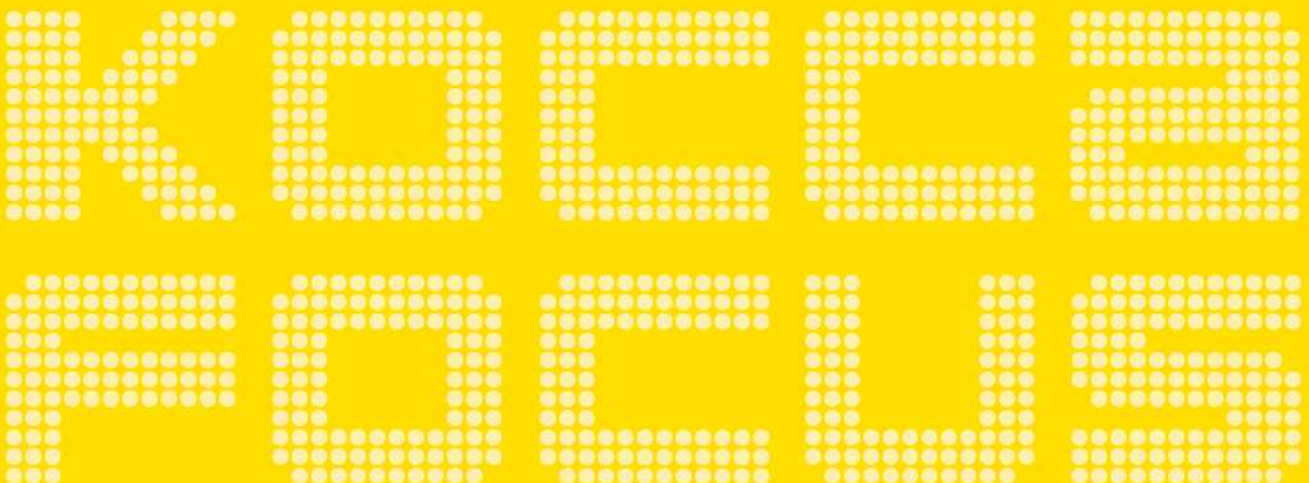


# 국내 콘텐츠산업 스토리텔링의 경쟁력 강화를 위한 공공적 지원 방안

2009. 8. 7

## 요약

1. 역사문화적 관점에서 바라본 스토리텔링
2. 콘텐츠산업과 스토리텔링
3. 국내 스토리텔링의 현황과 SWOT 분석
4. 해외 스토리텔링 현황과 시사점
5. 스토리텔링 활성화를 위한 전략추진 방안



요약

1. 역사문화적 관점에서 바라본 스토리텔링

- 스토리텔링은 인류와 연원을 같이 하며(Storytelling is as old as humankind), 하나의 사건을 잘 짜인 스토리로 시각, 청각, 후각 등의 감각에 호소하며 감동적으로 전달하는 인류의 담화예술 혹은 기술
- 다감각적 특성을 지닌 매체의 등장으로 인해 스토리텔링의 역동성은 급격하게 증가하였으며, 디지털 매체의 출현으로 인터랙티브 드라마, 게임 등 사용자의 참여를 중심으로 형성되는 다선형적 서사가 주목받기 시작
- 이제 스토리텔링은 콘텐츠산업의 영역을 넘어 정치·경제·사회 등 인간의 삶과 연계된 모든 영역으로 급속하게 확산되고 있으며, 특히 경제적 측면에서 기업의 마케팅 수단으로 각광(브랜드 스토리텔링 / 스토리텔링 마케팅)
- 미래학자 톨프 얀센은 그의 저서 <드림 소사이어티>에서 정보화 사회의 태양이 되고 이야기가 중심이 되는 ‘스토리의 시대’가 도래할 것이라고 10년 전 예견

2. 콘텐츠산업과 스토리텔링

- 이야기 산업은 고부가가치를 창출하는 국가 신(新)성장동력의 핵심
- ‘해리 포터’는 그 경제적 파급효과가 308조 원에 달하며, ‘반지의 제왕’은 소설로 1억 부 이상 판매되고 영화로 제작돼 29억 달러의 매출 기록 → 뉴질랜드 국가 전반의 경제구조 변화 초래(프로도 경제)
- 스토리텔링의 성과가 완성 콘텐츠의 성패에 중요한 영향

