

사람이 콘텐츠의 원천 '창작의 기회' 더 넓고 세심해져야

1993년 개봉한 영화 '쥬라기 공원'이 세계적 흥행을 거두면서 “영화 한 편으로 벌어들인 돈이 중형차 150만대 수출효과”라는 식의 수사가 유행한 적이 있다. 정부는 물론 재계, 학계 등 국가적으로 대중문화예술의 산업적 가치를 공론화시켰던 첫 계기라 할 수 있다.

글 이용권 CJ문화재단 사무국장(yongkwon.lee@cj.net) 사진제공 CJ문화재단

그로부터 20년이 훌쩍 지난 오늘날은 어떠한가. 인터넷과 디지털 기술의 발달로 실질적인 지구촌 시대를 맞았고 '잘 만든 콘텐츠'가 히트할 가능성도, 그것이 만들어낼 경제적 가치도 훨씬 커졌다. 멀리 갈 것도 없이 우리는 2012년 사이의 '강남스타일' 현상을 목격했다. 지금은 콘텐츠가 성장엔진이 되는, 이른바 '콘텐츠노믹스' 시대이고 그 중심엔 음악, 영화, 공연, 웹툰 등으로 대표되는 '대중문화예술산업'이 존재한다.

'대중문화예술'에는 경제적 가치와 함께 미학적 가치·사회적 가치·역사적 가치 등이 담겨 있는 만큼, 우리 삶을 보다 풍요롭고 행복하게 만들 수 있는 이 산업은 '양적 성장'을 넘어 지속가능한 '질적 발전'을 도모할 필요가 있다.

젊은 창작인을 지원해야 하는 이유

그렇다면 대중문화예술산업을 비롯한 콘텐츠산업의 지속가능한 발전을 위해 우리는 무엇을 할 수 있을까. 가장 우선순위에 뒤야 할 것은 무엇일까. 10년 이상 공익법인에서 문화지원사업을 해오며 문화산업 생태계를 직접 체험하고 다수의 관계자들과 소통해온 결과 “사람, 즉 창작인에 대한 투자”라는 결론에 이르게 됐다. 이유는 간단하다. 사람이 콘텐츠의 원천이기 때문이다.

우리에게 큰 감동과 놀라움을 주는 좋은 콘텐츠들은

창작인의 경험에 통찰, 번뜩이는 창의력 등이 버무려져 탄생한다. 각 요소의 물리적 결합이 아니라 1+1=2라는 단순 연산으로 도저히 설명할 수 없는 화학적 결합이 창작인의 머리와 마음에서 이뤄진다. 인공지능(AI)이 시를 쓰고 그림을 그리는 세상이지만, 여전히 창작인 즉 사람은 대중예술산업의 그 어떤 요소보다 큰 영향을 미치는, 대체 불가능한 존재다.

창작인들이 지속적으로 창작활동을 이어가는 것은 물론 새로운 것에 과감히 도전함으로써 문화산업에 '다양성'이라는 신선한 물을 공급할 수 있을 때 대중문화 생태계는 더 건강해지고 지속가능한 발전을 꾀할 수 있게 된다. 젊은, 신인 창작인들이 소중하고 이들의 다양한 시도를 응원해야 하는 이유도 여기에 있다. 그런데 현실은 생각보다 녹록하지 않다. 많은 이들이 청년 아티스트들의 중요성을 강조하지만 정작 실제 산업에서 이들이 설 자리는 조금씩 줄어들고 있는 것이다.

신인 창작인들이 겪는 이중고

그 첫 번째 원인으로 우리나라 대중문화예술산업이 성숙기에 돌입했다는 점을 들 수 있다. 문화체육관광부에서 공개한 '2017 대중문화예술산업 실태조사' 결과에 따르면, 국내 대중문화예술산업 규모는 5조원을 돌파했다. 영화 '쥬라기공원'의 흥행이 촉발한 콘텐츠의 경제적 가치

특별한 경력이나 레퍼런스가 없는 신인 창작인들의 경우 정부나 공약재단의 공모사업이 데뷔의 문을 여는 열쇠가 될 수 있다.



