

문화콘텐츠의 글로벌경쟁력 강화를 위한 先지원정책연구: 미드 시스템을 기초로 한 '스토리텔링 제작소'의 가능성¹

변혁

성균관대학교 예술학부 영상학과 부교수

목차

1. 서론
 - 1) 연구 배경
 - 2) 연구 목적
 - 3) 연구 방법
2. 본론
 - 1) 정부 지원 방식의 실태
 - 2) 국내시장의 스토리텔링 경쟁력 육성 실태
 - 3) 스토리텔링 경쟁력 강화를 위한 다양한 사례
3. 결론

¹ 본 논문은 2009년 3월 <영화연구>지에 실린 동(同) 제목의 논문 중 시의성에 어긋나는 부분을 수정, 보완한 것입니다.

요약문

세계 각국과 글로벌 기업들은 21세기를 문화산업의 시대로 규정하고 글로벌시장을 선점하기 위한 콘텐츠 개발에 정책적인 지원과 투자를 아끼지 않고 있다. 문화산업의 중요성을 인식한 우리나라도 문화콘텐츠 경쟁력을 확보를 위한 국가적 차원의 적극적인 정책을 추진하고 있다. 하지만 현실적인 글로벌시장 점유율을 생각하면 아직까지 국제적 경쟁력에서 취약한 상태라고 할 수 있다. 문화콘텐츠의 경쟁력 부재에는 여러 가지 요인이 있을 수 있겠으나, 창작력의 부재, 특히 스토리텔링의 취약성이 가장 큰 문제점으로 지적되고 있다. 본 논문은 지금까지 정부 지원책의 현황을 살펴보고 향후 스토리텔링 경쟁력 강화를 위한 정책 수립의 필요성에 대해 논하고자 하며 소위 '先지원', 즉 기획과 아이템 개발이라고 하는 콘텐츠 제작의 초기 단계의 육성방안의 대안을 제시한다.

주제어

문화콘텐츠, 글로벌경쟁력, 창작지원정책, 미드시스템, 스토리텔링

1. 서론

1) 연구 배경

"21세기는 문화산업에서 각국의 승패가 결정될 것이고 최후 승부처가 바로 문화산업이다." 피터 드러커(Peter F. Drucker)의 말처럼 문화산업은 21세기를 선도할 고부가가치 핵심 산업으로 부상하였다. 이에 따라 세계 각국과 글로벌 기업들은 문화산업시장을 선점하기 위한 콘텐츠 개발에 정책적인 지원과 투자를 아끼지 않고 있다.

미국은 'Trade follows the film'이라는 슬로건 아래, 미국영화를 활용한 문화수출, 산업수출을 전략적으로 전개하고 있으며 미국 문화의 침투가 용이하도록 스페셜301조²⁾를 만들어 지적재산권 보호가 불충분한 국가를 감시하고 있다. 영국은 '쿨 브리테니아'를 표방하며 국가브랜드 제고에 열을 올리고 있으며 영화, 음악, 게임 등 각 분야별로 전문그룹을 정부에 설치하고 문화수출 진흥에 힘쓰고 있다. 프랑스는 국립영화센터(CNC)를 통해 해외 유통 활성화 등과 같은 영화산업진흥정책을 펴고 있다.³⁾

아시아에서도 일본이 7대 新성장산업으로 콘텐츠산업을 선정하여 R&D 지원을 강화하고 있으며, 중국은 콘텐츠산업 육성 전담기구인 '동만 게임 산업 진흥기지' 설립하는 등 공격적인 콘텐츠산업 육성정책을 펴고 있다.⁴⁾

문화산업의 중요성을 인식한 우리나라도 '국민의 정부' 시절부터 문화산업을 국가 기간산업으로서 접근하기 시작하여 '참여정부'에서는 우리나라

2 스페셜 301조 : 미국의 88 종합무역법(Omnibus Trade Act) 182조를 말하는 것으로 지적소유권분야에만 적용하는 통상법 조항이다. 종전의 통상법 301조에서 일반적인 불공정 무역에 대한 제재 기준이 있으나 지적소유권분야만 따로 떼어내 301조와 같은 효력을 갖는 규정을 신설한 것이다. 이 규정은 매년 4월말까지 USTR(미무역대표부)가 각 국의 지적재산권 보호내용을 연례적으로 평가, 보호수준이 미흡한 국가는 우선협상 대상국(PFC), 우선관찰 대상국(PWL), 관찰 대상국(WL)으로 지정토록 하고 있다. PFC로 지정되면 지적소유권보호를 위한 협상을 6~9개월간 벌이게 되며, 만일 협상이 결렬되면 상품이나 분야를 제한하지 않고 무차별 보복이 가능토록 돼있다. 이러한 형태가 종전의 통상법 301조나 슈퍼 301조와 같다고 해서 스페셜 301조로 부른다.

3 김영덕/박웅진, 「한류 콘텐츠, TV애니메이션 국제 경쟁력 강화방안 연구」, 한국문화콘텐츠진흥원, 2007, 2쪽.

4 「문화산업 경쟁력 강화 대책」, 문화관광부, 2007, 4쪽.

를 미국, 일본, 영국, 프랑스에 이은 세계문화산업 5대 강국으로 육성하겠다는 의지 하에 문화산업을 ‘차세대 10대 신 성장 동력 산업’으로 선정하는 등 문화콘텐츠 경쟁력을 확보를 위한 국가적 차원의 적극적인 정책을 추진하고 있다. 문화예산도 전체정부예산의 1%를 돌파하고 각종 투자기금을 조성하는 등 자금지원도 활발히 하였다. 덕분에 한국의 문화산업은 질적, 양적으로 과거와 비교할 수 없을 만큼 높은 성장을 이룩하였고 이른바 ‘한류’의 이름으로 세계시장에서의 가능성도 보여주었다.

문화 산업 통계조사에 따르면, 국내 문화 산업의 시장 규모는 2003년 44조 1958억 원, 2004년 50조 601억 원에 이어 2005년 53조 9481억 원을 기록하면서 연평균 10.5%의 높은 성장세를 나타냈다. 영화(60%), 온라인 게임(80%), 음악(80%), 캐릭터(40%), 만화(30%) 등 국내에서 국산 콘텐츠 시장 점유율도 높아 안정화 기반을 마련하고 있다고 평가되고 있다. 특히, 주지하는 바 한류는 문화 산업 외에 관광객 유치, 상품 수출 증대 등 여타 제조업과 서비스업 발전에도 긍정적인 파급 효과를 미침으로 인해 국가브랜드 제고하였는데, 드라마 〈대장금〉의 대만 방송 후, 2006년 LG전자 가전제품(PDP TV, 세탁기 등)이 대만 내 시장점유율 1위를 차지하였으며, 현대자동차 수출(2002년 3743대에서 2005년 18,527대)도 급증하는 등의 경제적 효과를 거두기도 하였다.

하지만 국내 콘텐츠산업의 세계적인 경쟁력에 대해서는 여전히 회의적인 부분이 많은 것이 사실이며, 세계시장에서 차지하는 국내문화콘텐츠시장 점유율은 2008년 현재 1.5%에 불과한 (미국의 30분의 1, 일본의 10분의 1 수준) 실정이다. 〈한국문화콘텐츠진흥원〉 드라마의 경우 한 때 아시아를 휩쓸었던 한류의 열풍은 가라앉고, 오히려 국내시장이 이른바 ‘미드(미국드라마)’, ‘일드(일본드라마)’의 역습을 당하고 있다.

2004년 문화부 자료에 따르면, 미국의 문화산업 경쟁력을 100으로 간주했을 때 우리나라 문화산업 경쟁력 지수는 문화산업 전반이 39.6, 창작기반이 25.2, 자원공급이 57.9, 유통구조가 38.9로 창작부분의 경쟁력이 가장 취약한 것으로 나타났다. 한국문화관광연구원이 작성한 ‘참여 정부의 문화산업 정책과 향후 과제’의 전문가 집단 심층 인터뷰에서도 기획 및 창작 단계에서 탄탄한 스토리에 기반을 둔 창작력이 자리 잡아야 함에도 여전히

창작 분야 경쟁력은 취약하다는 의견이 지배적이었다. 2008년 1월 한국문화콘텐츠진흥원에서 발표한 '문화 콘텐츠 산업 활성화를 위한 여론조사 결과 보고서'에 따르면, '문화 콘텐츠의 불법 복제가 일어나는 원인'이 무엇인가를 묻는 질문에 '대가를 지불하고 소유하고 싶을 정도로 좋은 콘텐츠가 없다(25.9%)'는 응답이 '불법복제가 손쉽고 편리하다 (33.3%)' 다음으로 높게 나타났다. 이와 같은 문화콘텐츠의 경쟁력 부재에는 여러 가지 요인이 있을 수 있겠으나, 근래 작성된 문화산업관련 각종 연구보고서, 논문, 설문조사, 정부 정책 자료 등을 살펴보면 공통적으로 창작력의 부재, 특히 스토리텔링의 취약성이 가장 큰 문제점으로 지적되고 있다.

2) 연구 목적

전술한 바와 같이 앞선 연구의 결과물들은 우리나라 문화콘텐츠의 핵심적인 취약점을 스토리텔링의 경쟁력 부재로 보고 있다. 더구나 국내시장의 상황 악화로 적극적인 해외시장 개척과 진출이 요구됨에 따라 그 중요성은 더욱 커지고 있다. 뿐만 아니라 세계적인 경제 불황으로 인해 문화콘텐츠 산업 역시 어려움을 처해있다. 매년 밀려들어오는 거대자본으로 제작된 해외 콘텐츠들의 압박과 소비 위축으로 인해 현저히 떨어지는 수익률은 투자 불안을 야기하여 우리나라 문화콘텐츠 산업 성장의 발목을 잡고 있다.

