

드림 레터

자녀의 꿈을 지원하는
학부모 진로소식지

전국학부모지원센터 www.parents.go.kr

2020-5호

어떤 콘텐츠를 갖고 있나요?

국내외의 미디어 플랫폼 사용자가 꾸준히 증가하면서 크리에이터에 대한 관심도 갈수록 높아지고 있습니다. 개인이 제작한 미디어 콘텐츠는 지상파 방송이나 케이블 방송에서 다루지 않는 주제를 다루거나 새로운 방식으로 표현한다는 점에서 인기를 얻으며 더 넓은 영역으로 확대되고 있습니다. 진입 장벽이 낮아 누구나 도전할 수 있는 영역이지만 막상 크리에이터로 자리 잡는 일은 쉽지 않습니다. 나만의 콘텐츠를 만드는 크리에이터의 세계에 대해 알아보시다.

Q. 크리에이터라는 직업에 대해 소개 부탁드립니다.

A. 크리에이터는 재미있는 콘텐츠를 대중과 함께 즐기고 이야기를 나누며 나만의 창작물을 제작하는 사람입니다. 즉각적인 피드백을 통해 발전할 수 있는 직업이지만 한편으로 수많은 사람에게 끊임없이 평가를 받아야 하는 직업이기도 합니다. 어떻게 보면 TV에 출연하는 유명 방송인들보다도 훨씬 적나라하게 날카로운 대중들의 시선에 노출되어 있습니다. 1인 미디어의 특성상 기획부터 촬영, 편집, 광고, 비즈니스 등을 혼자 진행해야 하는 외로움 등 평소 느끼는 스트레스 강도는 매우 높다고 볼 수 있습니다. 진입 장벽이 낮아 누구나 시작할 수 있는 만큼 치열한 레드오션이지만 나만의 콘텐츠가 확실하다면 도전해볼 수 있는 분야입니다.

Q. 영상 기획부터 업로드까지, 제작 과정은 어떻게 이루어지나요?

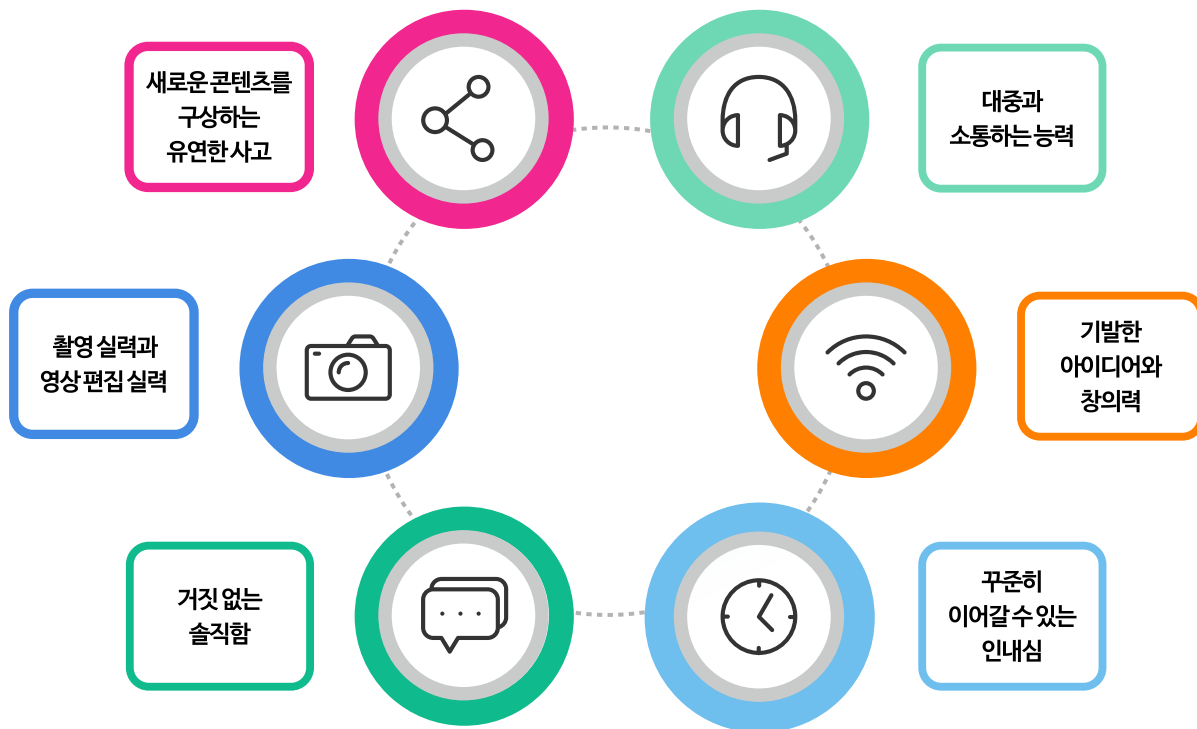
A. 기획, 촬영, 편집 중 어느 것 하나 소홀히 할 수 없지만 가장 중요하게 생각하는 단계는 기획 단계입니다. 아무리 전문적인 촬영, 편집을 한다고 하더라도 기획이 탄탄하지 못하면 콘텐츠 사용자에게 신뢰를 줄 수 없으므로 가장 큰 비중을 두고 있습니다. 기획은 기간을 정해두기보다는 길을 걷거나 사위를 하고 식사를 하는 등의 모든 일상 속에서 콘텐츠에 대한 생각을 합니다. 대략 콘텐츠에서 다룰 주제와 방향이 정해지면 자료 조사, 제품 테스트 등의 기간을 짧게는 일주일, 길게는 3~6개월 정도 가집니다. 이 과정에서 촬영을 병행하는 경우도 있고, 모든 테스트까지 마친 상태에서 촬영하는 경우도 있는데 짧게는 반나절, 길게는 며칠이 걸리기도 합니다. 촬영을 모두 마치면 마지막으로 편집하는데 평균 5~7일 정도 소요되며 이 과정까지 모두 마치면 콘텐츠가 완성되고, 계획해둔 날짜에 업로드하면 모든 작업이 완료됩니다.

