

# 콘텐츠 비즈니스 성공시키기

이홍(광운대학교)

# 비즈니스 흥망성쇠

# 코닥

코닥: 1976년 세계 최초 디지털 카메라를 만든 회사  
높은 수익을 내고 있던 필름 사업 안주로 디지털 사회 적응 실패

디카 만든다고 수고했어요.  
이제부터 다른 일을 하세요



생산한 지  
74년 만인  
2009년  
생산 중단

## 주가추이

1996: 80달러  
2000: 40달러  
2008: 20달러  
2010: 4달러

:

2012: 47센트

상장폐지 파산

# BYD 전기자동차

BYD는 전 세계 전기자동차 산업의 선구적인 존재  
2008년에 양산형 플러그인 하이브리드차인 F3DM 출시  
비즈니스위크 선정 미래 성장가능성이 가장 높은 세계  
100대 정보기술(IT)기업 1위



E6, 한번 충전으로  
300km 주행  
최고시속 140km

<http://www.ecoroko.com/160>

# '2010 뜻밖의 흥행실패 영화



맨발의 꿈(관객 33만9000명)



시(관객 22만400명)



이층의 악당(관객 60만5000명)



소셜 네트워크(관객 51만4000명)



페스티벌(관객 19만9400명)



밀크(관객 1만3200명)

# 맨발의 꿈



쇼박스 투자

전국 341개 상영관에서 개봉

최종 관객 수; 33만9000여 명의 초라한 성적

내용:

- 전직 축구선수가 동티모르 아이들에게 축구를 가르치며 인생의 마지막 승부를 거는 드라마. 실화를 바탕으로 한 감동적인 내용에 시사회를 찾은 많은 어린이 관객이 눈물을 흘린 영화. 미국 뉴욕 유엔본부 시사와 언론 반응 매우 호의적이었던 영화.

# 시



감독: 이창동  
프랑스 칸 국제영화제: 각본상 수상  
5월 13일 171개 스크린 개봉  
관객수: 22만400여 명

내용:

- 시를 배우는 노년 여인(미자)과 삶의 애절함을 그린 영화
- 세상에서 잊혀져 가는 주제를 큰 울림으로 전달했다는 호평

[http://kookbang.dema.mil.kr/kdd/GisaView.jsp?menuCd=3004  
&menuSeq=10&menuCnt=30914&writeDate=20100402&kind  
Seq=1&writeDateChk=20100401](http://kookbang.dema.mil.kr/kdd/GisaView.jsp?menuCd=3004&menuSeq=10&menuCnt=30914&writeDate=20100402&kindSeq=1&writeDateChk=20100401)

## 2012년 100만 관객 넘는 한국영화들

순위	영화	감독	주연	관객수(명)
1	도둑들	최동훈	김윤석, 김혜수, 이정재, 전지현, 임달화, 김해숙, 오달수, 김수현, 이신제, 증국상	1010만*
2	범죄와의 전쟁: 나쁜놈들 전성시대	윤종빈	최민식, 하정우	471만9872
3	내 아내의 모든 것	민규동	임수정, 이선균, 류승룡	459만8583
4	연가시	박정우	김명민, 문정희, 김동완, 이하늬	451만5168 (14일 현재)
5	건축학 개론	이용주	한가인, 엄태웅, 이제훈, 배수지	411만649
6	댄싱퀸	이석훈	황정민, 엄정화	402만2489
7	부러진 화살	정지영	안성기, 박원상, 나영희, 김지호	342만8552
8	후궁: 제왕의 첩	김대승	조여정, 김동욱, 김민준	263만6315
9	화차	변영주	이선균, 김민희, 조성하, 김별	243만6400
10	코리아	문현성	하지원, 배두나	187만2683
11	바람과 함께 사라지다	김주호	차태현, 오지호, 민효린, 성동일, 신정근, 고창석, 송중호, 이채영, 김길동, 천보근, 김향기	203만4294*
12	러브픽션	전계수	하정우, 공효진	172만6202
13	하울링	유하	송강호, 이나영	161만2521
14	차형사	신태라	강지환, 성유리, 이수혁, 김영광, 신민철	134만6725
15	은교	정지우	박해일, 김고은, 김무열	134만6318
16	간기남	김형준	박희순, 박시연, 주상욱, 김정태, 이한위, 이광수	124만6185
17	돈의 맛	임상수	김강우, 백윤식, 윤여정, 김효진	116만634
18	점박이: 한반도의 공룡	한상호	애니메이션	103만6759

자료: 영화진흥위원회 통합 전산망. \*표시는 15일 배급사 집계. 주연 명단은 제작·투자사가 영진위에 제공한 내용.