스토리텔링은 콘텐츠 제작의 기본이며 기획단계의 핵심적인 공정이라 할 수 있다. 이 핵심적인 부분이 우리 문화콘텐츠 산업의 가장 취약한 지점으로 지목되고 있는 현 상황을 개선하기 위해서는 정부의 정책적인 지원이 스토리텔링 경쟁력 강화를 위해 우선적으로 집중되어야 할 것이다. 이것은 영화나 TV드라마 혹은 애니메이션이나 디지털 게임 등 모든 스토리텔링 기반 콘텐츠산업에 적용되는 논의라 할 수 있겠다.

본 논문은 지금까지 정부 지원책의 현황을 살펴보고 향후 스토리텔링 경쟁력 강화를 위한 정책 수립의 필요성에 대해 논하고자하며 소위 '先지원', 즉 기획과 아이템 개발이라고 하는 콘텐츠 제작의 초기단계의 육성방안의 대안을 제시해 보고자 한다.

3) 연구 방법

본 연구는 참여정부로부터 현재까지 이어온 문화콘텐츠 지원정책을 분석하여 국가주도의 문화산업지원정책의 지형도를 그려보고 그것이 스토리텔링 경쟁력을 육성하는데 있어 어떠한 기여를 했으며, 문제점은 어떤 것들인 살펴보고자 한다. 이를 위해 문화체육관광부에서 발행된 연도별 문화산업백서, 정책백서 및 통계자료, 주요 업무보고들을 분석하였고, 한국문화콘텐츠진흥원, 한국방송영상산업진흥원, 영화진흥위원회의 각종 연구 보고서 및 여론조사 자료, 논문 등을 참조하였다.

그리고 스토리텔링과 관련하여 국내의 산업 구조와 현황을 분석하여 경쟁력 확보를 위해 어떠한 방향으로 육성해야하는 지에 대해 모색함으로써 다양한 후행 연구에 도움이 되고자 한다.

2. 본론

1) 정부 지원 방식의 실태

수년간 정부는 다양한 문화콘텐츠산업 육성사업을 펼쳐왔다. 많은 예산이 지원되었고 한류라는 나름의 성과도 있었다. 하지만 경제적 위기를 맞고 있는 현 시점에서 정부의 지난 정책들을 돌아보고 좀 더 전략적인 정책 수립이 가능하도록 고려할 필요가 있다. 정부에서 발간한 다양한 자료를 분석하여 그 문제점을 살펴보고자 한다.

(1) 참여정부의 지원정책⁵

참여정부는 문화산업을 '차세대 10대 신 성장 동력 산업'으로 선정하고 국가 전략 산업으로 육성하기 위해 법/제도, 자금지원, 인프라 구축 등 여러

⁵ 문화체육관광부에서 발행한 『2007문화산업백서』, 『2006문화산업백서』, 『2005문화산업백서』, 『2004문화산업백서』를 참고하였다.

측면에서 진흥 정책을 추진하였다. 특히 예산에 있어서 국민의 정부(1998~2002)에서는 6387억 원이었던데 반해, 참여 정부(2003~2007)에서는 1조 113억 원으로 2배 가까이 확대되었다.

그렇다면 그 지원정책들의 구체적인 내역을 살펴보도록 하겠다.

표 1 | 2004년 문화콘텐츠산업 주요 정책

주요 정책	실적 및 방향
문화산업 관련 법·제도의 개선	<ul style="list-style-type: none"> • 저작권법 개정 • 문화산업진흥기본법 개정 • 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률 개정 • 조세특례 제한법 개정 • 기술 신용 보증제도 도입
전문 인력 양성	<ul style="list-style-type: none"> • 핵심 리더 양성 체계 • 산업 인력 역량 강화 • 교육기관 역량 강화 • 전문 인력 유입 및 저변 확대 • 제도 및 인프라 구축
문화산업 분야 산학 협력	<ul style="list-style-type: none"> • 산학 협력 • 산학 협력 지원 기금
문화 콘텐츠 기술 개발 사업	<ul style="list-style-type: none"> • 차세대 성장 동력 사업과 CT • 문화 콘텐츠 기술 개발 공모 사업 • 'CT Biz 센터' 및 R&D 사업
디지털 유통	<ul style="list-style-type: none"> • 문화콘텐츠닷컴(www.culturecontent.com) • 공공 문화 콘텐츠 저작권 위탁 관리
우리 문화 원형의 디지털 콘텐츠화	<ul style="list-style-type: none"> • 문화 원형 소재 발굴 및 DB화
지방 문화산업 육성	<ul style="list-style-type: none"> • 지방 문화산업 클러스터 • 디자인 패션 산업 육성 • 부산 영상 도시 육성
무역 협정과 문화산업	<ul style="list-style-type: none"> • 양자간 무역 협정 • 다자간 무역 협정
한류의 지속화 및 확산	<ul style="list-style-type: none"> • 민간 주도로 추진하며 정부는 민간의 활동을 지원하며 여건 조성에 주력함 • 문화 한류, 경제 한류, 디지털 한류의 통합적 추진을 통한 시너지 효과 증대 • 한류의 부작용 해소를 위해 쌍방향적 문화 교류·협력 활동 강화

6 『2004문화산업백서』를 토대로 작성하였다.

〈표 1〉에서와 같이 2004년에는 문화 산업의 인프라 구축을 주목표로 삼고 있다. 법제 마련, 인력 양성, 산학 협력, 기술 개발, 유통, 무역 협정 등의 정책이 주를 이루고 있다. 이는 정부가 실질적인 콘텐츠 제작은 시장에 맡기고 원활한 제작을 위한 인력 및 기술 마련과 제작된 콘텐츠의 매매, 수출 입 시스템 정착에 주력하고 있음을 보여준다.

당시 한류를 통한 기대이상의 성과를 확인한 정부는 한류를 더욱 활성화하기 위한 정책으로 스토리텔링을 포함하여 콘텐츠 제작에 지원하기보다는 원활한 수출을 위한 정책을 수립하였음을 보여준다. 이는 한류를 장기적인 안목에서 지속시키기 위해 콘텐츠의 내실을 키워야 했음에도 수출을 통한 수익 올리기에 급급했던 당시 산업의 분위기를 말해준다.

표 2 | 2005년 문화콘텐츠산업 핵심과제⁷⁾

핵심과제	세부추진과제
국제 수준의 문화산업 시장 육성	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 융합시대의 핵심 문화콘텐츠산업 집중 육성 • 문화산업 핵심 인력 양성 기반 구축 • CT 핵심기술 개발 • 문화산업 투자환경 조성 • 지역 문화산업클러스터 조성
문화산업 유통 구조의 혁신	<ul style="list-style-type: none"> • 문화콘텐츠 수출정보시스템(CEIS) 구축·운영 • 한국음악데이터은행(KMDB) 운영 • 문화콘텐츠닷컴(culturecontent.com) 운영 활성화 • 디지털콘텐츠 산업발전협력체 구성
저작권산업 활성화를 위한 기반 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 저작권 수출 활성화를 위한 지원체계 구축 • 저작권산업 활성화를 위한 국내·외 환경 개선
한류 세계화를 통한 국가 브랜드 파워 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 코리아 플라자(Korea Plaza) 설립 • ‘한(韓) 브랜드’ 세계화 지원 • 아시아 문화동반자 1만 명 확보

7 『2005문화산업백서』를 토대로 작성하였다.

〈표 2〉는 2005년 문화콘텐츠산업 핵심과제를 정리해놓은 것이다. 전년도 정책과 비교하여 크게 달라진 부분이 보이지 않는다. 콘텐츠 경쟁력 강화와 관련해서는 기획, 개발력에 대한 집중적인 관심은 보이지 않는다. 여전히 유통 및 배급 등에 주력하고 있으며 다양한 지원책은 산업 분야의 종적인 지원이 대부분으로 각 기능별, 특히 스토리텔링의 육성은 불투명해 보인다.

표 3 | 2006년 문화산업 정책 목표 및 이행 과제

3대 정책 목표	9대 이행 과제
한류 확산 및 해외 마케팅 강화	<ul style="list-style-type: none"> · '한류의 세계화'로 국가 브랜드 파워 증진 · 전략적 해외마케팅으로 세계시장 점유율 제고 · 통상협상 및 국제협력을 통한 해외진출 기반 강화
투자·유통 구조 혁신으로 선진 시장구조 정착	<ul style="list-style-type: none"> · 문화콘텐츠의 저작권 보호 및 이용 활성화 · 투자 확대로 문화콘텐츠 국제경쟁력 강화 · 문화콘텐츠 유통환경 개선
문화콘텐츠 창작 활성화 시스템 구축	<ul style="list-style-type: none"> · 인력양성 및 기술개발로 미래 성장 동력 육성 · 국제경쟁력을 갖춘 문화콘텐츠 창작 집중 지원 · 지역별 특화된 문화산업 육성으로 국가 균형 발전

〈표 3〉을 보면 2006년에 와서는 창작과 관련한 지원이 정책의 주요한 자리를 차지하고 있음을 알 수 있다. 하지만 스토리텔링의 기획, 개발을 위한 지원이라는 정책들의 면면을 살펴보면 이미 기획된 아이템들이 제작 단계로 발전될 수 있도록 돕는 이른바, 後지원의 형태를 띠는 것이 대부분이다. 실질적으로 아이템을 발굴하고 스토리텔링 개발에 들어가는 비용을 지원하는 선지원은 전혀 없다고 봐도 무방하다.

