아티스트가 직접 알려주는

PICK ME
수익화
비법

수노로 곡은 잘 뽑는데, 조회수는 왜 계속 0일까?

AI 플레이리스트 왜 나만 안 될까?

문제는 곡이 아닙니다.

당신의 플레이리스트는 첫 곡의 첫 10초에서 꺼지고 있습니다.

- ✓ 안 되는 채널의 5가지 공통점 — 내 채널에 하나라도 있다면
- ✓ 잠자는 동안에도 24시간 돌아가는 수익 구조 설계법
- ✓ 시청자를 10초 안에 붙잡는 '첫 곡' 공식

🎵 음악 몰라도 OK | 💻 컴퓨터 1대면 충분 | ⏰ 하루 30분 | 💰 자본금 0원

PICK ME ENTERTAINMENT
수익화 비법 · 저작자 · 픽미(PICK ME)

© 저작권 및 이용안내

저작권 및 이용 안내

본 자료는 저작권법 및 관련 법령의 보호를 받는 저작물이며,
픽미의 창작물과 영업비밀을 포함하고 있습니다.

다음 행위는 금지됩니다.

영리·비영리를 불문하고 사전 서면 동의 없이 영상 및 자료의 전부 또는 일부를 무단으로 복제·배포·전송·공연·방송하거나, 이를 2차 저작물로 제작·재가공·편집하여 사용하는 행위.

⚠ **저작권 보호를 위해 무단 사용이 적발될 경우, 민사 혹은 형사상의 법적 대응이 이루어질 수 있습니다.**

© PICK ME

≡ CONTENTS

목차

AI 플레이리스트 왜 나만 안 될까? · 조회수 0에서 24시간 자동 재생까지

01 **왜 플레이리스트인가?**
곡 1개가 아니라 '묶음'이 돈이 되는 이유

02 **왜 나만 안 될까?**
안 되는 플레이리스트의 5가지 공통점

03 **돈 되는 플레이리스트 기획하기**
레퍼런스 분석과 상황 키워드로 실패 확률 줄이기

04 **Suno로 플레이리스트 채우기**
클로드 콘셉트 + 수노AI 작곡으로 곡 쌓기

05 **썸네일과 제목**
1초 안에 클릭을 부르는 플레이리스트 포장

06 **하나의 플레이리스트, 두 개의 수익**
유통 + 조회수 수익을 동시에 잡는 구조와 Content ID

07 **자동 수익 파이프라인**
한 번 세팅하면 멈추지 않는 플레이리스트 시스템

08 **첫 곡이 전부입니다**
첫 30초, 아니 첫 10초가 시청자를 사로잡는다

1 CHAPTER 01

왜 플레이리스트인가?

> **"곡은 열심히 만들어서 올리는데,**
> **플레이리스트 조회수는 왜 계속 0일까요?"**

제가 요즘 가장 많이 받는 질문입니다. 수노(Suno)로 곡은 잘 뽑습니다. 클로드(Claude)로 가사도 잘 씁니다. 그런데 유튜브에 플레이리스트를 올리면 조회수가 두 자리를 넘지 못합니다.

결론부터 말씀드리겠습니다. **곡이 못 만들어져서가 아닙니다.** 플레이리스트는 '곡'이 아니라 '구조'로 돌아가는 콘텐츠이기 때문입니다. 구조를 모르면 아무리 좋은 곡을 넣어도 묻힙니다.

플레이리스트는 곡 1개가 아니라 '묶음'입니다

《AI 음악이 어떻게 돈이 되는걸까?》에서 AI 음원 1곡이 여는 6가지 수익 통로를 설명드렸습니다. 그중 4번째가 바로 **플레이리스트 큐레이션 수익**이었습니다. 플레이리스트에 한 번 들어가면 24시간 자동 재생되고, 잠자는 동안에도 수익이 발생합니다.

그렇다면 이렇게 생각해 보세요. 남의 플레이리스트에 내 곡 1개가 들어가기를 기다리는 대신, **내 곡 20개로 내 플레이리스트를 직접 만든다면?** 그 플레이리스트가 재생되는 1시간 동안 내 곡 20개가 동시에 일합니다.

플레이리스트 1개 = 내 곡 20개가 동시에 일하는 가게 1곳.
곡을 '한 곡씩' 파는 게 아니라, '묶음'으로 24시간 돌리는 겁니다.

