



창직 · 창업의 현장

로코엔터테인먼트 김수련 대표

약 1여 년 동안 김수련 대표의 하루 수면시간은 고작 3시간. 그럼에도 지치지 않았던 이유로 '목표와 꿈'을 말한다. '갈망하는 것에 정면으로 승부를 겨루는 것'이 행복하지만, 때론 두려움을 느낀다는 그에게서 대표의 속명이 느껴진다.

Q1. 본인 소개와 함께 1인 창조기업 '로코엔터테인먼트'에 대하여 소개 부탁한다. 회사 이름 '로코'는 무슨 뜻인가?

14년 정도 애니메이션 PD로 근무했고 여러 유력업체에서 애니메이션을 제작했다. 작품으로 <마법천자문>, <개미>, <제트레인저> 등이 있고 10여 편의 TV시리즈 애니메이션을 제작했다. '로코엔터테인먼트'는 키즈(Kids) 콘텐츠를 제작하는 회사다. '로코'는 라틴어로 사랑, 심장이라는 뜻을 담고 있다. 오래도록 사랑받는 콘텐츠를 만들 것이며 듣기만 해도 심장이 뛰는 회사로 남고 싶다.

Q2. 원래 키즈 콘텐츠에 관심이 많았는지?

많은 사람이 창업을 결심하지만, 가장 잘할 수 있는 분야에서 창업의 카테고리를 정하는 게 맞다고 생각한다. 실제 어린이를 좋아하기도 하고 가장 잘할 수 있는 분야라고 생각했다. 무엇보다도 (창업을 선택함에 있어) 캐릭터에 대해 중요하게 생각했다. 캐릭터로 어필할 수 있는 부분이 '키즈 콘텐츠'이기 때문에 본격적으로 창업을 결심하게 됐다.

Q3. 현재 '로코엔터테인먼트'는 대표 1명, 대리 1명, 사원 2명, 총 4명으로 구성됐다. 어떻게 단란한 4인의 회사를 꾸리게 됐는가?

애니메이션 업계에서 오래 있다 보니까 아무래도 사람을 많이 만나게 된다. 그 가운데 마음이 맞고 뜻이 맞는 사람을 영입했다. 현재 근무하는 디자이너는 오랫동안 봐왔고 항상 지켜봐 왔던 친구다. 함께 프로젝트를 하다가 만난 사람도 있다. 늘 사람들을 주의 깊게 관찰하는 편이다. '얼마나 일을 잘하느냐'를 따지기보다 '목표를 향해 함께 갈 수 있는 열정'을 중요하게 생각한다.

Q4. '로코엔터테인먼트'의 이상향이 궁금하다.

과거 여러 회사에 다녀왔다. 한국은 시장이 빨리 바뀌기 때문에 조직이 시장에 적응하기 위해 유동적이다. 그 때문에 팀이 자주 바뀌고 프로젝트 단위로 움직이기도 한다. 그런 부분이 장점도 있지만 잃는 것도 많다고 느꼈다. 일본의 경우 직원을 한 번 뽑으면 끝까지 함께하려는 의식이 강하다. 기업도 크고 그 안의 사람도 함께 크는, 그런 유기적 관계를 맺는 회사를 꿈꾼다.

Q5. 다른 곳에서 이미 일해 본 경험이 있는데 어떤 계기로 '1인 창조기업'에 도전하게 됐나?

결국은 '정말 하고 싶은 것을 하기 위해서'였다. 특히 '내가 생각했던 상'과 '조직에서의 상'이 맞지 않았을 때 더 절실했다. (내가 정말 하고 싶었던 것을) 구체화해서, 시장에서 승부를 보고 싶었다. 조직 내의 승부가 아니라 대중에게 직접 내가 생각했던 것들을 콘텐츠화하여 보여주고 싶었다. 사실 조직 안에 있다 보면 여러 가지 의견에 무뎠지는 기획안이 생기더라. 힘들더라도 시장에 직접 부딪치고 싶다는 생각이 컸다. 준비가 됐을 때 본격적으로 1인 창조기업을 시작해야지 라고 생각했다. 그렇게 마음먹었던 것이 2년 전이다.

Q6. 자신이 왜 '1인 창조기업지원센터' 사업에 선정된 것 같나? 신청자도 많았고 경쟁률도 쉰던 것으로 안다.

아직도 로코엔터테인먼트는 시작하는 단계다. 자랑하고 싶기보다는 나 같은 사람도 할 수 있다는 '희망의 아이콘'이 되고 싶다. 아직 '성공사례의 아이콘'은 부끄럽다. 아마 1인 창조기업지원센터에 선정된 이유는 내가 가진 자원을 모두 활용했기 때문 아닐까? 과거 애니메이션 PD로 일하면서 갖고 있었던 네트워크, 제작인력에 대한 네트워크, 최소한의 자본을 십분 활용했다. 여러 가지 정보도 빠질 수 없다. 창업을 시작할 때 한국콘텐츠진흥원, 창업진흥원, 애니메이션 센터, 각 지자체 시설 등에서 제공하는 정보를 직접 발로 뛰며 찾았다.

Q7. 한국콘텐츠진흥원에서 구체적으로 무엇을 지원받았는지 궁금하다.

한국콘텐츠진흥원에서 지난 2년 동안 많은 것을 지원받았다. 먼저 2011년 초기 창업자를 대상으로 지원하는 '아이디어창업화지원사업'에 선정돼 자금 3,500만 원을 받았다. 지난해에는 '신규캐릭터지원사업(애플리케이션·출판)', '생활 속의 캐릭터지원사업(캐릭터 파티용품)'에 선정됐다. 다양한 지원사업의 문을 지속해서 두드릴 수 있었던 게 가장 고맙다. 많이 도전하고 두드려서 사업을 확장할 수 있는 기회가 오게 됐다.