관련 논의가 있는 지도 25년이 지났다. 누구나 가능성 하나로 시장에 진출하고, 실력만으로 경쟁할 수 있는 산업이 아니다. 플레이어 별로 체급 차이가 확연하고 '규모의 경제' 논리가 곳곳에서 힘을 발휘한다. 콘텐츠 제작 및 마케팅에 들어가는 비용도 커졌다. 그러다 보니 검증되지 않은 신인 창작인의 콘텐츠보다 이미 다수의 레퍼런스와 성공 경험을 확보한, 안정감 있는 기성 창작인의 콘텐츠를 선호하는 경향이 커졌다. 시장이 성숙하고 시스템이 견고해져 어느 정도는 시스템이 가진 관성의 원리만으로

도 돌아간다. 한마디로 신인 창작인들의 진입 장벽이 너무나 높아졌다.

또 하나의 어려움은, 정부와 기업들이 꾸준히 문화예술지원사업을 펼치고 있지만 창작인에 대한 직접적인 지원보다는 공연장 등 인프라 지원이 큰 비중을 차지하고 있다는 점이다. 단적인 예로 메세나협회의 '2016 기업의 문화예술 지원 현황 조사'에 의하면 2016년 기업의 문화예술 분야별 지원 금액 총 2025억 8000만 원 중에서 인프라 비중이 58.5%에 달했다. 협회 관계자 역시 “국내 기업들의 예술지원이 공연장 운영 등과 같은 하드웨어에 집중되고 있다”고 설명했다.

공연장 등의 시설이 문화 저변 및 창작인과 아티스트들이 설 수 있는 무대를 확대하는데 밑바탕이 되므로 관련 지원이 필요한 것은 맞다. 그러나 계속해서 하드웨어 인프라 쪽으로 지원이 집중된다면 정작 그 무대 위에 오를 콘텐츠는 미처 꽃을 피우지 못하고 사라져 버릴 수 있다. 하드웨어 인프라와 소프트웨어 인프라가 균형을 이룰 때 안정적으로 지속 전진할 수 있다. 그러기 위해서 지금은 하드웨어 쪽으로 기울어진 추를 소프트웨어 쪽으로 조금씩 옮겨야 할 시점이다.

66

젊은 신인 창작인들에게는 금전적 지원만큼 '역량 개발'과 '업계 시스템을 알고 네트워크를 형성할 수 있는 경험'이 필요하다. 실제 산업이 돌아가는 프로세스나 원리를 알아야 신인 창작인들도 자신의 목소리를 분명히 낼 수 있고 프로젝트 성공률도 높일 수 있다.

99

창작인에게 실질적인 도움이 되려면

창작인에게 가장 중요한 건 결국 '창작의 기회'이다. 특히 특별한 경력이나 레퍼런스가 없는 젊은 신인 창작인들의 경우 정부 및 각 기업 공약재단에서 진행되는 전문 공모사업이 데뷔의 문을 여는 열쇠가 될 수 있다. 공모전은 경제적 논리만이 아닌 가능성, 참신함 등의 가치를 비중 있게 평가하며, 콘텐츠의 가치를 다수의 전문가들에게 검증 받는 효과까지 얻을 수 있기 때문이다.

그런데 이 공모전이 수상자에게 상금만 주고 끝나서는 밑 빠진 독에 물 붓기가 될 가능성이 높다. 젊은 신인 창작인들에게는 금전적 지원만큼 '역량 개발'과 '업계 시스템을 알고 네트워크를 형성할 수 있는 경험'이 필요하다. 시나리오가 있다고, 곡과 악보가 있다고 영화, 뮤지컬이 완성되는 것은 아니다. 창작인들에게는 함께할 사람

들과 '판'이 필요하다. 그리고 그 '판'이 펼쳐졌을 때 실제 산업이 돌아가는 프로세스나 원리를 알아야 신인 창작인들도 자신의 목소리를 분명히 낼 수 있고 프로젝트 성공률도 높일 수 있다. 그래서일까? 5년 이상 이어지면서 꾸준히 성과를 창출하고 있는 콘텐츠 관련 공모전들을 보면 현업 전문가들과 함께 하는 멘토링 시스템을 도입한 곳이 많다.