1 CHAPTER 01

플레이리스트 1개가 만드는 수익 통로

1 유튜브 조회수 수익 (애드센스)

플레이리스트 영상 자체가 재생될 때마다 광고 수익 발생. 1시간짜리 영상은 시청 시간을 빠르게 채워 줍니다.

2 스트리밍 수익

플레이리스트에 넣은 곡을 유통사로 발매해 두면, 멜론·스포티파이·유튜브 뮤직에서 재생될 때마다 별도 수익 발생.

3 쇼츠 / 릴스 음원 사용 수익

플레이리스트에서 들은 곡을 누군가 자기 영상에 쓰면, 내가 영상을 만들지 않아도 수익 발생.

4 Content ID 수익

유튜브가 내 곡을 자동 인식해서, 남의 영상에 사용되면 광고 수익 일부를 나에게 정산.

5 다른 큐레이터의 플레이리스트 진입

내 플레이리스트에서 반응이 온 곡은 다른 큐레이션 채널에도 들어갑니다. 24시간 자동 재생이 한 곳 더 늘어납니다.

6 구독자 자산

곡은 한 번 듣고 끝나지만, 채널 구독자는 다음 플레이리스트를 또 틉니다. 쌓일수록 시작 조회수가 달라집니다.

이 6가지는 서로 경쟁하지 않습니다. 동시에 발생합니다.
플레이리스트 1개 = 수익 통로 6개. 플레이리스트가 쌓일수록 통로도 쌓입니다.

1 CHAPTER 01

'완벽한 곡'이 아니라 '분위기'가 이기는 시대입니다

2026년 플레이리스트 시장은 전문가가 만든 완벽한 음악만 살아남는 곳이 아닙니다. 사람들은 플레이리스트를 '감상'하려고 틀지 않습니다. **공부할 때, 출근할 때, 잠들기 전에 '배경'으로 틀어 놓으려고** 틉니다.

그래서 플레이리스트에서 선택받는 음악은 이런 음악입니다.

- 🌙 **독특한 분위기와 느낌이 있는 음악**
- 🔁 **1시간 틀어 놔도 질리지 않는 음악**
- 🧿 **특정 '상황'이 바로 떠오르는 음악**
- 💡 **콘셉트가 한 줄로 설명되는 음악**

실제로 전문 가수가 아닌 일반인이 AI로 만든 플레이리스트가 수십만 조회수를 만드는 사례가 지금도 계속 나오고 있습니다. 음악을 전공하지 않은 우리에게 열려 있는 시장이라는 뜻입니다.

> **내가 만든 플레이리스트 하나가 큰돈을 벌지 못해도 괜찮습니다.**
> **플레이리스트가 하나씩 쌓이면, 그 영상들은 24시간 쉬지 않고 나 대신 일하는 디지털 자산이 됩니다.**
> **중요한 건 완벽한 제작 기술이 아닙니다.**
> **사람들이 틀어 놓고 반복해서 듣게 만드는 분위기입니다.**

▶ 시작 전 전체 흐름

플레이리스트 제작 순서 한눈에 보기

복잡해하지 마시고, 이 순서 그대로만 따라 하시면 누구나 플레이리스트 채널을 만들 수 있습니다.

1 기획 & 레퍼런스

잘 되는 플레이리스트 채널을 분석하고, 내 채널의 '상황 키워드'와 분위기를 하나로 정합니다.

2 곡 만들기

클로드(Claude)로 콘셉트·스타일·가사를 뽑고, 수노AI(Suno)로 같은 분위기의 곡을 10~20개 만듭니다.

3 첫 곡 고르기

만든 곡 중 첫 10초가 가장 강한 곡을 첫 곡으로 고릅니다. 이 한 곡이 전체 조회수를 결정합니다.

4 썸네일 & 제목

AI 이미지로 분위기가 1초 안에 전달되는 썸네일을 만들고, 상황 키워드가 들어간 제목을 붙입니다.

5 유통사 발매 & 업로드

곡은 유통사로 발매하고, 플레이리스트 영상은 유튜브에 업로드합니다. 두 수익이 동시에 열립니다.

6 수익 발생 & 반복

조회수 수익과 스트리밍 수익이 정산됩니다. 다음 플레이리스트를 만들어 볼륨을 쌓습니다.

⏱️ **3번 '첫 곡 고르기'를 건너뛰는 분이 가장 많습니다. 그리고 그분들이 "왜 나만 안 되지?"라고 묻습니다.**

2 CHAPTER 02

왜 나만 안 될까?

같은 수노, 같은 클로드, 같은 유튜브입니다. 그런데 어떤 채널은 플레이리스트 하나로 구독자가 쌓이고, 어떤 채널은 열 개를 올려도 조회수 0에서 멈춥니다.