8 『2006문화산업백서』를 토대로 작성하였다.

| 표 4 | 2007년 문화산업 주요 정책 과제⁹

주요 정책 과제	구체적 전략 목표
글로벌 경쟁력을 이끄는 전문 인력 양성 및 기술 개발	<ul style="list-style-type: none"> • 문화콘텐츠 전문 인력 양성 • 문화기술(CT)의 전략적 육성
투자·유통환경 개선과 저작권 보호 및 이용 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 문화콘텐츠에 대한 투자·유통환경 개선과 저작권 보호 및 이용 강화 • 불법 저작물 단속 및 합리적 저작권 보호 체계 구축 • 편리한 저작물 이용체계 마련 및 저작권 인식 제고성
문화콘텐츠 창작역량 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 우수 문화콘텐츠 육성을 통한 문화콘텐츠산업 진흥 • 국내 영화산업의 성장 및 균형 발전 촉진 • 게임산업의 경쟁력 제고 및 건전게임 문화 조성
한류의 지속·확산 추진 및 문화콘텐츠 해외 진출 지원	<ul style="list-style-type: none"> • 한류의 지속·확산 및 반 한류 현상 완화 • 문화콘텐츠 해외 진출 활성화 • 한국 영화의 해외 진출 확대 • 국산 게임 해외 진출 지원 • FTA 등 국제통상협상에의 효과적 대응
문화콘텐츠산업 진흥을 위한 지원체계 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 중심의 정책수립체계 마련 • 지원기관의 역할·기능의 효율적 개편

2007년에는 ‘문화콘텐츠 창작역량 강화’라는 과제로 스토리텔링 경쟁력 강화의 필요성을 좀 더 구체적인 인지도로 인지하고 있음이 감지된다. 하지만 그 정책들의 면면은 여전히 後지원에 그치고 있다. 콘텐츠의 개발은 개인 또는 기업에게 일임하고 검증된 콘텐츠에게 제작, 유통 등에 필요한 비용을 지원하는 것이 대부분이고 콘텐츠 개발에 필요한 초기비용은 모두 시장에 전가하고 있다.

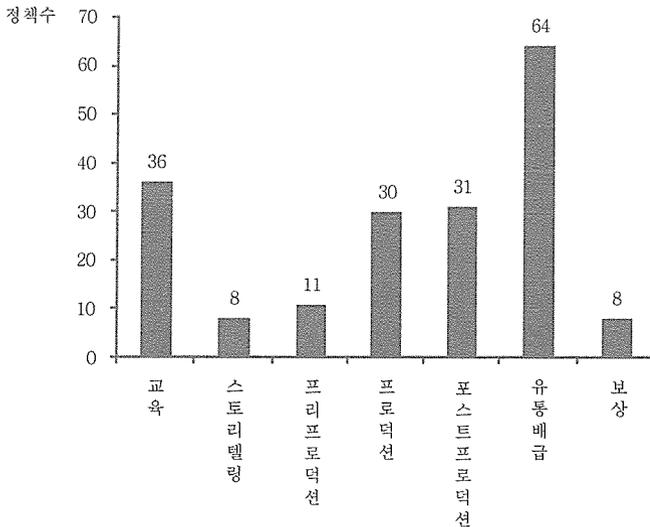
지난 참여정부는 문화강국을 위한 다양한 정책들을 내놓고 있지만 지원 정책들을 살펴보면 대부분 유통, 제작을 위한 것이 많았다. 아이템 개발과 스토리텔링은 문화콘텐츠 경쟁력의 내실을 기하기 위한 중요한 부분임에도 실질적으로 이 부분에 대한 본격적인 지원정책은 부재했고 따라서 작지않은 규모의 예산사용에도 불구하고 스토리텔링 경쟁력 강화를 위한 실질적인 지원효과를 거두지는 못하였음을 확인할 수 있다.

⁹ 『2007문화산업백서』를 토대로 작성하였다.

(2) 2008년 문화콘텐츠산업 지원정책

새 정부는 참여정부 지원정책의 문제점을 인지하고 다양한 보고서에서 '기능별 지원' 확대에 대한 필요성을 언급하였다. 『2007년 문화산업백서』에 따르면 새 정부 문화산업 정책의 과제로 기능과 장르의 융합적 지원에 대해서 제시하고 있다. 또한 창작역량 강화를 위한 다양한 정책 방향을 보여주고 있다.

하지만 그 내용을 들여다보면 지원정책의 대부분은 개인 혹은 기업이 개발, 기획한 것에 대한 제작지원 또는 보상의 성격이 강하다. 다시 말해 여전히 後지원에 그치고 있음을 알 수 있다. 스토리텔링에 대한 비용은 개인, 기업이 부담해야하는 현실이며 기업들의 스토리텔링 개발에 투자는 콘텐츠산업의 전반적인 불황으로 인해 급격히 감소하는 실정이다.



| 그림 1 | 2008년 콘텐츠산업 지원정책 기능별 현황¹⁰

〈그림 1〉은 2008년 문화콘텐츠진흥원에서 발간한 『정부의 콘텐츠산업

¹⁰ 『정부의 콘텐츠산업 지원가이드』를 토대로 작성하였다.

지원가이드』를 분석한 것이다. 2008년 지원정책을 기능별로 재분류하였다. 또한 스토리텔링에 소요되는 비용을 지원하느냐(先지원) 혹은 이미 개발한 스토리텔링을 공모하여 발전하는 것에 지원하느냐(後지원)에 따라 스토리텔링과 프리프로덕션으로 구분하였다. 또한 각 지원 정책의 성격에 따라 복수의 기능을 지원하는 것들은 중복하여 합산하였다. 하지만 이것은 기능별로 지원 정책의 개수만을 분석한 것이며 비용의 규모에 따라 다른 분석이 가능할 수 있음을 미리 밝혀두는 바이다.

표에서 그대로 확인이 되듯 스토리텔링에 대한 지원책은 상대적으로 미비하다. 스토리텔링과 프리프로덕션은 제작 이전의 기획단계에 해당하는 것으로 콘텐츠 질의 핵심이라고 할 수 있다. 그중 프리프로덕션 부분은 이미 개발, 기획한 콘텐츠에 대하여 지원을 해주는 부분이라 엄밀한 의미에선 이미 後지원에 속한다고 할 수 있다. 순수하게 개발, 기획을 지원하는 先지원 방식의 정책이라 할 수 있는 스토리텔링에 대한 지원 수는 그나마도 프리프로덕션보다 적은 수이다. 스토리텔링과 프리프로덕션의 두 단계를 합쳐도 보상 다음으로 가장 적은 몫을 차지하고 있다. 다수의 정책이 유통 및 배급에 해당되는데 이것은 많은 정책이 완성된 콘텐츠를 잘 판매하여 높은 수익을 얻는데 그 방향을 두고 있음을 보여준다.

先지원에 해당하는 지원책의 상당 부분은 콘텐츠 기획자를 양성하는 교육에 대한 지원으로 집중되었고 그 외는 이미 기획, 개발이 완료된 콘텐츠에 대한 보상을 하는 後지원 형태가 대부분을 차지하고 있다. 이는 모두 직접적인 창작 비용에 대한 지원이 아닌 간접적인 지원이다.

일종의 재투자로 볼 수 있는 개발 비용은 할리우드와 같은 거대 자본이 존재하지 않는 우리나라의 콘텐츠 산업계의 실정아래서 관련 기업들에게 상당한 부담으로 작용하고 있는 것이 현실이다. 그로인해 작가들은 개발과 기획의 과정에서는 경제적인 지원을 전혀 보장받지 못하고 있다. 그것은 결국 창작을 저해하는 결정적인 요소로 작용할 수밖에 없다. 기업은 경제의 불황과 투자의 위축으로 인해 더 이상은 스토리텔링에 대한 투자를 이어가지 못하고 있는 실정이다. 정부 차원의 지원정책의 방향성에 대해 새로운 논의가 절실한 이유이다.

(3) 또 하나의 문제점

지난 수년간의 지원정책들에서 보여지는 콘텐츠 경쟁력의 핵심으로서의 스토리텔링에 대한 인식 부족을 드러내고 있으며 새로이 수립된 정책들 역시 표방하고 있는 정책의 지향과는 달리 실제의 내용에 들어가 보면 여전히 문제점을 안고 있는 것이 확인되었다.

또 한가지 지원정책의 특성으로 주목해야하는 부분은 지금까지의 지원 정책이 '단계별 종적지원'이 아니라 '장르별 횡적지원'이라는 점이다.

다음의 <표 5>는 스토리텔링에 대한 지원정책의 유형을 나타낸 것이다. 표로 알 수 있듯이 모든 정책은 두 가지 이상의 기능을 복수 지원하는 형태를 띠고 있다. 다시 말해, 장르별로 일괄적인 지원을 하는 횡적 지원방식을 택하고 있다.

표 5 | 스토리텔링 관련 지원 정책의 유형¹¹⁾

No.	교육	스토리텔링	프리프로덕션	프로덕션	포스트프로덕션	유통배급	보상
1			투자조합출자사업				
2		CT글로벌	콘텐츠 제작 프로젝트 기술개발				
3		창작기반 기술	스토리텔링 개발				
4		CT글로벌	콘텐츠 제작 프로젝트 기술개발				
5		창작기반 기술	스토리텔링 개발				
6			만화작가 창작활성화 지원 사업				
7			글로벌 제작인력양성 사업 : Docu DL				
8		글로벌 양성사	제작인력업 : FDL				

¹¹⁾ 『정부의 콘텐츠산업 지원가이드』를 토대로 작성하였다.

이러한 식의 지원은 첫째, 자금의 운용의 권한을 지원받은 대상 혹은 단체에게 일임하게 되는 경우가 많아 자금운용의 효율성이라는 긍정적인 측면과 자금 운용의 투명성을 떨어진다는 부정적인 면이 동시에 나타나는 문제점을 드러내며, 둘째, 단계별 횡적구조로 파악해볼 때 상당한 중복지원이 나타난다는 비효율성의 문제가 지적될 수 있겠다.

스토리텔링 베이스의 모든 콘텐츠의 제작공정에는 횡적인 장르별 개별성과 더불어 종적인 공통성을 가지고 있다. 특히나 프리 프로덕션 과정 즉 본격적인 제작에 들어가기 이전의 기획단계에서는 작업내용에 있어서까지 상당한 공통점을 가지고 있다. 기획단계의 先지원에 대한 본고의 논의를 영화 혹은 애니메이션이나 TV용 드라마등 어느 특정 장르에 제한시키지 않은 이유도 여기로부터 기인한다. 현재까지의 정부주도하의 지원정책들이 후지원의 성격이 강하다보니 결과적으로 분야별 장르별 산업의 주체들에게 장르별 지원하는 횡적지원방식을 취하고 있었다면 앞으로는 보다 종적인 공정별 지원을 통해 불필요한 중복투자를 막고 단계별 전문성을 높이는 것이 효율적이라 할 수 있겠다.

