 연구, 계승
- 우리놀이를 체험 할 수 있는 도구 개발
- 협동조합의 장기적 수익 모델 창출

나. 대상

- 시민단체, 교육단체, 문화단체 회원
- 초중고생, 대학교 문화컨텐츠 관련 학과 및 동아리 학생
- 기타 청소년 및 일반시민

| 우리놀이 제품화 사업 | |
|-------------|--|
| 일 정 | 2013년 11월 중 사업 개시 (생산 공장 시스템 완비 후) 2013년 11월 브랜딩(BI,CI) 작업 2013년 12월 제품 패키지 개발 / 제품 개발 및 샘플링 2013년 12월 홈페이지, 쇼핑몰 개설 / 제품 생산 |
| 장 소 | 협동조합 주소지 내 생산 공장 |
| 진행 방식 | 제품 개발 및 조립, 마감 / 브랜딩(BI,CI) 작업 / 제품 패키지 개발 / 홈페이지, 쇼핑몰 개설 |
| 내 용 | 유객주놀이, 고누놀이, 승경도, 쌍륙, 죽방울놀이, 버나놀이, 지게놀이 외 다수 |



우리놀이를 지켜가는 똑똑한 기업

우리놀이 협동조합...

6. 사업 계획

3. 우리놀이 강사 교육

가. 목적

- 우리놀이 강사 양성

나. 대상

- 시민단체, 교육단체, 문화단체 회원
- 대학교 문화컨텐츠 관련 학과 및 동아리 학생
- 기타 일반시민

| 우리놀이 강사 교육 | |
|------------|------------------------|
| 일 정 | 2013년 10월부터 ~ 지속적으로 실시 |
| 장 소 | 공주문화원, 천안/아산 (장소 미정) |
| 진행 방식 | 이론 교육 및 실질적으로 체험 |
| 내 용 | 우리놀이 이해와 놀이방법 강의 |



우리놀이를 지켜가는 똑똑한 기업

우리놀이 협동조합...

6. 사업 계획

4. 청소년과 함께하는 찾아가는 우리놀이

가. 목적

- 지역아동들을 대상으로 우리놀이 체험을 통해 교육, 전파

나. 대상

- 공주지역 아동센터 어린이 및 청소년

| 청소년과 함께하는 찾아가는 우리놀이 | |
|---------------------|--|
| 일 정 | 2013년 11월부터 지속적으로 진행 |
| 장 소 | 공주지역아동센터 |
| 진행 방식 | 우리놀이 체험 |
| 내 용 | 유객주놀이, 고누놀이, 승경도, 쌍륙, 죽방울놀이, 버나놀이, 지게놀이 외 다수 |



우리놀이를 지켜가는 똑똑한 기업

우리놀이 협동조합...

6. 사업 계획

5. 충남 지역 축제 참여

가. 목적

- 지역축제를 통해 우리놀이 체험을 통해 교육, 전파
- 짚풀 사업을 통한 사회적 약자 고용 창출

나. 대상

- 백제문화제, 온양온천대축제, 천안흥타령문화제, 공주알밤축제, 고마나루축제, 유구야놀자 등

| 충남 지역 축제 참여 | |
|-------------|---|
| 일 정 | [백제문화제] 2013년 9월 28일 ~ 10월 6일 기타 축제는 완료 및 추가 협의중 |
| 장 소 | 공산성 백제마을 |
| 진행 방식 | 우리놀이체험 한마당 |
| 내 용 | 유곽주놀이, 고누놀이, 승경도, 쌍륙, 족방울놀이, 버나놀이, 지게놀이 외 다수 |



우리놀이를 지켜가는 똑똑한 기업

우리놀이 협동조합...

7. 사업 VISION

Success

Point #1. 지역부터 시작하여 국내, 그리고 해외로....

- 지역연계사업을 위한 국내 관공서 입찰 지원
- 쇼핑몰, 홈페이지 제작을 통한 온라인 판매 거점 확보 (놀이기구, 짚풀공예 등)
- 에딘버러 등의 행사를 통한 해외 시장 진출로 확보

Success

Point #2. 체험의 장을 구성하자.

- 체험프로그램, 방과후학습 등을 통해 오프라인 놀이기구 홍보
- 뛰어난 제품과 탁월한 기능성을 소비자가 직접 눈으로 보고, 손으로 만져 볼 수 있는 현장 프로모션 진행

Success

Point #3. 소통의 장을 마련하자.

- Web/Mobile Marketing 을 통한 소비자와의 커뮤니케이션 공간 확보
- SNS, 블로그 등을 통한 Web 홍보
- 매체 광고가 브랜드 PR의 기초를 다진다면,

온라인에서는 SNP 매니아로 하여금 브랜드의 긍정적 이미지를 잠재 소비자와 소통하게 해야 합니다.

오프라인에서는 소수 매장이 주는 단점을 보완하기 위해 소비자와 가까이 있다는 인식을 주는 프로모션을 진행해야 합니다.

한 명의 매니아는 100명의 고객에게 입 소문을 전달 할 수 있습니다.



우리놀이를 지켜가는 똑똑한 기업

우리놀이 협동조합...

8. 기대효과

#1 사회적 효과

- 전통놀이의 세계화를 통한 우리놀이우수성 널리 알림
- 전통연회를 통한 재능기부 환원
- 놀이를 통하여 어린이들의 감성 자극
- 건전한 놀이문화 형성
- 사라져 가는 전통놀이 문화의 계승
- 새로운 브랜드 기업으로 발전, 충청남도의 인지도 상승

#2 경제적 효과

- 사회적 약자 일자리창출
(장애인, 한부모가정, 시골어른신들의 농한기 인력창출)
- 고용안정
- 지역경제 활성화 기여



우리놀이를 지켜가는 똑똑한 기업

우리놀이 협동조합...

9. 사업 운영 계획

| Year | 2013년 | 2014년 | 2015년 |
|-----------|--|-------------------|---|
| Goals | Expand the base | | New Market leader |
| Launching | 기업 설립 | 기업 안정화 및 branding | |
| Off-Line | 다양한 놀이기구 개발/생산/판매 문화컨텐츠 개발/공연 관공서 입찰 제안 | | 해외 시장 진출 정확한 타겟에게 프리미엄을 주는 선택적 Promotion 사회적 공헌 확대 |
| On-Line | 홈페이지, 쇼핑몰 개발 SNS, 블로그 오픈 | | 기존 Community 의 지속적인 관리 / 개발 SNS(Social Network Service) 기반의 Promotion Mobile Web/App 개발 (판매 또는 게임 컨텐츠 제공) |
| ATL, PR | 연간 광고 효과 분석 / 효과성 높은 아이টে에 투자 브랜드 이미지 효과 광고에 주력 | | |

✓ Tip : 단계적인 Branding 활동을 통한 기업 이윤 극대화