이 둘의 차이는 어디에서 올까요?

저는 안 되는 플레이리스트 채널을 수십 개 봤습니다. 신기하게도 **거의 전부 같은 실수를 반복하고 있었습니다.** 곡 퀄리티의 문제가 아니었습니다. 기획과 구조의 문제였습니다.

> **차이는 곡 자체가 아니라, '기획'과 '첫 곡'에서부터 옵니다.**
> **이 두 가지만 고쳐도 조회수 그래프의 모양이 달라집니다.**

플레이리스트는 '시청 지속 시간' 게임입니다

유튜브 알고리즘이 플레이리스트 영상을 밀어줄지 말지 판단하는 핵심 지표는 **시청 지속 시간**입니다. 1시간짜리 영상을 사람들이 얼마나 오래 틀어 놓느냐입니다.

그런데 시청자는 1시간을 평가하지 않습니다. **첫 곡, 그중에서도 첫 10초**만 듣고 남을지 떠날지 결정합니다. 그래서 다음 페이지의 5가지 공통점 중 마지막 하나가 가장 치명적입니다.

2 CHAPTER 02

안 되는 플레이리스트의 5가지 공통점

1 **내가 좋아하는 곡으로 채운다**

레퍼런스 없이 취향대로 만듭니다. 우리가 찾아야 할 음악은 '내가 좋아하는 음악'이 아니라 '이미 돈이 되고 있는 음악'입니다.

2 **한 플레이리스트에 분위기가 섞여 있다**

재즈 다음에 락, 그다음에 발라드. 시청자는 '배경'으로 틀어 놓고 싶은데 분위기가 흔들리면 바로 끕니다.

3 **썸네일이 1초 안에 설명하지 못한다**

음악보다 먼저 클릭되는 것은 '이미지'입니다. 어떤 상황에서 틀 플레이리스트인지 썸네일만 보고 알 수 없으면 재생 버튼은 눌리지 않습니다.

4 **3개 올려보고 포기한다**

플레이리스트 3개로 결과를 판단합니다. 이 게임은 단가 싸움이 아니라 볼륨 싸움입니다. 쌓이기 전에는 알고리즘이 움직이지 않습니다.

5 **첫 곡이 약하다**

가장 치명적인 실수입니다. 첫 곡의 첫 10초에서 시청자가 떠나면, 뒤에 있는 19곡은 존재하지 않는 것과 같습니다. 이 책의 마지막 장에서 따로 다룹니다.

5가지 중 하나라도 해당된다면, 곡을 더 만들기 전에 구조부터 고쳐야 합니다. 잘못된 방향으로 100개를 올리면 100개 전부가 묻힙니다.

2 CHAPTER 02

수익을 결정하는 두 가지 변수

모든 플랫폼은 같은 원리로 돈을 줍니다. 누군가 1회 재생한다, 그 1회에 대한 금액이 정산된다. 단가는 플랫폼이 정합니다. 내가 통제할 수 없습니다. 하지만 두 가지는 내가 통제할 수 있습니다.

변수 1

플레이리스트 수

AI로 꾸준히 제작하고 업로드해서 늘릴 수 있습니다.

변수 2

영상당 시청 시간

기획력과 첫 곡 선정, 썸네일로 올릴 수 있습니다.

플레이리스트 수 × 영상당 시청 시간 = 내 수익

《AI 음원 수익화 A to Z》에서 "레퍼런스 분석"을 강조한 이유가 여기 있습니다. 이미 잘 되는 플레이리스트를 분석해서 만들면 영상당 시청 시간이 올라갑니다. 플레이리스트 수를 꾸준히 늘리면 전체 볼륨이 올라갑니다.

모르는 사람 vs 아는 사람

모르는 사람

한 번 해보고 포기합니다

플레이리스트 하나 올려보고 조회수가 안 나오면 "역시 안 되나 보다" 하고 돌아섭니다.

아는 사람

첫 곡을 고치고 계속 쌓습니다

지금 당장 큰돈이 안 들어와도, 시간이 지날수록 유리해지는 게임이라는 걸 알기 때문입니다.

3 CHAPTER 03

돈 되는 플레이리스트 기획하기

음악을 잘 만드는 것 이전에 더 중요한 것은 **"어떤 플레이리스트를 만들 것인가"**를 정하는 일입니다. 기획이 잘못되면 아무리 좋은 곡을 넣어도 묻혀버립니다. 반대로 기획만 정확하다면, 평범한 곡도 충분히 여러분에게 돈을 벌어다 줄 수 있습니다.