2) 국내시장의 스토리텔링 경쟁력 육성 실태

현재까지의 스토리텔링 경쟁력 강화를 위한 다양한 시도들이 정부주도의 지원정책과는 관계없이 시장중심으로 이루어지고 있었음을 주목할 필요가 있다. 특히 영화, 방송 등의 영상산업에서 그러한 노력들이 많았다. 구체적으로 어떠한 방식의 노력들이 있었는지 실태를 알아보고 그것들을 보완하기 위한 정부주도의 지원책으로서의 가능성을 알아보고자 한다.

(1) 영화 제작사

“좋은 시나리오로 나쁜 영화를 만들 수는 있지만, 나쁜 시나리오로 좋은 영화를 만들 수는 없다”는 구로자와의 말을 인용하지 않더라도 스토리텔링 초기단계의 개발이 부실할 경우, 이후 프로덕션 과정에서 아무리 양질의

기술과 자본이 투입되더라도 스토리텔링의 질까지 돌이킬 수 없음을 자명하다. 관객은 영상을 매개로 작품을 접하지만 기표로서의 영상 이전에 기의로서 스토리텔링에서의 재미를 느끼는 것에 큰 의미를 두는 경향이 있기 때문이다.

영화 시장의 경우에서는 이러한 콘텐츠 초기단계의 중요성을 알고 있기에 자체적으로 시나리오 기획 개발을 전담하는 부서를 두어 콘텐츠를 생산하는 것이 전통적으로 당연시되어왔다. 엄밀히 말해서 콘텐츠 초기 단계에 대한 육성, 즉 先지원은 영화 산업 그 자체에 내재된 본질로서 이해되어 온 것이 사실이다. 이러한 연장선에서 영화계는 한 걸음 더 나아가, 사내에 전문 작가팀을 구성하여 공동 작업을 함으로써 기획력 있고 구성이 탄탄한 시나리오가 나올 수 있도록 유도하는 식으로 발전해 왔고 이런 수순은 일견 당연해보였다.

하지만 시나리오를 기획·개발한다는 것은 결코 적지 않은 시간과 돈이 들어가야 하는 작업이며 집단으로 구성되었을 때는 더욱 그러하다. 특히나 최근의 동향처럼 시장 내외의 변수에 의해 투자가 얼어붙을 경우, 문화콘텐츠의 특성인 생산결과의 불확실성 때문에 제작자는 먼저 고정비용을 최소화하려는 움직임을 보이게 마련이다. 이에 따라 절대적으로 필요한 인력을 제외하고는 외부노동시장을 적극적으로 활용하려는 경향이 있다.¹² 그렇기 때문에 자금난이 가속화 되면서 시나리오 자체 개발을 포기하고 시장에 돌아다니는 기성시나리오나, 인터넷 소설을 각색해 사용하는 쪽으로 비용을 절감하려는 모습을 보여 왔고 이는 시나리오 작가 층의 인프라를 전반적으로 약화시키는 결과를 가져왔다.

스토리텔링의 부실화에 대한 위기의식을 느낀 영화계는 이를 극복하기 위해 창작주체들 간에 아이템을 공유한다거나 공개 피칭 행사를 하는 등의 몇 가지 대안을 내놓고 있다.¹³ 이러한 업계의 자구책은 결국 스토리텔링의 기획 단계의 투자가 부족했던 상황에서 기인한 문제점에 대한 것이었다. 정부가 좀 더 주의 깊게 영화계의 상황을 주시했다면, 산업적인 성과에 급급해 기획된 스토리에 대해 보상하는 형태의 지원을 하기 보다는, 양질의

¹² <문화콘텐츠산업 인력구조 및 직무분석>, 한국문화콘텐츠진흥원, 2004.

¹³ <영화의 창조적 역량, 결국 시스템의 문제이다>, 《프리시안》, 2008.9.29.

콘텐츠가 나올 수 있도록 작가층을 더욱 육성하고 경제적으로 지원하는 대책을 마련했어야 했다.

(2) 작가

영화작가에 비하여 TV드라마 작가들은 상대적으로 덜하지만 대부분의 국내 작가들은 대체로 정치와 자본의 논리에서 양쪽에서 소외되어 왔던 게 현실이었다. 창작 개발을 위한 정부의 지원이 존재했으나, 창작 기반 조성을 위한 사업이었다기보다는 이미 완성된 형태의 스토리에 대한 금전적 보상 형식의 지원이다 보니, 정부의 지원을 받지 못한 작가지망생들은 스토리텔링 산업에 진입하기 위해 준비하는 동안 다른 경제 활동을 병행해야 하는 부담을 갖고 창작 활동을 해야 했다. 그렇기에 경제적 부담을 감수한 예비작가군이 두텁게 형성될 수 없었고, 이는 장기적으로 전반적인 인적 기반을 약화시키는 요인으로 작용할 수 있어 창작 인프라 전체에 영향을 미칠 수 있는 변수가 되었다.

상황은 기성작가의 경우도 마찬가지로, 고용이 안정되어 있지 않아 제작사와의 계약관계에 있어서도 피동적인 위치에 놓여있을 수밖에 없으며, 일부 제작사의 횡포가 있을 경우에도 업계에 소문이 나는 것이 두려워 법적으로 대응하는 경우도 드물다.

문화콘텐츠 산업은 그 특성상 고용이 안정된 정규직 보다는, 기본적으로 프로젝트 단위로 외부노동시장을 활용한 프리랜서와 같은 계약직 채용을 하는 경향이 강하다. 그렇기 때문에 계약 및 조건 이행을 둘러싸고 문제가 발생하더라도 해결방법은 개별적으로 이루어지며 이 과정에서 개인인 작가가 이해관계를 유리하게 이끌어가기란 쉽지 않은 일이었다.

3) 스토리텔링 경쟁력 강화를 위한 다양한 사례

앞 선 내용을 통하여 지원정책이 장르별 일괄지원에서 벗어나 스토리텔링이라는 핵심적인 부분에 관심을 갖고 그에 대한 집중적인 지원책이 필요

함을 확인하였다. 다음은 그러한 스토리텔링의 중요성을 익히 인지하고 그 경쟁력을 갖추고자 한 다양한 사례를 살펴보고자 한다.

(1) 국외 사례

① 맨 오브 액션(Man of Action)

맨 오브 액션(이하 MOA)은 〈슈퍼맨〉, 〈배트맨〉, 〈스파이더맨〉 등 인기 원작의 출판물 스토리를 개발하고 2007년 카툰네트워크에서 시청률 1위를 기록한 바 있는 〈Ben10〉을 개발한 스토리텔링 회사이다. 조 켈리(Joe Kelly), 던컨 롤로(Duncan Rouleau), 조 케이시(Joe Casey), 스티븐 시글(Steven T. Seagle)로 구성된 이 회사는 전문적으로 스토리를 기획 개발하고 있으며 미국 내에서는 이미 높은 인지도를 갖고 있다.¹⁴

디즈니, 드림웍스, 카툰네트워크 등 기존의 대형 제작사와 계약을 하여 다양한 콘텐츠를 개발한 바 있는 업체로 스토리텔링이라는 분야를 전문화 하여 성공한 사례이다. 2008년에는 서울 상암동 디지털미디어센터(DMC)에서 열리는 제1회 대한민국 콘텐츠페어에서 스토리텔링 세미나를 갖기도 하는 등 그 전문성을 인정받고 있다.¹⁵

우리나라의 삼지애니메이션은 MOA와 극장용 애니메이션 〈7cs〉를 공동 개발하여 데모 영상까지 나온 상태이며 TV애니메이션 시리즈 제작을 추가로 계약하기도 하였다. 이는 3D기술력을 가진 국내의 애니메이션 회사가 전략적으로 스토리텔링 능력을 가진 미국의 회사와 합작을 함으로써 미국 시장을 공략에 적합한 콘텐츠를 제작하는 좋은 예라고 할 수 있다.¹⁶

이는 스토리텔링 분야의 전문화를 통해서 외국 자본의 유치, 또는 국제적 공동제작의 형태로 확장할 수 있는 가능성을 보여준다.

¹⁴ 박돈규, 〈“이야기 재창조는 현대의 연금술” 문화콘텐츠 전쟁, 승리지들에게 듣는다〉, 《조선닷컴》, 2008.09.22.

¹⁵ 임민아, 〈제1회 대한민국 콘텐츠페어 24일 개최 인디음악축제, 국제 컨퍼런스, 문화원형전시, 캐릭터쇼 등 20여개 문화행사 한자리에〉, 《부천신문》, 2008.09.11.

¹⁶ 이택수, 〈삼지애니메이션, 북미 공략 시동〉, 《디지털 타임스》, 2006.11.13.

② 미국드라마의 집단작가 시스템

1980년대를 풍미하다가 차츰 TV속에서 자취를 감춰버린 미국드라마가 2000년대 중반부터 다시금 인기를 끌기 시작하더니, 지금은 가히 '미드의 홍수' 속에서 살고 있다고 해도 과언이 아닐 지경에 이르렀다. 그런데 미드의 유입 경로가 과거와는 다른 양상으로 나타났다는 점에 주목할 필요가 있다.

과거에는 국내 지상파 방송사가 드라마를 수입한 뒤에 TV로 방영해야 비로소 시청자가 그 작품을 접할 수 있었으나, 2000년대에 들어 고속 인터넷이 대중화되면서 인터넷 다운로드로 해외의 콘텐츠를 신속하게 접할 수 있게 되었다. 이 과정에서 접근성이 쉬워진 미국드라마가 마니아 계층 사이에 인터넷으로 퍼지면서 세간의 입소문을 타게 되었고, 방송국은 뒤늦게 소문난 작품을 수입해 TV에 편성시키는 형국이 되었다. 소위 '다운로드족'이라고 불리는 이들은 연령층이 대부분 20~30대이다. 즉, 그동안 주부들 위주로 편성된 국내 드라마들에 식상함을 느낀 젊은층이 극적 완성도와 전문성이 보장된 '미드'라는 새로운 탈출구를 찾았다고 할 수 있을 것이다.¹⁷

미국드라마는 작품의 생산력과 효율성 등을 증대시키기 위해 집단작가 시스템이라는 창작 구조를 적극 활용하고 있다.