더 나아가 이렇게 완성된 젊은 신인 창작인들의 참신한 콘텐츠가 시장에 진출할 수 있는 가교를 놓을 필요가 있다. 방법은 여러 가지가 있다. 신인 영화 작가들을 위해서는 업계 관계자를 초청해 피칭행사를 진행한다든가, 신인 싱어송라이터의 경우 기성 선배 뮤지션과의 합동 무대를 마련하는 식이다. 이런 방법은 젊은 신인 창작인 및 아티스트들에게는 자신이 갖고 있는 콘텐츠의 가능성을 업계 주요 관계자들에게 소개할 수 있는 계기가 되고

문화나눔 토크업악교실 무대모습(위)과 서울다솜학교 수업모습(아래)



CJ문화재단의 영화작가 지원프로그램 스토리업 특강 모습



창작인, 아티스트들이 좋은 콘텐츠를 완성하도록 돕는 것 못지않게 창작 활동을 꾸준히 이어갈 수 있도록 자립을 지원하는 일에 관심을 가져야 한다.

아티스트들이 정당한 대가를 받고 참여할 수 있게 할 수 있다. 이 모델은 수도권에 비해 문화적으로 소외된 지역들과 해당 지역 기반의 아티스트들을 연결함으로써 문화인재 수도권 집중 현상, 지역별 문화 편차 해소에도 도움을 줄 수 있을 것으로 기대된다. 상상

의 길은 생각보다 가까운 곳에 있다.

창작인 자립에도 관심 기울여야

한편 창작인, 아티스트들이 좋은 콘텐츠를 완성하도록 돕는 것 못지않게 창작 활동을 꾸준히 이어갈 수 있도록 자립을 지원하는 일에 관심을 가져야 한다는 점도 강조하고 싶다. 창작물이 나오기까지는 어느 정도 시간이 걸리고, 그렇게 노력해서 만들었지만 대중에게 사랑을 받고 적절한 수익을 얻을 수 있을지는 보장할 수 없다 보니 많은 젊은 예술가, 신인 창작인들이 경제적 어려움에 직면한다. 일부는 재능과 가능성이 있음에도 안타깝게 창작인의 꿈을 포기하기도 한다.

이들에게 단순히 생활비를 지원하자는 게 아니다. 이를테면 위기청소년 문화예술교육이나 어르신 문화활동 지원 등 문화예술로 우리 생활을 더욱 풍요롭고 건강하게 만들어주는 공익사업을 출범시키고, 젊은 창작인 및

마지막으로, 소외 문화예술 장르에 대해서는 생태계 육성 관점의 지원책을 함께 강구해 볼 것을 제안한다. 아무리 개인의 역량이 뛰어나고, 계속된 지원을 통해 창작 활동을 이어간다 해도 해당문화 소비시장이 형성되지 않는다면 사라질 수밖에 없다. 각자의 문화지원사업을 더 잘하는 것만으론 부족하다. 업계 전문가들과 협력관계를 구축하고 우리가 나아가야 할 방향에 대해 같이 고민할 필요가 있다. 대중들이 관심을 가질만한 새롭고 혁신적인 공동 프로젝트를 추진해 해당 문화생태계에 활력을 불어넣는 것도 좋다. 그 과정에서 신인, 젊은 창작인 및 예술가들이 참여할 수 있는 기회를 활짝 열어놓아야 함은 두 말할 것도 없다.

단언컨대 젊은, 신인 창작인들의 꿈이 실현될수록 우리 문화는 더욱 풍성해질 것이다. 사람을 향하는 콘텐츠 세상을 만들 때 진정한 콘텐츠노믹스 시대가 열릴 것이다. ①