1) 레퍼런스를 활용해야 하는 이유

AI 유튜브 영상을 만들 때를 생각해 보세요. 무작정 아무 영상이나 만들지 않습니다. 조회수가 잘 나온 영상을 먼저 찾아보고, 그 영상의 구성·썸네일·제목을 분석한 다음, 나만의 방식으로 비슷하게 재창작합니다.

플레이리스트도 똑같습니다. 이미 조회수가 터진 플레이리스트는 곧 **사람들이 틀어 놓고 싶어 하는 상황과 분위기**가 검증됐다는 뜻입니다. 그 검증된 구조 위에 내 AI 곡을 얹는 겁니다.

> **명심하세요. 우리는 예술가가 되려는 것이 아닙니다.**
> **AI 플레이리스트로 수익을 만드는 사람이 되려는 것입니다.**

무작정 내가 좋아하는 노래를 모아 만드는 것이 아닙니다. 우리가 찾아야 할 플레이리스트는 **"이미 돈이 되고 있는 플레이리스트"**입니다.

3 CHAPTER 03

어디서 찾을까?
레퍼런스 소스 4곳

✓ **유튜브 검색 '플레이리스트 + 상황 키워드'**

"공부할 때 플레이리스트", "출근길 플레이리스트"처럼 검색하고 조회수순으로 정렬하세요. 상위 10개 채널의 제목·썸네일·첫 곡을 메모합니다.

✓ **틱톡 인기 음원 차트**

현재 트렌드 음원을 확인할 수 있습니다. 가장 빠르게 바이럴이 시작되는 곳입니다. 어떤 분위기가 지금 통하는지 봅니다.

✓ **유튜브 쇼츠**

영상이 아닌 음악에 집중하세요. 많이 들어본 음악을 메모하거나 캡처해 두세요. 쇼츠에서 반복되는 분위기가 플레이리스트의 분위기입니다.

✓ **인스타그램 릴스 인기 음원**

자주 등장하는 음원도 따로 기록해 두세요.

레퍼런스 플레이리스트에서 반드시 적어 둘 4가지

📝 **제목 패턴 (상황 + 분위기)**

🖼️ **썸네일 톤 (색감, 글자 유무)**

⏱️ **전체 길이와 곡 수**

🎵 **첫 곡의 첫 10초가 어떻게 시작되는가**

3 CHAPTER 03

한 채널 = 한 분위기
'상황 키워드'로 콘셉트 정하기

플레이리스트를 트는 사람은 '음악'을 검색하지 않습니다. **'상황'**을 검색합니다. 그래서 채널 콘셉트는 장르가 아니라 상황 키워드로 정해야 합니다.

- 📚 **공부할 때 듣는**
- 🚇 **출근길·퇴근길**
- ☕ **카페에서 흐르는**
- 🌙 **새벽 감성**
- 🏃 **운동할 때**
- 🚗 **드라이브**
- 😴 **잠들기 전**
- 🌧️ **비 오는 날**

하나를 고르셨다면, 그 채널에는 **그 상황에 어울리는 분위기의 곡만** 올립니다. 재즈 채널에 갑자기 락이 들어가는 순간, 구독자는 "이 채널은 뭘 틀어 놓는 채널이지?"라고 헷갈리고 떠납니다.

> **분위기가 섞이면 구독자가 안 쌓입니다.**
> **구독자가 안 쌓이면 다음 플레이리스트의 시작 조회수가 또 0입니다.**
> **한 채널, 한 분위기. 이것이 플레이리스트 채널의 첫 번째 규칙입니다.**

장르를 넓히고 싶다면 채널을 하나 더 만드세요. 한 채널 안에서 섞는 것보다 훨씬 빠르게 쌓입니다.

4 CHAPTER 04

Suno로 플레이리스트 채우기

콘셉트를 정했다면, 이제 수노(Suno)로 곡을 채울 차례입니다. 플레이리스트 1개에는 보통 같은 분위기의 곡 10~20개가 필요합니다. 예전 방식이라면 불가능한 양입니다. 하지만 AI 음악 생성기를 이용하면 악기 없이도, 음악 이론 없이도, 스튜디오 없이도 단 몇 분 만에 완성도 있는 곡을 매일 만들어 낼 수 있습니다.