# 비즈니스 흥망성쇠의 비밀

비즈니스  
성과 = f (외부환경과의 적합성)

## GM의 몰락

2009년: 101년 전통의 GM 파산



<http://www.etnews.co.kr/news/detail.html?id=200912240028>

# 외부환경과의 적합성?

$$\text{소비자 가치} = \frac{\text{즐거움}}{\text{고통}}$$

적합성 판단을 위한 세 가지 질문

타겟 소비자는 누구인가?  
어떤 즐거움/고통에 반응하는가?  
나는 무엇을 주고 있는가?

# 콘텐츠 비즈니스와 외적 적합성

# 타겟

'건축학 개론' 90년대에 대학교를 다녔던 30대  
'내 아내의 모든 것' 30대 이상 기혼자



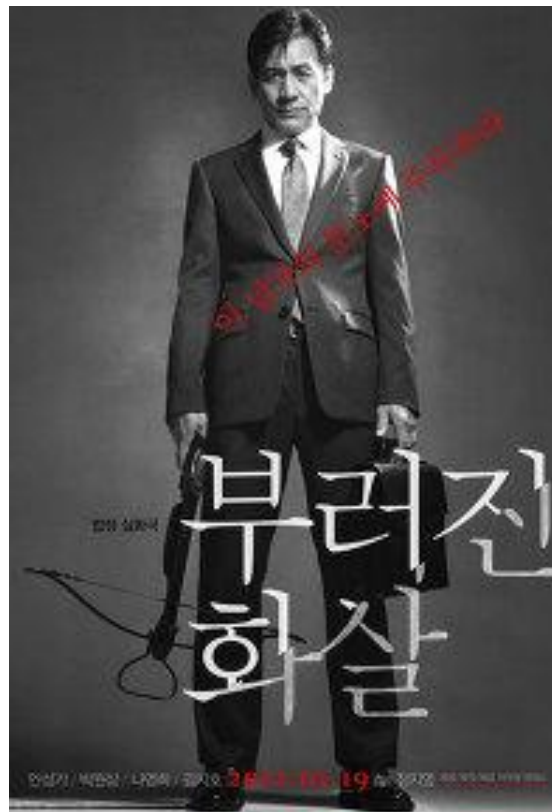
<http://movie.daum.net/moviedetail/moviedetailMain.do?movieId=67165>



<http://movie.daum.net/moviedetail/moviedetailMain.do?movieId=67885>

# 즐거움/고통

## 1. 주제 - 관심이 있는 것 (알고 싶은 것)



<http://movie.daum.net/moviedetail/moviedetailMain.do?movieId=66814>

## 2. 이야기 - 예측하기 어려운 것 (반전)

### 가루상



“강남은 미국으로 치면 베버리힐즈 같은 지역인데 전혀 강남스타일 같지 않은 내가 ‘강남스타일’ 노래를 부르는 것이 포인트다”라고 소개했다. (반전)



<http://www.hankyung.com/news/app/newsview.php?aid=2012082272831&sid=0106&nid=009&ltype=1>

<http://news.ichannela.com/feed/main/enter/3/06/20120804/48333257/3>

### 3. 내적 성취 - 해냈다는 느낌



무력한 공권력과  
사적 복수

드라마 유령

<http://movie.daum.net/moviedetail/moviedetailMain.do?movieId=53962>

## 4. 인지적 부담 - 부담이 적은 것



마이웨이(2011)

강제규 감독

장동건 주연

준식과 타츠오와의  
운명적 관계

Vs. 코미디 영화



## 5. 신기성 - 기술적 특이성



<http://movie.daum.net/moviedetail/moviedetailMain.do?movieId=42148>

## 6. (다양한) 캐릭터의 소비

소비계층: 10~60

세상은 왜 **외모만으로** 남자를 판단하는가  
세상은 왜 **돈 많은** 남자만을 좋아하는가  
세상은 왜 **똥똥한** 남자를 싫어하는가  
세상은 왜 **키작은** 남자를 싫어하는가



[http://star.ohmynews.com/NWS\\_Web/OhmyStar/at\\_pg.aspx?CNTN\\_CD=A0001756717](http://star.ohmynews.com/NWS_Web/OhmyStar/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0001756717)

<http://itunes.apple.com/kr/app/sonyeosidae-syei-keu/id477686139?mt=8>

# 7. 옛보기 - 타인 삶에 대한 관심

## KBS '안녕하세요'



<http://vita500.tistory.com/230>

# 실패분석



타겟: 누구인지 모름  
즐거움: 감동?  
고통: 착하고 뻔한 영화 (즐거리 예측)  
관심이 없는 영화 (동티모르 어린이 축구)



