제 124회 KMA LEADERS FORUM 강연 요약

일시 : 2018년 8월 10일 (금) 06:40~09:00 장소 : 인터컨티넨탈 서울 코엑스 호텔 하모니볼룸

SPEAKER 원 동 연 대표

리얼라이즈픽쳐스

- 현) 리얼라이즈 픽쳐스㈜ 대표
- 전) 한국영화제작가협회(KEPA) 부회장
- 전) 아시아퍼시픽 프로듀서 연합(APN) 부회장
- 경희대학교 신문방송학과 학사
- 영화 제작 : <신과함께1-죄와 벌>, <신과함께2-인과 연>, <광해, 왕이 된 남자>, <미녀는괴로워> 등

영화의 신과 함께! 콘텐츠 산업의 미래를 보다!

1. 컨텐츠 "산업" – 산업으로써 컨텐츠를 말하다!

1. 크리에이티브
   컨텐츠 산업이 여타 산업과 확연히 구분되는 지점이 바로 크리에이티브임. 세상엔 다양한 취향이 존재하고 모든 사람을 만족시키기 위해 합의할 수록 크리에이티브가 무뎌지기 때문에 능력 있는 독재자가 크리에이티브를 수성하며 팀을 이끌어야 함.
2. 확률 싸움 – 프랜차이즈
   컨텐츠 산업은 막대한 투자비 대비 수익의 변동성이 큼. 성공 확률을 높이기 위해서는 입증 된 컨텐츠를 활용하는 것이 중요함. 신과 함께 역시 잘 알려진 웹툰을 소재로 제작 하였고 1,2편을 함께 제작함으로써 화제성을 연계했음.
3. 메세징
   대중의 마음을 사로잡기 위해서는 '착한', '좋은', '정의로운' 메시지로 소구해야 함. 영화는 공감과 위로의 도구

2. "리더"로써 제작자의 역할

1. 관계 조율
   컨텐츠 산업에서 제작자의 가장 큰 역할은 다양한 성격의 사람을 조율하는 것임. 감정을 다루는 직업이라 날이 서기 쉬운 감독, 배우, 스태프의 관계가 원활히 돌아갈 수 있도록 윤활유 역할을 해야 함.
2. 제작비 관리
   제작자는 일 단위로 제작비를 체크해야 함. 예상했던 추세 보다 과다 비용이 발생하면 비용 누수 지점을 찾아 이를 개선 해야 함.
3. 수평적인 리더
   권위로 구성원이 각자 맡은 일을 열심히 하게 할 수 없음. 가장 아래의 자리에서 구성원들과 섞여 열심히 하는 모습을 보여주어야 함.

제 124회 KMA LEADERS FORUM 현장스케치

일시 : 2018년 8월 10일 (금) 06:40~09:00 장소 : 인터컨티넨탈 서울 코엑스 호텔 하모니볼룸