Q. 방송 이외에 크리에이터의 활동에는 무엇이 있을까요?

A. 크리에이터는 확고하게 직업으로 자리를 잡아가고 있지만, 여전히 정내리기 힘든 분야입니다. 그래서 많은 관심과 질문을 받게 되죠. 다양한 인터뷰 요청을 받거나 강연을 하게 되기도 합니다. 하고 있는 분야에 따라 관련 행사에 초청받을 수도 있고 광고 촬영이나 물품을 제작해 판매하기도 합니다. 요즘엔 1인 미디어와 기존 TV 미디어를 결합한 프로그램을 통해 TV 방송에 진출하는 크리에이터도 많아 다양한 방송에 패널로 참여하기도 합니다. 활동 영역을 넓히고 영향력을 키워가고 싶다면 스스로 자신을 알리고 자리를 찾아나가는 일도 많을 거라 생각됩니다.

출처: 커리어넷 진로솔루션

크리에이터가 되려면 어떤 역량이 필요한가요?



콘텐츠와 관련한 다양한 직업에 대해 살펴보고 나만의 콘텐츠에 대해 생각해 보세요.

방송콘텐츠마케팅디렉터 방송콘텐츠의 글로벌 비즈니스에 대한 전반적인 업무를 진행하고 관리합니다.	모바일콘텐츠개발자 모바일기기에서 사용하는 프로그램, 애플리케이션 등을 개발하고 유지·관리·보수합니다.	3D입체영상디자이너 3D입체영상기술을 활용해 다양한 3D콘텐츠를 개발하는 영상그래픽디자이너입니다.
웹툰기획자 만화가와 협업으로 작품을 발굴하고 웹툰제작 전반에 걸쳐 기획·관리를 책임지는 총괄 프로듀서입니다.	창작자 에이전트 창작자의 권리를 보호하고 제작에 필요한 모든 사항을 지원하고 관리합니다.	상품·공간 스토리텔러 홍보를 위해 상품이나 서비스와 관련된 스토리를 만듭니다.

출처: 커리어넷 진로솔루션 및 직업정보

어떤 콘텐츠를 만들어볼까요?

콘텐츠와 관련한 직업 중에서 어떤 직업에 도전해보고 싶은가요? 이유는 무엇인가요?	ex) 웹툰 기획자: 많은 사람들이 즐겨보는 만화를 만들고 싶어서
콘텐츠를 제작한다면 어떤 주제를 담을 것인지 미리 계획해보세요.	ex) 전설의 고수를 찾아가는 이야기