타겟: 영화안보는 50대~60대?  
즐거움: 인생의 깊이?  
고통: 매우 철학적이고 어렵다는 인상 (인지적 부담)  
지루하다는 인상 (예측가능성)

# 앵그리 버드



타겟: 자투리 시간을 가진 스마트폰 소유자  
즐거움: 유머, 다양한 캐릭터 소비  
레벨과 도전감 (내적 성취)  
고통: 인지적 부담 최소화

## 1. 유머를 통한 재미

게임의 주제: 유머  
카툰 형태의 쉽고 엉뚱해 보이는 캐릭터와  
우스꽝스러운 효과음으로 웃음 유발

## 2. 쉬운 게임

한 눈에 누구든지 알 수 있는 게임  
새총으로 새를 날린다는 단순한 생각  
(실패) 앵그리 버드의 초기판에는 새를 발사  
하는 새총이 없어 무슨 게임인지 알기 어려  
웠음.

## 3. 자투리 시간에 가능한 게임

짧은 자투리 시간에 완벽하게 즐길 수  
있는 게임  
언제 어디서나 한 게임을 즐길 수 있음

## 4. 레벨 디자인

난이도의 다양성  
200여개 넘는 레벨  
레벨마다 퍼즐적 요소와 보상

# 인사이드 아웃 사고



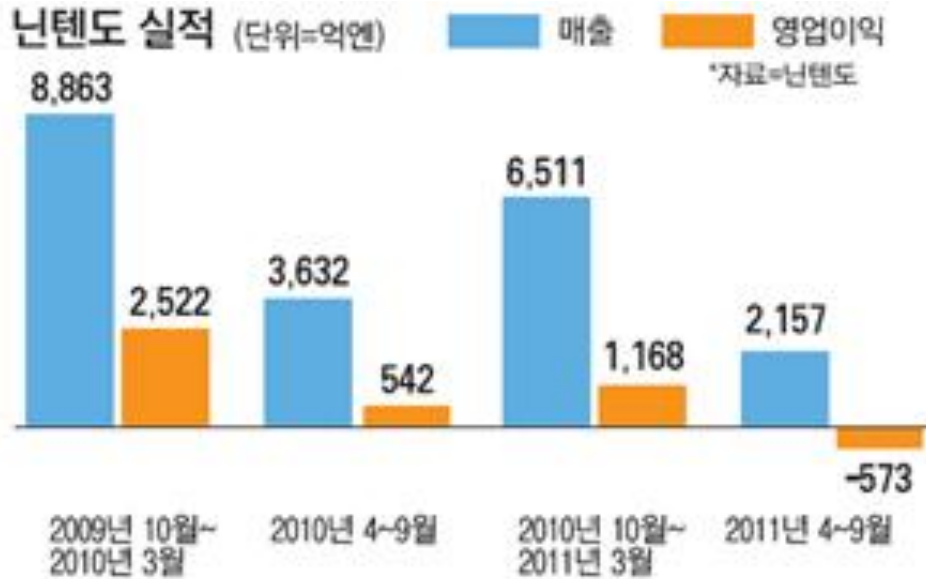
<http://cafe.naver.com/>

"손님이 짜다면 짜다."

서울 남부터미널 2층 구내 자율식당에 붙어 있는 문구

비즈니스 성공의 핵심: 타인 지향성

# 닌텐도



## 이타와 사토루 사장 (2002년 이후)

"모바일 게임산업은 단기일 수밖에 없고 그래서 닌텐도는 오픈소스, 무료 게임을 절대로 할 생각이 없다"  
"모두가 한다고 맞는 것은 아니다"

"우리는 돈을 내고 살 만한 위대한 게임기를 만들기만 하면 되는 것"

"닌텐도도 그런 식으로 하면 남들보다 잘할 수 있다. 다만 우리는 안할 뿐이다"



# 콘텐츠와 인간의 정보처리



# 1. 자동정보 처리

같은 값인데 고급커피?



부정/긍정의 첫 인상

방추세포:  
순간적 인상/감정처리  
→ 직관적 판단

직관적/자동적 판단 우선  
→ 계산적 판단 차후

# 왜에서 Why로

## 예림당 Why? 시리즈

초등학생용  
과학학습만화



누적 판매량  
2011년 5월 말 기준 4000만부 돌파  
단일 콘텐츠로 4000만부 이상  
Why?시리즈가 처음

1989년: 왜 시리즈  
'왜'라는 표현에 대해 부정적인 느낌

2001년 'Why?'로 변경  
2006년 1000만부 돌파

## 2. 선택적 정보처리



<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=cafemoma&logNo=30094559019&redirect=Dlog&widgetTypeCall=true>

# SKT 공감광고

## 임은경과 TTL



# 천호식품: 산수유

남자한테 참 좋은데, 어떻게 설명할 방법이 없네



### 3. 연합적 정보처리



해표김과 8절 8매

8절 8매 + 빨간색  
'복과 행운'

"현지 대형마트의 중국인 바이어  
- 바링바(808)라고 부름

## 4. 정보처리 한계

 BEST CELLARS®

인지적 부담

생각하기를 싫어하고  
생각을 최소화하려는 성향  
- 머리 아프다!