플레이리스트 제작에 수노AI가 최적인 이유

1 **같은 스타일로 여러 버전을 빠르게**

스타일 프롬프트 하나를 고정해 두고 가사와 제목만 바꾸면, 한 분위기의 곡이 빠르게 쌓입니다. 플레이리스트의 '통일감'이 자동으로 만들어집니다.

2 **한국어 프롬프트만으로 분위기 구현**

곡의 분위기와 세밀한 감정선을 한국어 프롬프트로 조절할 수 있습니다.

3 **보컬·가사·반주 일체형**

보컬 곡과 가사 없는 연주곡(instrumental) 모두 바로 뽑을 수 있어, 공부용·수면용 플레이리스트도 가능합니다.

4 **무한한 장르 스펙트럼**

로파이, 재즈, 피아노, 트로트, K-POP, 락까지 모든 상황 키워드에 맞는 장르를 지원합니다.

5 **발매용 고음질 WAV 제공**

전문가용 고음질 파일로 다운로드해 영상 편집과 유통사 발매에 바로 투입합니다.

☕ **한 잔의 커피값보다 적은 비용으로, 누구나 플레이리스트 채널의 '작곡가'가 될 수 있는 시대입니다.**

4 CHAPTER 04 · STEP 1

클로드로 콘셉트·스타일·가사 정하기

곡을 만들기 전에 가장 먼저 할 일은 플레이리스트 콘셉트와 곡 제목, 스타일을 정하는 것입니다. 이 작업은 클로드(Claude)로 진행합니다.

1 **내 채널 콘셉트 알려주기**

클로드에 내 채널의 '상황 키워드'와 분위기를 설명합니다. 예) "비 오는 날 카페에서 듣는 재즈 플레이리스트 채널을 운영 중이야."

2 **레퍼런스 곡 분석 요청**

레퍼런스 플레이리스트의 첫 곡 제목을 알려주고 "이 곡의 분위기, 템포, 악기 구성을 분석해 줘"라고 요청합니다. 왜 그 곡이 첫 곡으로 통하는지 구조를 뽑아냅니다.

3 **수노용 스타일과 가사 요청**

"이 분석을 바탕으로 수노(Suno)에 넣을 Style 태그와 가사를 만들어 줘"라고 요청합니다. Style은 영어 키워드 나열, 가사는 짧고 반복되는 구조가 좋습니다.

4 **Style(스타일)과 가사를 복사**

클로드가 만들어 준 Style(스타일)과 가사를 복사한 뒤, 수노(Suno)로 이동합니다.

플레이리스트용 핵심 팁 — 스타일은 고정, 가사만 교체

한 플레이리스트의 10~20곡은 **Style 필드를 똑같이 유지**하고, 클로드에게 "같은 스타일로 가사와 제목만 10개 더 써줘"라고 요청하세요. 통일된 분위기의 곡이 빠르게 쌓이고, 시청자는 1시간 내내 '배경'으로 틀어 놓을 수 있습니다.

> **첫 곡 후보는 따로 요청하세요. "이 중에서 첫 10초가 가장 강하게 시작하는 가사 3개를 골라줘." 첫 곡은 나머지 곡과 다르게 만들어야 합니다.**

4 CHAPTER 04 · STEP 2

수노(Suno)에서 곡 만들기

클로드에서 만든 스타일과 가사를 들고 수노(suno.com)로 이동해 곡을 생성합니다.

1 **[Create] 탭 클릭**

왼쪽 메뉴에서 [Create] 탭을 클릭합니다.

2 **[Advanced] 선택**

고급 설정 모드인 [Advanced]를 선택합니다.

3 **버전 선택**

모델 버전을 v5.5로 선택합니다.

4 **가사 입력**

Lyrics 칸에 클로드에서 만든 가사를 붙여넣습니다. 연주곡 플레이리스트라면 비워 둡니다.

5 **스타일 입력**

Styles 칸에 클로드에서 만든 스타일을 붙여넣습니다. 플레이리스트 전체에서 이 칸은 바꾸지 않습니다.

6 **제목 입력 후 생성**

곡 제목을 입력하고 생성합니다. 한 번에 2곡씩 나오므로, 가사 10개면 20곡 후보가 생깁니다.

7 **고품질 다운로드**

점 세 개(⋯) → [Download]에서 발매용 WAV 파일로 다운로드합니다.

후보 20곡 중 플레이리스트에 넣을 곡은 10~15곡이면 충분합니다.
나머지는 버리는 게 아닙니다. 다음 플레이리스트의 재료입니다.