3. 국내 스토리텔링의 현황과 SWOT 분석

- 스토리텔링에 대한 관심과 수요가 늘어나면서 민간 및 공공부문에서 다양한 사업과 행사가 동시다발적으로 이루어지고 있는 상황
- 전통 문화, 전시·공간, 생태 및 환경 보존 사업 등에 스토리텔링을 접목함으로써 문화관광 자원을 개발하고, 이용자의 체험을 강화하는 방법으로 스토리텔링 기법을 적용하는 사례가 증가
- 스토리텔링 페스티벌 등 스토리텔링 관련 행사 개최, 스토리텔러 양성을 위한 각종 교육기관의 설립·운영, 스토리의 유통을 위한 웹 기반 서비스 제공, 스토리텔링 관련 페스티벌 및 공모전 실시 등 스토리텔링 활성화를 위한 다양한 사업도 진행



국내 콘텐츠산업 스토리텔링의 SWOT 분석

강점 Strength	기회 Opportunity
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5천년의 유구한 역사 속에서 이어져 내려온 풍부한 문화유산(설화, 민담, 실록, 의례 등)</li> <li>• 한민족에게 내재되어 있는 창조적 저력</li> <li>• 콘텐츠산업의 지속적 성장 추세와 높은 부가 가치율</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아시아 및 동양권 스토리에 대한 헐리웃 등 주요 선진국의 높은 관심</li> <li>• 스토리텔링에 대한 문화사회적 관심과 활용 증가</li> <li>• 저작권 제도 정비에 따른 창작자의 권리보호 증가</li> <li>• 콘텐츠산업에 대한 정부의 집중 지원(신성장동력 육성 등)</li> </ul>
약점 Weakness	위협 Threat
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국내 원작 스토리 시장 미성숙</li> <li>• 스토리텔링 자원의 통합적 관리 부족</li> <li>• 스토리텔러의 안정적 창작 활동을 위한 보상 및 관리 체계 미비</li> <li>• 역량 있는 스토리텔러 양성을 위한 시스템 구축 부족</li> <li>• 신진 작가의 진출 통로가 협소</li> <li>• 스토리텔링 관련 사업 전개의 비조직성으로 이벤트성 행사 범람</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장기적 경제침체에 따른 콘텐츠산업 투자 및 소비역량 감소</li> <li>• 정부의 강력한 단속에도 불구하고 좀처럼 줄어들지 않는 콘텐츠 불법이용 추세</li> <li>• 한·중·일 3국간의 동아시아 문화유산 주도권 다툼과 갈등</li> </ul>

4. 해외 스토리텔링 현황과 시사점

○ 현황

- (미국) 스토리텔링 산업은 작가 조합(WGA)에 의한 자체적 규제 및 진흥을 중심으로 성장하고 있으며, 기업 및 스튜디오를 통한 프로젝트 베이스의 스토리텔링 인력 양성이 두드러짐
- (영국) 다양한 스토리텔링 클럽이 활성화되어 있어 스토리텔링의 문화적 저변 확대에 기여하고 있으며, 예술위원회 주도로 진흥 정책이 추진됨
- (일본) 스토리텔링 산업은 타 콘텐츠 산업의 성장을 위한 인프라 산업으로 이해되고 있으며, 비정규적 양성루트를 통한 인재 육성이 활발
- (중국) 스토리텔링에 대한 독립적, 직접적인 산업형태는 존재하지 않으며, 콘텐츠산업에 대한 정부 주도의 진흥 및 관리 통제 정책이 이루어지고 있음

○ 정책적 시사점

- 저작 소프트웨어의 개발을 통한 스토리텔링 지원
  - 미국의 저작지원 소프트웨어는 작품 창작 과정의 효율화 및 창작물의 질적 향상에 기여하고 있음
- 창작 환경의 안정화 및 네트워크 구축을 통한 스토리텔러 지원