Q8. 1인 창조기업이기에 겪는 어려움이 있을 것 같다. 실제로 기업을 운영하다가 당황스러웠거나 예상치 못했던 어려움이 있었는지?

유아교육진흥원에서 진행하는 유아교육 미디어 프로그램(영상+동화+플래시 15편이 수록된 전자교과서)이 있었다. 이 프로젝트를 총괄적으로(기획·제작) 진행했지만 다른 기업의 이름을 빌려(1인 창조기업)기에 공신력이 떨어져서 제작에 들어갔다. 물론 유아교육진흥원에서도 우리가 작업한 것을 인정해 주지만 공식적인 인증을 받을 수 없었던 점이 속상했다. 사업 초기에는 혼자라는 점이 가장 힘들었다. 어려운 일이 닥쳤을 때 이야기를 할 수 있는 상대가 있는 것도 아니고, 같이 풀어나갈 수 있는 아이디어도 혼자서 해결해야 한다. 예상치 못한 어려움을 꼽자면 사람을 믿고서 일을 했는데 신의를 저버렸던 사건을 꼽고 싶다. 프로젝트는 완수했지만, 자금을 받지 못했다. 그때는 '내가 힘이 약하기 때문에 이렇게 됐구나'라는 생각이 들더라. 그 계기로 더욱 강해져야겠다고 다짐했다

Q9. 2년 동안 기업을 운영하면서 가장 기뻐던 때가 언제인가?

가장 기뻐던 때는 지난해 7월 한국콘텐츠진흥원에서 '생활 속의 캐릭터지원사업(캐릭터 파티용품)'에 선정됐을 때다. 여러 지원 사업에 지원했지만, 함께 고생해서 개발한 캐릭터가 실제 상업적 가치가 있는 것으로 인정을 받아서 기뻐다. 이 캐릭터로 애니메이션 사업에 도전해도 되겠다는 확신이 생겼기 때문이다.

Q10. '로코엔터테인먼트'의 셀프자랑을 부탁한다.

기획력, 캐릭터의 힘이 강하다. 5월에 어린이 파티 용품(봉제인형, 공주의상, 파티의상)이 나오고 서울 목동의 '행복한 세상' 백화점에 캐릭터 상품이 진열된다. 애플리케이션도 같은 달 런칭할 예정이다. 내년 초 '프린세스 보니(가제)'라는 TV 시리즈도 안방극장에서 만날 수 있다. 어린이들은 나이별로 좋아하는 캐릭터가 변한다. 그렇지만 3세~4세 연령층의 어린이는 항상 있다. 한 명의 아이는 자라지만 세계의 어린이는 늘 존재하기 때문이다. 그 어린이가 성인이 되어서 캐릭터를 찾고 다시 자녀에게 소개하는 오랫동안 기억에 남는 장수 캐릭터를 만들고 싶다.

Q11. 1인 창조기업을 꿈꾸는 사람에게 당근과 채찍을 말해 달라.

불과 2년 기업을 운영한 경험으로 성공사례를 말하기 쑥스럽다. 지금까지 1인 창조기업을 운영하며 느꼈던 장점(당근)은 결국 '자신이 하고 싶은 것에 도전하여 승부를 볼 수 있다는 점'이다. 모든 것을 스스로 결정하고 책임지는 것, 자신의 꿈을 곧바로 이뤄갈 수 있다는 점을 꼽을 수 있다. 국가 발전에도 좋은 방향이라고 생각한다. 다만 창업을 시작 할 때 법률, 재무 등 준비를 철저히 해야 할 것이다. 창업을 '자전거를 타는 것'에 비유하고 싶다. 한 번 바퀴를 굴리기 시작하면 멈출 수가 없다. 그래서 창업을 시작할 때 신중하게 생각하여 실행에 옮길 것을 당부한다. 그때 자전거도 목적지를 향한 지름길을 찾지 않을까?

전보교

한국콘텐츠진흥원 대학생 기자

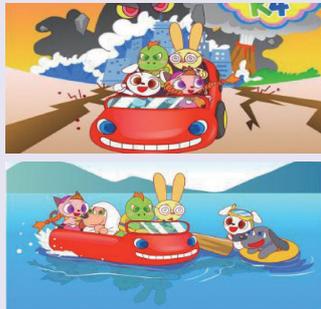
로코엔터테인먼트 연혁 및 대표작품

연혁

- 2011. 3 로코엔터테인먼트 설립
- 2011. 5 한국콘텐츠진흥원 지식서비스 아이디어상업화지원사업 선정 (애니)
- 2012. 5 한국콘텐츠진흥원 1인 창조기업지원센터 입주기업 선정
- 2012. 6 한국콘텐츠진흥원 신규캐릭터지원사업 선정 (어플리케이션, 출판)
- 2012. 7 중소기업진흥공단 청년진흥자금 업체 선정
- 2012. 7 한국콘텐츠진흥원 생활 속의 캐릭터지원사업 선정 (캐릭터 파티용품)
- 2012. 8 중소기업유통센터 목동 행복한세상 백화점 입점업체 선정 (2013. 3 예정)



작품



양방향 어린이 안전교육 애니메이션
〈도와줘요 타코〉(2011)



TV시리즈 애니메이션 〈프린세스 보니〉
(2014년 방송 예정)