미국에선 TV 드라마 한 편 당 10명 안팎의 작가가 공동으로 집필하는데, 집단으로 참여하기 때문에 풍부한 아이디어의 생산이 가능하며, 아이디어를 교환하고 토론하는 과정에서 이야기의 구성이 더 깊이 있고 정교해진다. 게다가 대부분 장르물 위주로 제작되기 때문에 해당 소재의 전문가를 컨설팅 작가로 참여시키는 것이 보통이다. 이러한 공동 집필과 전문가의 직접적인 참여에 의해 이야기의 리얼리티를 확보할 수 있게 된다.

미국드라마는 흔히 수평적인 공동 집필을 할 것이라고 생각하기 쉽지만, 실제로는 보조작가(Staff Writer)에서 제작자(Executive Producer)에 이르는 수직적인 위계 형태를 취하고 있고, 각 위계에 따른 업무 범위가 명확하다.

¹⁷ 연합뉴스, <넘쳐나는 '미드'... 진짜 열풍일까>, 2007.3.8.

시즌 전체를 볼 때는 다수의 작가가 공동으로 참여한 것이지만, 각 에피소드를 기준으로 할 경우 작가가 한 명, 많아야 두세 명이 담당해서 집필하고 있다. 따라서 기획 및 검토과정은 여러 명의 작가가 참여하지만 집필과정은 집단창작이라기 보다는 전문화된 분업에 가깝다.¹⁸

또한 눈여겨 봐야할 것은 제작사의 인력 채용 시스템이 대체로 능력 중심의 선발이라는 점이다. 일반인도 에이전트를 통해서 자신의 프로그램을 할 수 있으며, 학생들도 데모 테이프를 팔 수 있는 기회가 비교적 많이 열려있다. 한국이 주로 공채나 공모 시스템을 기본적으로 활용하는 것에 비해서 미국에서는 실력이 있는 인재를 스카우트 하는 방식이 주를 이루고 있다. 이렇게 채용된 작가는 인 하우스(In house)로 불리는 시스템에서 작가이자 직원으로서 원고료와 함께 임금을 받는다. 이 인 하우스 내부에서의 역할 이동은 자유로운 편이다. 재능 있는 작가는 연출자나 제작자가 되기도 한다.¹⁹

이러한 집단작가시스템은 영화산업에서 드라마산업으로 제작범위를 확장한 할리우드 스튜디오의 제작관행에서 영향 받은 바가 크다. 할리우드 스튜디오 시스템은 한국과는 달리 여러 명에서 많게는 수십 명의 전문작가들이 서로 분업 하에 빠른 시간 내에 완성을 해내는 시스템이다.

이런 분업적 관행은 창작 주체들의 일이 비중과 책임에 맞게 공개되어 작업의 투명성이 확보되기 때문에 참여 작가의 개인의 크레딧이 철저하게 보호되어 창작 작업이 경력개발의 통로로 활용됨으로써 동기부여가 된다. 이런 시스템은 특히 장르영화를 제작하는 데에 적합하기에 미국드라마의 장르물이 완성도가 높은 이유이기도 하다. 이렇게 특정 장르 안에서 갈고 닦아져 양성된 전문작가는 다시 독립하여 새로운 드라마의 창작 주체가 되는 자연스러운 순환구조가 이루어진다.

미국드라마의 핵심 인력은 작가들이며 작가들로부터 모든 기획이 출발하고 전체가 관장된다. 이러한 구조가 유지될 수 있었던 전제조건은 미국드라마는 철저하게 사전제작이 이루어지고 있다는 것이다. 이 시스템은 한

¹⁸ 김중학 외, 「미국 드라마의 집단작가시스템」, 2006, 4쪽.

¹⁹ 〈드라마 뜰때까지 10년도 한다〉, 《PD저널》, 2008.2.18.

순간에 이루어진 것이 아니라 50여 년간 수많은 시행착오 끝에 검증되어 안정적으로 정착한 것이다.²⁰

이에 비해 한국 드라마의 전통적인 창작 시스템은 철저하게 작가 개인의 능력 중심으로 맞추어져 있다. 직원으로 고용되기 보다는 방송사 프로덕션이나 제작사와 개별적으로 계약하는 것이 관행적이다. 그렇다보니 규모가 커져서 작가가 여러 명으로 늘어난다 해도 공동 집필보다는 대작가의 그늘에서 무명의 시절을 견뎌야 하는 도제식 시스템으로 발전하게 된 것이 어찌면 자연스러워 보인다.

한국드라마 시장은 작가 개인의 경험과 가치관이 강하게 드러나는 드라마가 강세다. 일일·가족·멜로드라마가 여전히 시청률의 상위권을 차지하고 있으며, 이런 드라마들은 공동 집필의 형태로 체계적으로 다가서기 보다는 작가 개인 고유의 스타일과 감성으로 시청자에게 어필하는 것이 적합할 것이다.²¹

하지만 2000년대 들어 드라마의 수요가 늘어나고 ‘한류 열풍’이 시작되면서 드라마를 예술보다는 산업논리로 접근하는 경향이 강해졌고 한국드라마도 미국드라마를 본뜬 공동 집필 시스템이 요구되기 시작했다. 하지만 한류의 인기에 편승하고자 성급하게 ‘미드 시스템’을 도입하며 과도한 제작비를 투자했다가 흥행에 실패하고 결과적으로 한류 자체를 한때의 거품에 불과한 위기로 만들어버렸다는 비판도 적지 않다.

집단작가 시스템의 강점은 장르화와 전문화다. 문제는 시스템의 본질적 특성을 고려하지 않은 채, 단순히 스케일이 커진 드라마에 대한 산술적 인력투입으로서 집단 작가 시스템을 도입했다는 것이다. 그리하여 탄생한 작품은 겉으로는 새로운 소재와 전에 없는 스케일로 포장했지만, 오래 가지 않아 기존의 주류인 전통 멜로드라마를 다시 스케일만 키워 만든 재탕에 불과했다는 것을 시청자들도 눈치 채면서 점차 외면당하기 시작했다. 이러한 결과는 거대 자본이 투입된 집단 창작 방식 드라마의 공멸을 낳아, 외주사들의 제작의지를 주저하게 만들었고, 결국 시청률이 보장 받는 소위 ‘막

²⁰ 이상준, 〈미국 드라마의 제작방식과 집단작가 시스템〉, 《방송문예》, 2008.10.

²¹ 강명석, 〈드라마 품질향상에 기여하는가〉, 《방송문예》, 2007.4.

장 드라마'라고 불리는 주부층 대상의 통속극이 다시 강세를 보이는 경향이 나타났다.

흔히들 스토리텔링 콘텐츠의 질적 향상을 위해서 미국드라마의 창작 시스템을 한국 드라마 집필방식의 바람직한 모델로 제시하곤 한다. 하지만 소위 '미드시스템'을 국내 상황에 맞게 도입하기 위해서는 몇 가지 조건이 필요하다. 미드시스템은 철저한 시장논리에 기반하고 있다. 단순히 외견적인 모델만 가지고 국내에 적용하기에는 현실적인 간극이 크다. 제작비가 50분을 기준으로 회당 25억 원을 호가하며, 세계시장을 통해 최소 10배 이상의 수익을 겨냥하고 있다. 이러한 자본적 바탕에 캐스팅이나 프로듀서 제작시스템과 긴밀하게 결합되어 있다는 점 등이 합리적인 공동 집필 시스템을 유지시킬 수 있는 원동력이 된다.²²

③ CNC, Avance sur recettes

프랑스는 국내 영화산업을 크게 두 가지 방법으로 지원하고 있는데, 한 가지는 직접지원으로서 자금을 직접 제공하는 방법이고, 다른 한 방법은 방영쿼터를 통한 간접적인 방법으로서 프랑스 영화가 방영될 수 있는 기회를 어느 정도 보장하는 것이다. 직접지원은 선별지원과 자동지원으로 분류된다.

선별지원은 특정영화의 제작, 배급 또는 특정 영화관에 제공하는 지원금이다. 이것은 자동지원의 미비점을 보완하기 위해 마련된 지원책으로 <Avance sur recettes>가 대표적이다. 이것은 예상 수익을 근거로 제작비를 사전대출 받는 방식으로 신인작가들에 대한 선지원 지원정책의 대표적인 예라고 할 수 있겠다. 1960년대에 시작된 이 <Avance sur recettes>는 시나리오 및 기획안에 대한 심사를 근거로 하고 있어 엄밀한 의미에서는 선지원과 후지원의 경계에 서있는 지원 방식이라고 할 수 있겠다.

또한 CNC는 특별지원의 방식으로 신인감독에 대한 지원책을 마련하고 있는데, '시나리오 개작지원'이 바로 그것이다. 이것은 사전지원을 받기에는

²² 정성호, <연출자가 바라본 공동집필의 문제>, 《방송문예》, 2007.4.

완성도가 미흡한 시놉시스나 시나리오에 대해 개작의 기회를 제공하고, 향후 <Avance sur recettes>에 재심을 청구할 수 있도록 지원하는 제도이다.²³

④ 자동 지원책

Avance sur recettes 이외에도 프랑스 국립영화센터(CNC)에서는 작가나 감독의 전작 흥행 여부에 따라서 차기작의 개발이 지원되는 자동지원 시스템을 지원하고 있다. 분야에 따라 차이가 있지만, 자동지원의 운용 핵심은 프랑스에서 제작, 배급, 상영, 비디오제작 등 영화 산업 각 분야에서 개인 혹은 회사가 벌어들인 돈을 자신의 다음 작품 혹은 사업 진행에 사용할 수 있다는 것이다. 이러한 특성 때문에 자동지원은 최소한 두 번째 작품부터 혜택을 받게 된다. 실제로 2006년의 CNC 지원 통계를 보면 한 편 이상 경험이 있는 작가나 감독에 한하여 시나리오 개발을 지원하는 프로그램을 운영했으며 13편의 시나리오가 지원 대상이 되었다.