- 미국 WGA는 스토리텔링을 예술이나 문화가 아닌 산업, 그리고 노동자로서의 작가들의 권익을 옹호함으로써 우수한 인력의 공급이 가능함을 보여줌
  - 창작 소재의 발굴 및 개발을 통한 스토리텔링 산업 활성화
  - 중국에서 두드러지고 있는 전통 소재를 활용한 스토리텔링의 활성화는 문화 원형 발굴 작업 및 개발, 기획에 대한 중장기적 지원의 필요성을 시사
  - 교육 방식의 다양화 및 실습 중심의 교육을 통한 전문작가 양성
    - 미국의 스튜디오 및 기업에서 제공하는 작가 양성 프로젝트의 실적은 작가들이 실제 산업 현장에서 역량을 구축할 수 있도록 지원하는 활동의 중요성을 시사
    - 일본 Creative Writing School의 사례는 스토리텔링 교육의 내용과 형식을 다양화함으로써 폭 넓은 작가 층을 확보할 수 있음을 보여줌
  - 스토리텔링의 문화적 저변 확대를 위한 환경 조성
    - 영국의 스토리텔링 클럽은 다양한 목적을 가진 각계각층의 사람을 스토리텔링에 참여시킴으로써 스토리텔링에 대한 인식 확산과 문화적 저변 심화에 기여
    - 특히 영국은 기초 공교육 단계에서부터 스토리텔링 교육을 체계적으로 실시함으로써 국가 전반의 스토리텔링 리터러시(storytelling literacy)를 함양하기 위해 노력
- 5. 스토리텔링 활성화를 위한 전략추진 방안**
- 국내 콘텐츠산업의 ‘아킬레스건’으로 지적돼온 스토리텔링 분야의 경쟁력을 선진국 수준으로 끌어올리기 위해서는 시장에서 통할만한 매력적인 스토리의 발굴·가공, 이를 콘텐츠화하는데 필요한 제작지원, 그리고 미국 등 해외 수출전략지역으로의 성공적 진출을 위한 유통지원 및 파생수익의 창작기반 재투자 확대 등 스토리텔링 선순환 구조 마련에 총력을 기울여야 함
  - 이를 위한 공공적 차원의 지원전략 추진방안을 콘텐츠산업의 가치사슬과 연계하여
    - ① 기반 조성, ② 기획 및 창작 지원, ③ 유통 및 비즈니스 지원, ④ 스토리텔러 양성 및 문화적 저변 확대 등의 네 가지 측면에서 살펴보고, 이와 함께 새로운 스토리텔링의 가능성을 보여주고 있는 ⑤ 공간 콘텐츠의 활용성 강화 측면 등 모두 다섯 가지 측면에서 제시
  - ① 스토리텔링 기반 조성
    - 스토리텔링 활성화를 위한 중장기 종합계획 수립·시행
    - ※ 스토리텔링 지원은 그 특성상 단기간에 성과를 내기 어려운 측면이 있으므로 단년도 사업보다는 3-5년 정도의 중장기 측면에서 정책을 추진하는 것이 필요

- 한국형 서사이론 확립을 위한 토대 연구 실시
- 스토리텔링 통합 포털 구축
- 창작의 편이성 강화를 위한 기술개발(R&D) 지원
- ② 스토리텔링 기획 및 창작 지원
  - 원형 서사의 발굴, 지속적 추진
  - 발굴된 원형 서사 및 성공한 원작 스토리를 활용한 스토리 재제작(Story-re-telling) 프로젝트 지원 확대
  - 집단창작시스템 활성화를 위한 스토리창작센터 구축·운영
  - 작가의 위상 강화 및 공정한 수익 배분을 위한 작가 에이전시(agency) 제도 도입
  - 전업작가 기반 마련 및 작가의 직업적 안정을 위한 공공 페이트런(patron)제 확대
    - ※ 페이트런(patron)은 예술이 직업으로 성립하기 이전의 시대에 권력자, 귀족, 부호 등이 예술가들을 후원하던 것을 지칭
  - 작가의 사회적 위상을 높이기 위한 명예부여 시스템 강화
  - 신진 작가의 집필 기회 확대
- ③ 스토리 유통 및 비즈니스 지원
  - 스토리뱅크의 유통 기능 탑재를 통한 국내 스토리 시장 활성화
  - 국내 스토리의 해외 판매 지원을 위한 전문 번역 역량 강화
  - 작가를 대상으로 한 스토리 유통 비즈니스 교육 실시
- ④ 스토리텔러 양성 및 문화적 저변 확대
  - ‘스토리 디자이너’로서의 스토리텔러 양성
  - 창작센터의 집단창작시스템을 활용, 프로젝트 베이스 형태의 인력양성 추진
  - 스토리텔러 양성 프로그램의 전문화
  - 스토리텔링 저변 확대를 위한 스토리텔링 클럽 구축 지원
  - 스토리텔링 리터러시 교육 확대
  - 해외 진출을 겨냥한 우수 스토리 발굴 노력 강화
- ⑤ 스토리텔링을 활용한 공간 콘텐츠의 활용성 강화
  - 효과적인 공간 스토리텔링 기법 마련을 위한 기반 연구 실시
  - 공간 스토리텔링을 위한 문화원형 개발 프로젝트 진행
  - 4대강 유역 공간 스토리텔링의 체계화 및 효율화