4 CHAPTER 04

한 가지 확실하게 말할 수 있는 것

> **플레이리스트가 100개 쌓이면, 그중 하나가 터질 확률은 플레이리스트가 5개일 때보다 20배 높습니다.**

바이럴은 노릴 수 있지만 기대하면 안 됩니다. 기본 전략은 **"꾸준히 쌓아서 볼륨으로 이기기"**입니다. 바이럴은 보너스입니다.

그리고 플레이리스트가 쌓일수록 유튜브 알고리즘이 내 채널을 밀어줍니다. 꾸준히 새로운 영상을 올리는 채널을 플랫폼은 좋아합니다. AI로 곡을 만드니까 이 속도가 가능한 겁니다.

플레이리스트 1개 = 24시간 일하는 직원 1명.
플레이리스트 100개 = 24시간 일하는 직원 100명.

회사원은 출근을 멈추면 월급이 끊깁니다. 플레이리스트 영상은 한 번 올리면 삭제하지 않는 한 영원히 플랫폼에 남습니다. 재생될 때마다 돈이 들어옵니다. 이것이 디지털 자산의 본질입니다.

단, 조건이 있습니다. 100개를 쌓아도 첫 곡이 약하면 100개 전부 첫 10초에서 꺼집니다. 볼륨은 '첫 곡이 잡힌 플레이리스트'를 쌓을 때만 힘을 발휘합니다.

5 CHAPTER 05

썸네일과 제목
1초 안에 클릭을 부르는 포장

앨범 자켓과 똑같습니다. 사람들은 음악을 듣기 전에 썸네일을 먼저 봅니다. 썸네일이 끌리지 않으면 재생 버튼은 눌리지 않습니다.

"좋은 썸네일 한 장은 플레이리스트의 분위기를 단 1초 안에 전달합니다."
그리고 그 1초가 재생 버튼이 눌리느냐를 결정합니다.

AI 이미지로 썸네일 만들기

1 상황과 분위기를 글로 설명

나노바나나 같은 AI 이미지 생성기에 내 채널의 상황 키워드와 분위기를 적습니다. 예) "비 오는 날 창가 자리의 카페, 따뜻한 조명, 재즈 플레이리스트 썸네일, 글자 없이."

2 이미지 생성과 톤 고정

마음에 드는 결과가 나오면 같은 색감과 구도를 유지한 채 여러 장 더 생성합니다. 채널 전체의 썸네일이 한 톤으로 보여야 합니다.

3 마음에 드는 이미지 다운로드

만들어진 이미지 중 '상황'이 가장 선명하게 보이는 것을 고릅니다. 이 이미지는 유통용 앨범 자켓으로도 그대로 씁니다.

제목 공식

[상황 키워드] + [분위기 한 단어] + [플레이리스트 / Playlist]

예) 비 오는 날 카페 재즈 플레이리스트 · 새벽 감성 로파이 Playlist

🎨 **음악보다 먼저 클릭되는 것은 '이미지', 클릭된 뒤 붙잡는 것은 '첫 곡'입니다. 둘의 분위기는 반드시 일치해야 합니다.**

6 CHAPTER 06

하나의 플레이리스트, 두 개의 수익

이 비즈니스의 진정한 파괴력은 단순한 '영상 업로드'에 있지 않습니다. **플레이리스트에 넣은 곡을 유통사로 발매까지 했을 때** 발생하는 시너지에 있습니다.

✓ **내 플레이리스트 영상이 재생되면**

→ 유튜브 조회수 수익(애드센스)을 내가 먹습니다.

✓ **사람들이 그 곡을 찾아 듣거나 자기 영상에 쓰면**

→ 전 세계 음원 스트리밍 수익(저작인접권료)까지 전부 내가 먹습니다.

우리는 스포티파이나 멜론에 직접 곡을 올릴 수 없습니다. 그래서 필요한 것이 음원 유통사입니다. 유통사는 내 곡을 스포티파이, 유튜브 뮤직, 애플뮤직, 틱톡, 인스타그램, 멜론 등에 등록·배포하고, 수익을 정산해 나에게 배분합니다.

구분	특징
구독형	일정 구독료를 내고 무제한으로 곡을 발매하는 방식
수익 배분형	발생한 수익의 일부를 유통사와 나누는 방식
곡당 비용형	곡을 발매할 때마다 건별 비용이 발생하는 방식

⭐ **추천 — 디스트로키드(DistroKid)는 발매까지 2~5일 소요, 절차가 복잡하지 않아 초보자에게 적합합니다. 플레이리스트 채널처럼 곡 수가 많은 경우 구독형이 유리합니다.**

6 CHAPTER 06

Content ID,
켜야 할까 꺼야 할까?