자동지원은 모든 영화관련 사업체에 제공되는 지원으로, CNC 총지원금의 2/3가 자동지원 성격을 갖고 있다. CNC가 운용하는 제작지원금 가운데 70% 이상의 비중을 차지하는 자동지원은 제작자가 원하는 경우에 자신이 제작한 영화에서 발생된 CNC 기금의 일정부분을 차기작 기획에 활용할 수 있도록 하는 先지원 제도이다. 2000년 이후 프랑스 영화 전체 제작비 구성에서 자동지원의 비율은 무려 6~7%에 달한다.

이와 비슷한 사례로 독일 연방영화진흥위원회(FFA)에서는 추천 포인트 제도를 두어, 일정 포인트 이상 획득한 영화에 한해서 다음 영화에 대한 지원을 신청할 수 있는 제도를 마련하고 있다. 추천 포인트는 관객수와 주요 국제 영화제에서의 수상 경력 등을 고려하여 결정된다.²⁴

개발 지원에 있어서 전작의 성공 여부를 근거로 삼는 이유는 새로운 프로젝트 개발에 내재한 기회비용의 리스크를 줄이기 위한 목적이 있는 것으로 보인다.

²³ 영화진흥위원회, *한불영상세미나 보고서*, 12-14쪽.

²⁴ 영화진흥위원회, 「해외 영화진흥기관 조사」, 2008.

(2) 국내 사례

① 디렉터스 존²⁵

2008년 9월 서울영상위원회가 추진하여 상암동 디지털미디어시티(이하 DMC)에 '디렉터스 존' 이라고 하는 영화감독들을 위한 공간을 열었다. 9월 25일 입주를 마쳤고, 18개의 개별 창작실과 다용도 세미나실, 라운지 등이 조성되어 있으며 입주감독들은 무료로 6개월간 이곳에 머물며 창작활동을 하게 된다. 또한 한국영상자료원과 위치적으로 근접하여 창작활동에 큰 도움이 되리라 여겨진다. 서울영상위원회 황기성 운영위원장은 '디렉터스 존'의 성공여부에 따라 향후 '프로듀서 존'도 계획 중에 있다고 밝히기도 하였다.

이는 정부의 주도하에 처음으로 실시된 기획력 육성을 위한 본격적인 선지원 정책이다. 기획안의 공모 등이 아닌 입주 감독의 경력과 현재 기획을 진행 중에 있는가가 선정의 기준이었고 입주를 통하여 창작활동에 대한 직접적인 비용부담을 덜어준다는 데에 큰 의의가 있다. "지난날 영화감독들이 시나리오를 쓰기위해 충무로여관방을 전전하던 시기와 비교해볼 때 놀라운 변화가 아닐 수 없다"는 배창호 감독의 말은 스토리텔링 창작 현실이 그동안 얼마나 열악했는가를 단적으로 보여준다. 앞으로 이러한 방식의 지원에 대한 더욱 다양한 정책 연구가 요구된다.

② 작가들의 자구책

| 표 6 | 작가군의 유형과 특성²⁶

유형	작가연합		시나리오 회사		
	상상토건	스토리즘	올댓스토리	KP&Show	트레일링 노트
특성	영상교육원 출신	시나리오마켓 당선자 출신	영화기반 설립 전방위 시나리오	드라마기반 설립 전방위 시나리오	투자 자본과 결합

²⁵ <영화감독들의 창작공간 '디렉터스 존' 세계 최초 오픈>, 유기자의 뉴피드노트, 2008.11.27.

²⁶ 프레시안, <영화의 창조적 역량, 결국 시스템의 문제이다>, 2008.9.29.

작가들은 고용 불안정, 파행적 계약 등의 불리한 현실에 대처하기 위해 지구책을 찾기 시작했고, 자연스럽게 작가들 간에 상호 연대하여 회사형식의 모양새를 갖추려는 시도가 늘어나고 있다. 이는 작가 전체의 조직적인 연대가 아니라 관련 분야 이해 당사자들 간의 개별적 연대이기에 그 유형 또한 다양하게 발생하였다.

문화콘텐츠 장르별로 이러한 작가들의 집합이 전반적으로 일어날 경우, 결과적으로 스토리텔링 분야를 산업적으로 특화 시킬 수 있는 가능성을 갖고 있다. 제작사들 또한 기획, 개발비용에 대한 부담감으로 자체적인 시나리오 보다는 완성된 시나리오를 구매하는 방식을 점차 선호해가는 것이 사실이기 때문이다. 또한 문화콘텐츠 산업 자체가 다른 산업에 비해 노동이동 가능성이 높으며 분업화가 잘 되어 있어, 스토리텔링 분야가 산업적으로 분리되기에 적절한 환경을 갖추고 있다.²⁷

그러나 현실적으로 아직 이러한 산업화의 움직임을 낙관하기에는 어려움이 있다. 우선 이들 작가군이 이루어낸 실질적인 성과에 대한 통계가 없다. 이는 작가군들이 저마다 각자의 상황적 특수성에 기인한 독자적인 방식으로 결성되는 경우가 대다수이기에, 단순히 획일적인 산업수치로 나타내기 어려운 점이 있기 때문이며, 또한 생산성을 추산하기가 어려울 만큼 시나리오 시장 자체가 취약하기 때문이기도 하다.

물론 산업적으로 취약한 시나리오 시장을 활성화시키기 위해서 영화진흥위원회는 2004년부터 한국영화시나리오DB(現 한국영화시나리오마켓)사업을 시작한 바 있다. 다양하고 전문적인 시나리오를 확보하는 동시에 시나리오 유통과정의 병목현상을 해소하기 위해 추진된 이 사업은 작가들의 시나리오를 상품처럼 진열하고 시나리오 수요자들에게 판매를 중개함으로써 창조적인 시나리오들이 적극적으로 개발되고 궁극적으로 한국 영화의 발전을 위한 초석을 쌓기를 기대하였다.

그러나 시나리오마켓의 실적은 그 취지에 비해 아쉬운 감이 있다. 2004년부터 2008년 말까지 약 5년간 DB에 등록된 3천여 개의 시나리오 중 실제

²⁷ 황준욱, 「문화콘텐츠산업 인력구조 및 직무분석」, 한국문화콘텐츠진흥원, 2004, 120-121쪽.

로 거래가 성사된 작품은 70여개에 불과하다. 이중 영화화까지 성공한 시나리오 총 6편. 백분율로 0.2% 밖에 되지 않는다. 즉, 시나리오 마켓에서 거래를 해봤자 실질적으로 영화제작에 들어가는 작품은 일 년에 한두 편밖에 되지 않았기 때문에, 시나리오 거래소라고 하기엔 그 매출이 초라했다고 밖에 말할 수 없다.

사실 새 정부의 민간정책자문기구인 콘텐츠코리아 추진위원회는 이른바 '킬러 콘텐츠'를 육성하기 위해 창의인재 양성과 스토리텔링 클럽 운영 지원 등 창작 인프라를 강화시키기 위한 방안을 제시한 바 있다.²⁸ 문제는 이러한 시도들이 산업화가 전제되지 않으면 소용없다는 것이다. 산업적 취약성에 대한 반성 없이 무조건적인 생산을 강요하는 것에 불과하다. 표현을 빌리자면 '아이를 키울 능력도 없는데 비아그라만 주고'있는 것이다.²⁹

기업과 창작자 스스로가 창작기반의 위기를 깨닫고 문제점을 극복하고자 하는 취지는 훌륭하나, 시장이 지지부진한 상태에서 마련되는 자구책이란 것은 결국 한계가 있다. 시장 자체가 침체되어있다는 선행 문제를 해결하지 못하면, 결국 실효성 없는 대책만 반복될 뿐이고 이 과정에서 지불하게 되는 기회비용만 늘어나게 될 것이다. 스토리텔링 시장의 산업적 안정화는 창작 주체들 스스로가 극복하도록 자유방임으로 시켜버리기에 지금 당장의 문화콘텐츠 산업 전반이 위기이다. 자유방임이라는 명목 하에 방치한다면 창작 주체들의 패배주의와, 제작이 쉽고 통속적인 콘텐츠만 생산하고자 하는 안일한 마인드가 만연할 위험성이 있다.

이와 같이 산업 주체 및 정부 부처의 의미 있는 시도에도 불구하고, 스토리텔링 시장을 활성화시키는 효과적인 정책이나 자구책은 거의 없었다. 여기에는 근본적인 한계가 있기 때문이기도 하다. 우리나라의 스토리텔링 산업은 하나의 산업영역으로 볼릴 수 있는 위치에 있지 못할 정도로 유치단계에 있다. 따라서 단순한 거래 활성화 수준의 정책 이전에 스토리텔링 산업을 하나의 독립적인 산업으로 안정화시킬 필요성에 대한 이해가 선행 되어야만 했다. 산업적인 안정은 곧 전문화와 고도화, 양산화를 의미한다. 스토리텔링

²⁸ 「콘텐츠산업 비전과 육성전략」, 콘텐츠코리아 추진위원회, 2008.

²⁹ 황선길, 「한국 애니메이션의 현주소」, 《한국콘텐츠학회지》 제4권 2호, 2006, 17쪽.

콘텐츠 생산과정이 분야별로 분화되고 특화되어 캐릭터 전문 개발자나 극적 구성 전문 개발자 같은 전문성이 생길 것이며, 특정한 개인의 능력에 아닌 조직적인 계획과 작업의 시스템이 구성될 것이고, 고용이 안정됨으로써 생산력이 향상될 수 있다. 특히 미국드라마 등 일반 소비자들의 해외 문화콘텐츠들에 대한 접근성이 최근 들어 급속도로 높아짐에 따라 산업화의 필요성이 더욱 요구된다. 거시적인 산업화가 전제되지 않은 보수적인 정부 정책이나, 산발적인 민간 소규모 회사들의 자구책만으로는 양질의 해외콘텐츠와의 직접적인 경쟁관계에서 우위를 점하리라는 보장이 없다.