## 1. 역사문화적 관점에서 바라본 스토리텔링

### 1) 인간의 삶과 함께 시작된 스토리텔링

- 스토리텔링은 인류와 연원을 같이 하며(Storytelling is as old as humankind), 수천 년의 역사를 통해 전승되어 온 고대예술로 대표적인 사례로는 ‘일리아드’, ‘오디세이’와 같은 구비서사시가 있음(Denning, 2005)
- 스토리텔링은 하나의 사건을 잘 짜인 스토리로 시각, 청각, 후각 등의 감각에 호소하며 감동적으로 전달하는 인류의 담화예술 혹은 기술(류은영, 2009)
- 스토리텔링은 인간의 경험을 조직하고 축적하며 전승할 수 있는 힘을 가지고 있는 참여적, 상황의존적인 구술 행위(Ong, 1995)

### 2) 미디어 기술의 발전과 스토리텔링의 진화

- 다감각적 특성을 지닌 매체의 등장으로 인해 스토리텔링의 역동성은 급격하게 증가하였고, 이는 인간의 지각과 행위를 매개하고 확장하여 공동체적 의사소통의 장을 형성하고 변화시키는 주요한 동인이 됨(McLuhan, 1997)
  - 전자 미디어(electronic media)가 지닌 멀티미디어적 속성은 듣기, 말하기, 행위하기가 복합적으로 구성되는 구술적 환경, 즉 고대로부터 전승되어온 스토리텔링의 잠재력을 폭발적으로 팽창시킴

### 3) 디지털 매체의 등장과 스토리텔링의 확장

- 디지털 매체가 출현하면서 인터랙티브 드라마, 게임 등 사용자의 참여를 중심으로 형성되는 다선형적 서사가 주목받기 시작
- 디지털 스토리텔링의 특성
  - 디지털 스토리텔링은 디지털 미디어를 기반으로 하기 때문에 아래와 같은 특성을 지님(이인화, 2003)

특성	설명
상호작용성	<ul style="list-style-type: none"> <li>미디어와 사용자, 또는 미디어와 미디어 사이에 여러 형태의 상호작용이 가능함</li> </ul>
네트워크성	<ul style="list-style-type: none"> <li>유무선 연결망을 통해 연결된 전지구적인 네트워크에 영향을 받고 있음</li> </ul>
복합성	<ul style="list-style-type: none"> <li>문자, 사운드, 영상 등 여러 가지 형태의 정보가 복합되어 하나를 이루고 있음</li> </ul>

○ 특히 최근에는 하나의 스토리가 다양한 채널로 유통돼 시너지를 창출하는 형태인 '트랜스미디어 스토리텔링(transmedia storytelling)'이 주목받고 있음 (Jenkins, 2006)

※ 트랜스미디어 스토리텔링은 하나의 이야기가 다양한 미디어를 통해 새롭게 재구성되는 것으로 동일한 내용이 여러 매체를 통해 반복, 재생산 되는 OSMU와는 다름

#### 4) '꿈의 사회'를 향한 스토리텔링의 변주(變奏)

○ 세계적 미래문제연구소인 코펜하겐 미래학연구소의 소장을 지낸 롤프 얀센은 “(인류의 미래는) 정보화 사회의 태양이 지고, 이야기가 중심이 되는 드림 소사이어티(dream society)가 이끌어 가게 될 것”이라고 ‘스토리의 시대’를 10년 전 이미 예견