<http://www.thekitchn.com/thekitchn/wine-stores/wine-store-review-best-cellars-044185>

# 누가 더 설득적인가?

KT



SHOW  
쇼알총전  
9000

SKT





# 5. 멀티태스킹

## 효율성 추구성향

### TV 인기 프로그램과 홈쇼핑 매출의 관계



밴쿠버 겨울올림픽 쇼트트랙 남자 1500m 결승 경기  
14일 오전 11시30분. 이정수 선수 금메달

같은 시간 현대홈쇼핑: 화장품(마스크팩) 소개  
한 시간 뒤 방송 후 3100개 세트 판매  
3억원의 매출. 평소보다 24% 증가

zapping

외적 적합성이 높은  
영감은 어디서 얻는가?

# 영감창고

하이얼 (1998)



1. 창조적 기회의 포착
2. 창조적 문제해결

동서: 커피 믹스



영감여행  
영감교류  
영감독서  
영감고객  
영감재료

# 영감여행

오진권(이야기가 있는 외식공간)



놀부보쌈 창업

BMW족

Bus, Bicycle + Metro + Walking

16세 가출, 구두닦이, 좀약장사, 빨래줄 장사

# 영감교류



<http://artsnews.mk.co.kr/news/217563>

말춤은 1980년대 중후반 나이트클럽에서 유행했던 춤으로, 30~40대에겐 추억으로 남아 있다.

싸이는 강남스타일 제작 당시 한두 명의 전문 안무가에게 의존하지 않고 주변 사람들을 통해 전국의 내로라하는 유명 안무가들과 댄스팀 등에게 노래에 어울릴 만한 재미있는 춤동작을 만들도록 요청했고, 그 과정에서 나온 것이 바로 말춤이었다.

<http://blog.daum.net/biomarket/7618807>

## 일본의 가루족

가루상 캐릭터는 박성호의 아내 이지영 씨의 머릿속에서 나왔다. 이씨가 케이블TV의 '화성인바이러스'란 프로그램을 보다가 가루족 치장을 하고 다니는 남성을 본 것. 아내의 제안에 '이거다' 하고 감이 왔다는 그는 문제아들이 교무실에서 선생님과 대화를 나누는 코너인 '멘봉스쿨'에 가루상을 넣기로 했다.

# 영감독서

박성호

“신문 등을 보면서 시대흐름을 따라잡는다.”

“뉴스를 보면서 이 시대가 원하는 캐릭터가 무엇인지 끊임없이 고민한다.”

김미화

“베스트셀러나 사람들로부터 많이 읽히는 책들, 문장이 신선한 책들을 이것저것 많이 읽는 습관이 있죠. 개인적으로는 이외수 선생님의 감성사전이라는 책이 작가의 색다른 시선이 담겨져 있어 좋아하는데요. 그런 비유를 읽으면서 직간접적으로 코미디에 영감을 받기도 했어요.”

## 빠빠로 데이

# 영감고객

건축가들이 제일 설계하기 까다로운 건축물?

## Story Listening

1. 수다 떨기 (20여 번)
2. 가정방문
3. 질문지

[http://news.chosun.com/site/data/html\\_dir/2012/08/22/2012082203010.html](http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2012/08/22/2012082203010.html)



# 영감작품



[http://etv.sbs.co.kr/news/news\\_content.jsp?article\\_id=E10001007356](http://etv.sbs.co.kr/news/news_content.jsp?article_id=E10001007356)

## 최동훈(도둑들)

“유럽영화도 좋아하고 아시아 영화들도 좋아한다. 일본영화는 요새 영화는 안 보고 고전들을 다 좋아한다. 할리우드도 좋아하고. 그런데 '오션스일레븐'처럼 하고 싶지는 않았다. 별로 신경쓰지도 않았고. (금고터는 자세한 묘사가 인상적인데?) 금고를 뚫는 과정은 자세하게 보여주고 싶었다. 카지노를 털었던 대부분의 사건은 90% 넘게 총기 사건이다. 금고회사에 가서 물어보기도 했다.”



◇ [사진=케이퍼필름]

[http://joynews.inews24.com/php/news\\_view.php?g\\_menu=701100&g\\_serial=683797](http://joynews.inews24.com/php/news_view.php?g_menu=701100&g_serial=683797)