지금까지 지적된 문제의 요점은 크게 두 가지로 정리할 수 있다. 첫째, 스토리텔링에 대한 지금까지 정부의 정책에 있어서 진정한 의미의 기획·개발 지원은 없었다. 둘째, 콘텐츠의 경쟁력을 확보하려는 스토리텔링 시장의 노력은 있었으나, 시장의 취약성 때문에 한계가 있다. 이 두 가지의 문제점은 결국 지금까지 쌓아온 문화콘텐츠의 창작 인프라가 점차 빈약해지고 있다는 것을 의미한다.

(3) 대안 모색

先지원의 필요성과 대안을 논할 때 애니메이션 산업분야의 현황을 살펴보는 것은 유익이 있다. 지금까지 한국의 애니메이션 분야에서는 뚜렷한 성공 사례가 없어, 창작 작품 경쟁력에 고질적인 문제가 있음이 반복되어 지적되어 왔다. 한국 애니메이션의 스토리 경쟁력을 위해 지적되는 중요한 문제점 중 하나가, 제작비를 산정함에 있어서 제작이 착수되고 나서야 그 이후에 진행되는 프리프로덕션에 한해서만 비용이 지불되는 것이 관례였다는 것이다. 즉, 애니메이션 분야에서는 이미 先지원의 부족이 작품 전반의 질적 향상과 나아가 세계적인 경쟁력을 갖추는 데에 있어서 장애물이 되어 왔음을 주지해왔던 것이다.³⁰

이에 대한 정부의 실질적인 해법으로 한국 애니메이션학회 황선길 회장은 한국콘텐츠진흥원 같은 마케팅 위주의 기관 보다는 캐나다의 NFBC, 리

³⁰ 김영재, 「한국 TV 애니메이션 기획, 제작과정 효율화 방안」, 《인문콘텐츠》 제9호, 431쪽.

시아의 소유즈멀트 필름, 크로아티아의 자그레브 필름 스튜디오, 중국의 상해 애니메이션 스튜디오처럼 한국도 국립애니메이션제작소를 설치하여 초기단계의 창작지원을 해야 한다고 제안한 바 있다.³¹

애니메이션 분야 내부에서의 자성의 목소리였지만, 프리프로덕션 단계에서의 先지원이 미흡했던 것은 문화콘텐츠 전 분야에 걸쳐서 공통적으로 발견되는 문제점이다. 다만 영화나 드라마, 게임 등의 분야와는 달리 애니메이션에서는 단 한 차례도 소위 '대박'작품이 나오지 않았던 탓에 위기의식이 팽배해진 상태에서 先지원에 대한 문제점이 불거져 나온 것이라고 볼 수 있다.

한편 의학, 법학, 경영 전문대학원과 같은 심화 교육기관을 시나리오 영역으로 확대해야 한다는 연구도 제기되고 있다. 앞으로 이야기 결핍과 콘텐츠 갈증상태가 다가올 것으로 내다보고 이를 근본적으로 타개할 방안으로서, 시나리오 전문대학원을 제시한 것이다. 그리하여 각종 스토리와 시나리오를 DB화하고, 기존 연구를 넘어서는 창작이론을 정립함으로써 최종적으로 시나리오를 자원적으로 활용할 수 있는 전문 진흥기관을 설립하자는 제안이다.³²

정부 또한 '킬러 콘텐츠'를 보유한 경쟁력 있는 기업을 육성하기 위하여 'Creative R&D센터(창작연구소)'제도를 마련하는 안을 구상해왔다. 창작개발비 세제지원이나 저작물 보호 강화 등의 정책을 골자로, 이를 통해 기업의 적극적인 창작 투자를 유인하는 것이 목표이다. 특히, R&D의 원활한 사업화를 위해 초기단계에서는 투자자금 지원을 강화하고, 성장단계에서는 금융·인력 등을 지원하는 등 안정적인 산업화를 위한 정책을 마련하고 있었다.³³

이와 같이 꾸준히 제시되고 있는 대안들의 핵심은 무엇인가? 스토리텔링의 질적인 향상을 위해서는 창작개발단계에서의 지원이 필요하다는 것이며, 방법적으로 정부의 보다 적극적인 개입이 요구된다는 것이다. 미국 드

31 황선길, 「한국 애니메이션의 현주소」, 《한국콘텐츠학회지》 제4권 2호, 2006, 17-18쪽.

32 김영도, 이창조, 「시나리오의 확장 양상과 지원 방안에 관한 연구」, 《게임&엔터테인먼트 논문집》 제2권, 2006, 61-62쪽.

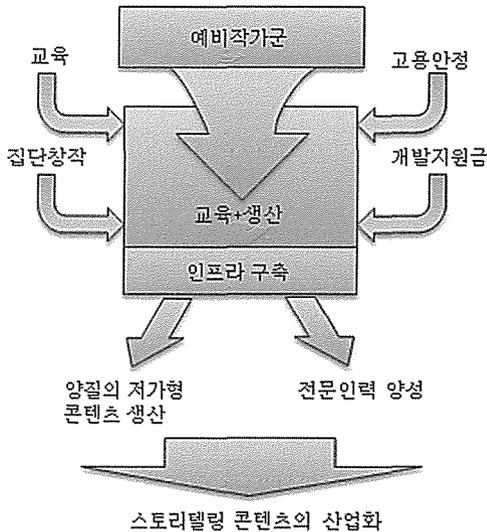
33 「문화산업 경쟁력강화 대책」, 문화관광부, 2007, 11쪽.

라마의 경우 정부 주도의 정책적 지원이 아니어도 인 하우스 시스템을 적극 운용하여 제작사 내부에서 작가의 노력과 창작물은 실제적인 보상으로 보호 받을 수 있다. 이러한 시스템이 가능했던 것은 미국의 문화콘텐츠가 시장자유주의의 원칙에 의한 점유 우위를 기반으로 조성되었기 때문이기도 하다. 즉, 시장에서 우위를 점하고 있기 때문에 개발단계에서 기회비용의 손실을 감안하고서라도 순수한 개발 단계에서 투자할 수 있는 여력이 있었던 것이며, 이러한 방식의 개발 정책에 의해 보다 두터운 콘텐츠 인프라를 쌓아갈 수 있게 되고 결과적으로 양질의 콘텐츠가 생산 될 수 있는 기반이 된다. 영국에서는 3만여 개에 달하는 스토리텔링클럽의 존재가 콘텐츠 인프라의 원천이라고 할 수 있다. 그러나 한국과 같이 시장 점유율에서 상대적으로 밀려있고, 인프라 구축이 부족한 나라에서 미국의 인 하우스 시스템 같은 구조가 자생적으로 생기기만을 기대할 수는 없는 노릇이다. 그렇기 때문에 시장 시스템이 완성될 때까지 정부 주도하의 시스템 유도, 일정 기간 동안의 제도적 보호는 필수불가결한 조건이 되며 이러한 맥락 아래서 미국 드라마 제작 방식의 인 하우스 시스템의 핵심 구조를 응용한 ‘국립스토리텔링제작소’의 설립을 하나의 대안으로 제안해볼 수 있겠다.

국립스토리텔링제작소는 스토리텔링의 인적 자원을 육성하고 기관 내에서 실질적인 스토리텔링 콘텐츠를 제작하는 것으로서, 초기 단계에서는 교육과 산업을 동시에 진흥하는 국가 기관을 표방한다. 주로 가능성 있는 예비작가군을 수렴하고 실질적인 콘텐츠 생산과 교육을 병행하며, 내규에 의한 개발지원금을 지급하여 콘텐츠의 전반적인 질적 향상을 도모할 수 있다. 이 과정에서 스토리텔링 제작에 있어서 필연적으로 집단창작 형식을 취하게 되기 때문에 보다 전문화되고 질적으로 향상된 콘텐츠를 기대해 볼 수 있다. 집단창작에 의한 공동집필은 작가들의 토의를 통해 보다 치밀하고 완성도 높은 작품을 만들 수 있는 강점이 있다. 여러 작가의 의견을 담아내기 위해 한 사람의 머리에서 나오는 것보다 기발하고 신선할 수 있으며, 작품의 집필시간을 효과적으로 줄여줄 수 있고, 짜임새 있는 스토리와 구성으로 눈높이가 한 층 높아진 관객층의 만족을 이끌어 낼 수 있기 때문이다.³⁴

³⁴ 양희, 〈공동집필의 현황〉, 《방송문예》, 2007.4.

일종의 산학협력 방식과 유사한 형태로 생산된 스토리텔링 콘텐츠는 구매할 기업의 입장에서 기존 시장의 상품에 비해 비교적 저렴하면서도 질적으로 손색이 없기에, 실질적으로 제작에 들어갈 기업이 프리프로덕션 비용에 대한 부담을 덜어 줄 수 있을 것으로 예상된다. 또한 창작자의 입장에서 그 동안의 고용의 불안정성에 대한 부담으로 창작활동에 전념할 수 없었던 문제를 해결함으로써 생산성이 향상될 것이다.



| 그림 2 | 국립스토리텔링제작소 개념도

이러한 방식이 활성화 되면 궁극적으로 스토리텔링 산업을 독자적으로 안정된 산업으로 형성하는 것이 가능할 것이다. 산업적 정착에 성공하면 공기업 형태로 발전한 뒤, 최종적으로 민간기업화해서 자율시장 경쟁 체제를 구축하는 것이 바람직한 방향으로 보인다. 그렇게 함으로써 산업화에 의한 건전한 경쟁을 통해 문화콘텐츠 전반에 걸쳐 양과 질 모든 면에서 보다 완성도 있고 전문화된 형태의 상품들이 생산되는 것을 기대할 수 있겠다.