○ 롤프 얀센의 주장대로 이제 스토리텔링은 콘텐츠산업의 영역을 넘어 정치·경제·사회 등 인간의 삶과 연계된 모든 영역으로 급속하게 확산되고 있으며, 특히 경제적 측면에서 기업의 마케팅 수단으로 크게 각광

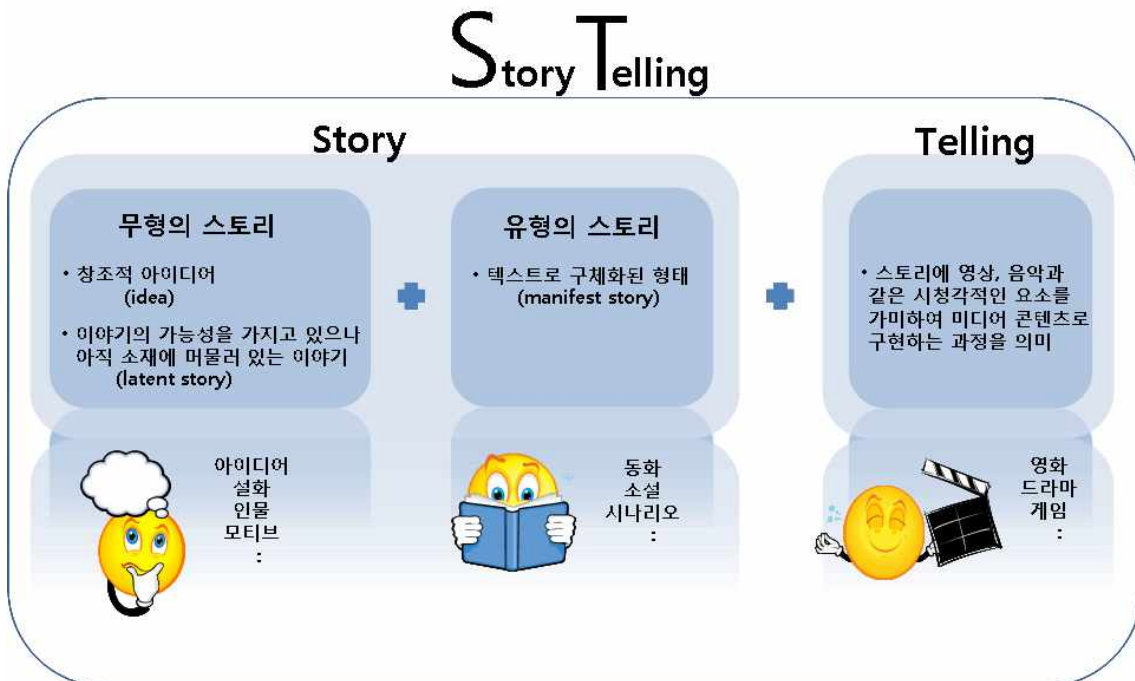
- 브랜드 혹은 제품에 얽힌 소재를 이야기로 만들어 홍보 수단으로 사용하는 브랜드 스토리텔링 혹은 스토리텔링 마케팅이 그 대표적 사례

※ 신장결석을 앓던 한 후작이 알프스의 작은 마을인 ‘에비앙’의 우물물을 마신 후 깨끗하게 병이 나았다는 이야기는 생수 에비앙을 단숨에 명품의 지위로 끌어 올림

## 2. 콘텐츠산업과 스토리텔링

### 1) 개념

- 스토리텔링은 ‘대상으로서의 이야기(스토리)’와 ‘행위로서의 말하기(텔링)’의 합성어로, 한 단어에 내재된 복합적 의미를 다음과 같이 구분하여 살펴볼 수 있음



- 스토리(story)는 유형의 스토리와 무형의 스토리로 분류
  - 유형의 스토리는 동화, 소설, 시나리오와 같이 텍스트 형태로 ‘고정된(fixed)’ 스토리(manifest story)를 의미
  - 무형의 스토리는 작가의 창조적 구상물인 아이디어(idea), 그리고 설화인물·모티프와 같이 이야기로서의 가능성을 지녔지만 아직 소재상태에 머물러 있는 잠재적 스토리(latent story)를 포함하는 개념
- ※ 콘텐츠산업의 측면에서는 유형의 스토리의 창작·기획뿐만 아니라 아직 ‘고정’되지 않은 상태인 무형의 스토리도 적극적으로 채집·발굴 및 가공하는 것도 중요한 의미를 지니기 때문에 이 개념을 별도로 정의할 필요