Content ID는 유튜브가 운영하는 자동 음원 인식 시스템입니다. 유통사를 통해 곡을 배포하면 유튜브가 내 곡의 음원 지문을 등록하고, 누군가 영상에 내 곡을 사용하면 자동 감지해 광고 수익 일부를 나에게 정산합니다. 내가 하는 일은 없습니다. 시스템이 24시간 알아서 돌아갑니다.

⚠ 단, Content ID는 무조건 켜는 것이 정답이 아닙니다.

OFF

인지도를 먼저 키우고 싶다면

내 곡을 많은 사람들이 쇼츠에 가져다 쓰게 해서 곡 자체의 인지도를 먼저 키우고 싶다면? 끄는 것이 전략적으로 맞을 수 있습니다.

ON

수익을 확실히 회수하고 싶다면

이미 어느 정도 퍼진 곡의 수익을 확실하게 회수하고 싶다면? 켜는 것이 맞습니다.

플레이리스트 채널 운영자가 특히 주의할 점

Content ID를 켠 상태에서 **내 곡을 내 플레이리스트 영상에 쓰면, 내 영상에도 저작권 클레임이 걸릴 수 있습니다.** 이 경우 유통사에 내 유튜브 채널을 등록(화이트리스트)해 두면 내 채널의 클레임을 정리할 수 있습니다. 유통사 가입 직후 가장 먼저 확인해야 할 설정입니다.

즉, Content ID의 사용 여부는 나의 목적에 따라 상이할 수 있습니다.
"무조건 켜라"는 조언은 틀린 조언입니다. 곡의 상황과 내 전략에 따라 판단해야 합니다.

7 CHAPTER 07

자동 수익 파이프라인

파이프라인이란 한 번 세팅하면 내가 직접 일하지 않아도 수익이 반복적으로 들어오는 구조입니다. 플레이리스트 채널에서 이 파이프라인이 작동하려면 세 가지가 필요합니다.

1

꾸준한 플레이리스트 생산 루틴

매주 일정한 시간을 투자해서 곡을 만들고 플레이리스트를 올리는 습관. 스타일을 고정해 두면 하루 30분이면 충분합니다.

2

멀티 플랫폼 배포

플레이리스트에 넣은 곡은 유통사로 모든 플랫폼에 동시 배포. 유튜브 하나에만 의존하면 안 됩니다.

3

쇼츠 연동 — 첫 곡의 첫 10초를 쇼츠로

플레이리스트를 올리고 끝내는 게 아니라, 첫 곡의 가장 강한 10초를 잘라 쇼츠로 올립니다. 쇼츠가 플레이리스트로 시청자를 끌어옵니다. 내 곡 + 내 영상이면 모든 수익이 나에게 들어옵니다.

> **이 세 가지가 루틴으로 자리 잡으면, 시간이 지날수록 플레이리스트는 쌓이고, 수익 통로는 기하급수적으로 늘어납니다.**

주간 루틴은 단순할수록 오래갑니다. 예) 월·화 곡 생성, 수 첫 곡 선정과 썸네일, 목 업로드, 금 쇼츠 1개.

7 CHAPTER 07

왜 "자동"인가?

한 번 올린 플레이리스트는 내가 아무것도 안 해도 계속 재생됩니다.

내가 자고 있을 때도,
여행 중일 때도,
본업을 하고 있을 때도,

전 세계 어딘가에서 누군가 내 플레이리스트를 틀어 놓고 있고
그때마다 수익이 쌓이고 있습니다.

✓ **3개월 전에 올린 플레이리스트가 오늘도 재생되고 있습니다.**

✓ **6개월 전에 만든 곡이 오늘도 누군가의 쇼츠에 쓰이고 있습니다.**

✓ **1년 전에 만든 플레이리스트가 지금도 24시간 돌아가고 있습니다.**

이것이 시간을 팔아 돈을 버는 구조와의 결정적 차이입니다.

그런데 이 '자동'에는 전제가 하나 있습니다. 알고리즘이 계속 밀어주려면 시청자가 **첫 곡에서 떠나지 않아야** 합니다. 자동으로 돌아가는 건 시스템이지만, 그 시스템의 입구를 여는 건 첫 곡입니다. 마지막 장에서 이 이야기를 하겠습니다.

8 CHAPTER 08

첫 곡이 전부입니다

첫 노래가 시청자를 사로잡습니다.
첫 30초.
아니, 첫 10초가 시청자를 사로잡습니다.