이렇듯 대부분의 문화산업 선진국의 경우, 스토리텔링 단계의 투자와 지원은 정부주도의 지원책보다는 오히려 시장중심의 자구적 시스템이 주를 이루고 있다. 하지만 우리나라 문화산업시장 규모의 한계와 자본력의 부족 등 현실적 어려움을 생각할 때 민간주도로 이 모든 공정을 넘겨 놓을 수는 없는 일이고, 단기적으로 이러한 구조적 미비를 극복하기 위해서는 정부지원정책의 주목표를 초기기획단계의 先지원형태로 잡는 것이 바람직하다고 할 수 있겠다.

3. 결론

사실 문화콘텐츠에서 스토리텔링이 중요성하다는 사실은 이론의 여지가 없다. 그렇기에 스토리텔링 콘텐츠의 경쟁력 강화를 위한 정부 지원 정책의 필요성을 환기시키고자, 정부의 정책과 시장의 움직임을 살펴보았으며, 본 연구는 이에 대한 분석을 토대로 정책적 방안을 모색해보고자 했다. 물론 이것은 이 논문이 논의의 범위를 문화시장 內에서의 지원정책 부분으로 제한하고 있기 때문일 뿐 문화콘텐츠가 관련 시장의 양적 확장과 관련 정부 부처의 지원정책을 통한 산업적/정책적 시스템 구축만으로 경쟁력을 확보할 수 있다는 의미는 결코 아니다.

정부의 문화 산업 정책에 대한 제안을 살펴보면 정부 역시 기능별 지원의 필요성을 직시하고 있었고, 2008년 이후 실시된 콘텐츠 산업지원에 의해 문화콘텐츠 개발 초기단계의 지원이 효과적으로 발현될 수 있기를 기대했던 것으로 보인다. 그러나 지원정책을 분류해보면 역시 대체로 스토리텔링의 개발보다는 제작과 유통에 집중되어있었으며, 그나마 스토리텔링 개발 단계에서의 지원도 엄밀하게 말해서 프리프로덕션 단계와 뚜렷한 구분 없는 정책이었기에 결과적으로 실질적인 先지원은 부족하다고 할 수 있다.

시장에서 기업은 선행 단계의 개발 투자의 중요성을 이미 인식하고 있었기에, 문화콘텐츠 시장이 전반적으로 침체 되면서 개발비용을 줄여가는 경향을 보였다. 이에 의한 콘텐츠의 질적 하향세와 창작 인프라에 대한 위기

의식을 느끼고 독자적으로 자구책을 마련하는 방안이 속출했다. 작가들 또한 독자적으로 연대함으로써 취약해지는 창작 환경을 돌파하려고 시도하고 있으나, 이러한 시도들은 스토리텔링 콘텐츠 시장 자체의 취약함 때문에 근본적인 한계성을 안고 있다.

시장의 시도가 의미를 가지려면 먼저 시장 자체가 산업적으로 안정화되어야 한다는 전제가 필요하다. 그래야 전문화와 고도화, 고용안정에 의한 생산성 향상으로 인해 결과적으로 창작 인프라가 강화될 수 있다. 산업이 취약한 상태에서 지금처럼 시장논리에 알몸으로 맞서다보면 오히려 그나마 명맥이 유지되던 산업마저 타격을 입을 위험성이 있기에 정부가 보다 적극적으로 산업을 주도할 필요성이 요구되었던 것이다.

이러한 관점에서 국립스토리텔링제작소라는 개념을 하나의 대안으로 제시하였다. 국립스토리텔링제작소는 온실 안의 화초처럼 약한 생명력을 외부의 위협으로부터 무조건 보호하자는 취지가 아니다. 스토리텔링 산업이 두 발로 설 수 있도록 최소한의 생명력을 보장하는 인큐베이터이다. 이 논의를 영화, TV드라마, 애니메이션 또는 디지털게임에 이르기까지 모든 스토리텔링 기반의 콘텐츠산업에 적용되는 대안이라고 여겨지지만, 제작 규모가 크고 일회적이고 개별성이 강한 영화산업에서보다 여러 에피소드가 필요한 TV방송드라마의 스토리텔링작업에 우선 적용해 보는 것이 실효성이 높다고 판단된다.

정부 부처에서 발행한 다양한 통계자료와 이에 대한 분석 자료에 의해 先지원 방식에 대한 필요성이 여러 분야에서 제시되었다. 그러나 문화콘텐츠 산업에 대한 정부의 정책적 방향성에 관한 연구 자료가 부족하여 문제에 대한 방안을 모색하는 데에 어려움을 겪었다. 또한 문화콘텐츠 경쟁력에 영향력을 미칠 수 있는 변수는 스토리텔링 이외에도 프로덕션 과정과 마케팅 및 기타 사회적인 요인이 있을 수 있으나, 논의의 심층적인 전개를 위해 부득이하게 스토리텔링 분야로 한정 지을 수밖에 없었던 한계가 있다.

정부의 정책적 지원이 정당성을 확보하려면 사회의 공감대가 형성되어야 하며, 그러기 위해선 각계 관련 단체들의 전문적인 문제인식과 장기적대안제시의 노력이 필요하다. 지원정책의 결정에 있어서 지금까지의 장르별

횡적지원보다는 단계별 종적지원방식이 투자대비 효율성이 월등히 높음에도 불구하고 실제 정책에 반영하는 데에는 현 콘텐츠 산업구조의 횡적연대 방식자체에 일정부분 수정이 필요한 것이어서 단계적으로 적용가능할 것이라 짐작된다. 이러한 맥락에서 스토리텔링 콘텐츠의 효과적인 육성과 개발을 위한 先지원방식에 대한 다방면의 연구가 선행되기를 기대해본다.

참고문헌

단행본

- 고정민, 『문화콘텐츠 경영전략』, 커뮤니케이션북스, 2007
- 정철현, 『문화콘텐츠 경영전략』, 서울경제경영, 2008
- 최혜실, 『문화콘텐츠 경영전략』, 다할미디어, 2007
- 문화체육관광부, 『2007문화산업백서』, 2008
- 문화체육관광부, 『2006문화산업백서』, 2007
- 문화체육관광부, 『2005문화산업백서』, 2006
- 문화체육관광부, 『2004문화산업백서』, 2005
- 문화체육관광부·한국문화콘텐츠진흥원, 『정부의 콘텐츠산업 지원가이드』, 2008

논문

- 김영도, 이창조, 「시나리오의 확장 양상과 지원 방안에 관한 연구」, 『게임&엔터테인먼트 논문집』 제2권, 2006
- 김영재, 「한국 TV 애니메이션 기획, 제작과정 효율화 방안」, 『인문콘텐츠』 제9호
- 문화관광부, 「문화산업 경쟁력 강화 대책」, 2007
- 콘텐츠코리아 추진위원회, 「콘텐츠산업 비전과 육성전략」, 2008
- 한국문화콘텐츠진흥원, 「한류 콘텐츠, TV애니메이션 국제 경쟁력 강화방안 연구」, 2007
- 황선길, 「한국 애니메이션의 현주소」, 『한국콘텐츠학회지』 제4권 2호, 2006
- 황준옥, 「문화콘텐츠산업 인력구조 및 직무분석」, 『한국문화콘텐츠진흥원』, 2004

기타

- 양 희, 〈공동 집필의 현황〉, 《방송문예》, 2007.04
- 이상준, 〈미국 드라마의 제작방식과 집단작가 시스템〉, 《방송문예》, 2008.10
- 정성효, 〈연출자가 바라본 공동 집필의 문제〉, 《방송문예》, 2007.04

- 〈영화의 창조적 역량, 결국 시스템의 문제이다〉, 《프레시안》, 2008.09.29
- 임민아, 〈제1회 대한민국 콘텐츠 페어 개최〉, 《부천신문》, 2008.09.11
- 박돈규, 〈이야기 재창조는 현대의 연금술-문화콘텐츠 전쟁, 승리자들에게 듣는다〉,
《조선닷컴》, 2008.09.22
http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2008/09/21/2008092100934.html
- 이택수, 〈삼지애니메이션, 북미 공략 시동〉, 《디지털 타임스》, 2006.11.13
http://www.dt.co.kr/contents.htm?article_no=2006111302150631671002
- 〈영화감독들의 창작 공간 '디렉터스존' 세계 최초 오픈〉, 유기자의 뉴피디노트,
2008.11.27
<http://classic.interview365.com/36>
- Man of Action, <http://www.manofaction.tv>
- 삼지 애니메이션, <http://www.samg.net>

Abstract

**A Study of the Funding Policy to Strengthen
Cultural Content in the Arts and Media:
Considering the Adoption a Group Writing System
like that Used by US TV Shows Creators,
such as a 'Storytelling Factory'**

BYUN, Daniel H.

Sungkyunkwan University

Professor

In the 21st century, developing cultural industry is an important issue world-wide. Since the Kim Daejoong government, Korea has focused on cultural industry development and has thereby treated it as one of the basic, necessary industries. Therefore, the industry is being supported both financially and politically. This policy nurtured the development of quality and quantity within the cultural content industry. However, most of the reports and studies about Korean cultural content have shown it is still not strong enough to compete with leading countries in the field. Competitiveness of storytelling is especially weak. The goal of this study is to find the best direction for the funding policy to strengthen competitiveness in storytelling. Analysing the policies of the No Moo-hyun and Lee Myoung-park governments, we can see that they primarily focused on developing infrastructure in investment and the distribution environment. Support for producing content and distribution follows after confirmation of results. Moreover, policies for the support of developing ideas within culture content are vertical. Currently in the industry, a person or company decides how and where to use the moneys available for investment in the development of content. However, we need to invest more directly, initial funding is required.

We analysed the market, studying its activity, achievement and limitations. As a result, we suggest a 'Storytelling Factory' like the group writing system adopted by US TV Shows.

Keywords

Korean government's cultural industry policy, Storytelling factory, Cultural content, Cultural industry, Initial funding, US TV Shows