- 텔링(telling)은 스토리에 영상, 음악과 같은 시청각적인 요소를 가미하여 영화, 드라마, 만화, 애니메이션, 게임 등과 같은 콘텐츠로 재현 혹은 구현하는 과정을 의미
- 다매체의 등장으로 텔링의 방식이 다양해짐에 따라 동일한 스토리가 여러 매체를 통해 재맥락화·재매개화되는 트랜스미디어 혹은 OSMU 경향이 콘텐츠 시장에서 점차 보편화되고 있는 추세
- 이제 스토리뿐 아니라 텔링 또한 텍스트 향유의 지배적 요소가 되었다고 볼 수 있으며(박기수, 2007), 결국 성공적인 스토리텔링을 위해서는 스토리의 측면과 텔링의 측면을 모두 고려해야 함
- 요컨대 스토리텔링 개념은 좋은 이야기의 창작과 이를 효과적으로 콘텐츠화(化)하기 위한 기획 측면을 동일한 차원에서 바라봐야 하고, 이를 위해 ‘스토리 디자인(story design)’이라는 통합적 개념으로 그 의미를 단일화할 필요
- ※ 스토리 디자인은 예술적 가치뿐만 아니라 산업적 가치에서도 세계 수준의 경쟁력을 지닌 콘텐츠를 만들어내기 위해 창작과 기획을 별도의 영역으로 분리하지 않고 두 부분의 경쟁력을 동시에 제고하기 위한 통합적 지원의 필요성이 강조된 개념

## 2) 중요성

- 이야기 산업은 고부가가치를 창출하는 국가 신(新)성장동력의 핵심
- ‘해리 포터’는 그 경제적 파급효과가 308조 원에 달함(홍사중, 2007)
- 게르만족의 설화에 기초한 ‘반지의 제왕’은 소설로 1억 부 이상 판매되었으며, 영화로 제작돼 29억 달러의 매출 기록 → 뉴질랜드 국가 전반의 경제구조 변화 초래(프로도 경제)
- 스토리텔링의 성과가 완성 콘텐츠의 성과에 중요한 영향
- 탁월한 스토리와 매력적인 텔링이 성공적인 콘텐츠로 이어진 사례, 반면에 스토리텔링의 미흡함으로 인해 작품성 담보 및 흥행측면에서 고배를 마셔야 했던 사례는 쉽게 찾아볼 수 있음

- 국내 영화 중 ‘괴물’(1천3백만), ‘왕의 남자’(1천2백3십만) 등은 배우의 연기, 영상, 기술적 요소 외에도 탄탄한 스토리가 흥행성공의 주요인
- 반면, ‘중천’의 경우, 정우성, 김태희 등 빅스타 출연과 첨단 CG기술 등으로 100억원의 제작비를 투입하였으나, 허술한 스토리로 인해 손익분기점 400만 관객에 훨씬 못 미치는 150만 관객 동원에 그침

○ 하단의 내용은 스토리텔링의 각 요소, 즉 스토리와 텔링의 통합적 혹은 개별적 완성도가 콘텐츠 전반의 시장 성과에 어떠한 영향을 미치는 지를 잘 보여주는 대표적 사례들임

(1) 성공적인 스토리텔링의 사례

- 우수한 오리지널 시나리오 기반의 작품
  - 스토리가 모든 콘텐츠의 핵심이 되는 만큼 오리지널 시나리오 자체가 훌륭하여 시장에서 좋은 반응을 얻었던 대표적 사례

작품명	이미지	설명
공각기동대 (애니메이션, 1995, 일본)		· 공각기동대라는 허구의 조직을 창조하고 이를 이야기로 만들면서 기계 문명, 인간성 등에 대한 성찰을 보여준 최초의 100% 디지털 극장판 애니메이션
매트릭스 (영화, 1999, 미국)		· 가상현실 속에서 살아가는 인간과 진실을 위한 투쟁을 생생하게 그려냄으로써 소재의 신선함과 철학적 깊이를 보여줌.
괴물 (영화, 2006, 한국)		· “한강에 괴물이 존재한다면?”이라는 엉뚱한 상상력과 정교한 스토리, 배우의 훌륭한 연기가 한 데 맞물려 강한 흡인력을 보여준 작품으로 1,000만 관객을 모았음