플레이리스트는 1시간짜리 콘텐츠입니다. 하지만 시청자는 1시간을 평가하지 않습니다. 20곡을 평가하지도 않습니다. **첫 곡의 첫 10초**만 듣고 "계속 틀어 놓을지, 다른 걸 찾을지"를 결정합니다.

10초 안에 시청자가 떠나면, 뒤에 있는 19곡은 존재하지 않는 것과 같습니다. 아무리 공들여 만든 곡이라도 들리지 않습니다.

첫 10초에서 떠나면

알고리즘이 멈춥니다

시청 지속 시간이 짧은 영상으로 기록되고, 유튜브는 더 이상 추천하지 않습니다. 플레이리스트 100개를 올려도 똑같이 반복됩니다.

첫 10초를 넘기면

1시간이 열립니다

시청자는 '배경'으로 틀어 놓고 자기 일을 합니다. 시청 시간이 쌓이고, 알고리즘이 밀어주고, 뒤의 19곡이 전부 재생됩니다.

썸네일이 클릭을 만들고, 첫 곡이 시청 시간을 만듭니다.
그리고 시청 시간이 수익을 만듭니다.

8 CHAPTER 08

그 첫 곡을 위해 이렇게 노력하세요

1

첫 곡 후보는 10개 이상 만든다

나머지 곡은 2~3번 생성으로 충분하지만, 첫 곡만큼은 수노에서 10개 이상 뽑고 그중 하나를 고릅니다. 첫 곡에 들이는 시간이 전체 조회수를 결정합니다.

2

인트로를 짧게, 후킹은 10초 안에

클로드에 "인트로 5초 이내, 10초 안에 메인 멜로디(또는 보컬)가 들어오게"라고 요청하세요. 긴 전주는 첫 곡에서 금물입니다.

3

첫 10초 테스트를 한다

올리기 전에 휴대폰으로 첫 곡 10초만 들어 보세요. 화면 없이 소리만 듣고 "계속 듣고 싶은가?"에 답이 안 나오면 다른 곡으로 교체합니다.

4

썸네일과 첫 곡의 분위기를 일치시킨다

'비 오는 날 재즈'를 보고 들어왔는데 첫 곡이 밝은 팝이면 바로 나갑니다. 썸네일이 약속한 분위기를 첫 곡이 10초 안에 지켜야 합니다.

5

유튜브 분석에서 첫 30초 이탈을 확인한다

업로드 후 '시청 지속 시간' 그래프의 첫 30초를 봅니다. 급격히 떨어지면 첫 곡을 교체해 다시 올립니다. 첫 곡은 한 번 정하고 끝이 아니라, 데이터로 계속 고치는 것입니다.

플레이리스트는 20곡을 잘 만드는 게임이 아닙니다.
첫 곡 하나를 완벽하게 만들고, 나머지 19곡으로 그 분위기를 지키는 게임입니다.

✓ EPILOGUE

마치며 —
플레이리스트는 첫 곡에서 결정됩니다

여기까지 따라오시느라 정말 고생 많으셨습니다. 이제 여러분은 압니다. 플레이리스트 1개가 6개의 수익 통로를 동시에 여는 것을. 한 채널, 한 분위기로 기획해야 하는 이유를. 플레이리스트가 쌓일수록 복리처럼 수익이 늘어나는 구조를.

그리고 가장 중요한 것 하나. **"왜 나만 안 될까?"의 답은 대부분 첫 곡에 있다는 것을.**

첫 노래가 시청자를 사로잡습니다.
첫 30초. 아니, 첫 10초가 시청자를 사로잡습니다.
그 첫 곡을 위해 노력하세요.

완벽하지 않아도 좋습니다. 20곡을 전부 명곡으로 만들겠다는 부담감은 내려놓으세요. 대신 첫 곡 하나에는 열 번의 생성과 열 번의 10초 테스트를 들이세요. 그 한 곡이 나머지 19곡을 살리고, 플레이리스트를 살리고, 채널을 살립니다.

남들이 "AI 플레이리스트는 안 되더라" 하고 돌아설 때, 우리는 첫 곡을 고쳐서 다시 올립니다. 그 차이가 조회수 0과 24시간 자동 재생의 차이입니다. 지금 바로 첫 곡부터 다시 들어 보세요.

🎵 **PICK ME · AI 플레이리스트 수익화**
플레이리스트는 첫 곡의 첫 10초에서 결정됩니다.