- 원형 서사를 발굴·가공하여 새로운 2차 스토리<sup>1)</sup>로 재창조
  - 설화, 모티프 등의 원형 서사를 찾아 창조적인 해석을 통해 상품성 있는 2차 스토리를 재창조한 대표적 사례

1) 2차 스토리는 ‘기존에 존재하는 스토리를 재창조한 작품’으로 ‘사료, 캐릭터 등의 서사 원형을 발굴·가공한 것’과 ‘소설, 만화와 같은 원작 스토리를 OSMU를 통해 재활용한 것’ 등으로 그 유형을 나누어 볼 수 있음.

작품명	이미지	설명
물란 (애니메이션, 1998, 미국)		<ul style="list-style-type: none"> <li>중국 민요 속 인물인 목란을 여성의 자아실현과 사랑이라는 주제 속에서 표현하여 미국 내 흥행이 1억 3천만 달러에 달했으며, 한국에서도 서울관객 70만 이상을 동원함</li> </ul>
장화, 홍련 (영화, 2003, 한국)		<ul style="list-style-type: none"> <li>영화 '장화, 홍련'은 고전 소설을 현대적으로 각색하고 여기에 감각적인 음악, 화려한 미장센, 섬세한 카메라 기법을 더함으로써 명작을 탄생시켰고 미국에서 리메이크 된 '안나와 알렉스: 두 자매 이야기'가 2009년 개봉되어 전미(全美) 최고 흥행을 기록함</li> </ul>
대장금 (드라마, 2003, 한국)		<ul style="list-style-type: none"> <li>조선왕조실록에 기록되어 있던 대장금이라는 숨은 인물을 작가적 상상력을 더해 용호상박(龍虎相搏)의 대결 구도 속에서 묘사하고 전통 음식과 의학을 다채롭게 보여줌으로써 50%를 상회하는 시청률을 기록하고 한류 열풍의 주역이 되었음</li> </ul>
왕의 남자 (영화, 2005, 한국)		<ul style="list-style-type: none"> <li>조선왕조실록에 기록된 공길이라는 인물에 허구적 상상력을 가미하고 동성애라는 금기 소재를 표면화하여 관객수 1,000만 명을 돌파함</li> </ul>

○ 뛰어난 원작 스토리를 활용하여 매력적인 2차 스토리로 재제작

- 이미 작품성 및 흥행성을 검증받은 소설, 만화 등의 원작 스토리를 영화 등으로 재제작하면서 성공을 거둔 대표적 사례

작품명	이미지	설명
해리 포터 (영화, 2001~현재, 영국)		<ul style="list-style-type: none"> <li>마법학교라는 환상적 배경 속에서 역경을 딛고 나아가는 소년의 성장담을 유려하게 묘사함으로써 세계적 호응을 얻었고, 영국 경제 기여도는 연간 30억 파운드에 달함</li> </ul>
다빈치 코드 (영화, 2006, 미국)		<ul style="list-style-type: none"> <li>댄 브라운(Dan Brown)의 소설을 영화화한 작품으로 짜임새 있게 전개된 추리 서사로 인해 2006년 개봉 당시 사상 2위의 흥행 기록을 거둠</li> </ul>
타짜 (영화, 2006, 한국)		<ul style="list-style-type: none"> <li>허영만 원작 만화를 바탕으로 한 영화 '타짜'는 도박판에서 벌어지는 사랑과 배신을 밀도 있게 담아낸 스토리로 관객 685만 명을 동원</li> </ul>

○ 차별화된 텔링을 통해 진부한 이야기를 낫설고 흥미로운 이야기로 대(大)변신

- 앞서 언급한 바와 같이 스토리텔링에 있어 스토리뿐만 아니라 텔링 역시 콘텐츠





츠의 성공을 결정하는 중요 요소로 텔링을 통해 스토리에 깊이를 더하거나 원작의 가치를 한층 강화한 경우도 발견됨

- 누구나 알고 있어 신선함이 부족한 스토리를 차별화된 텔링을 통해 호소력 있는 작품으로 창조해 낸 대표적 사례

작품명	이미지	설명
인어공주 (애니메이션, 1989, 미국)		• 안데르센 원작의 동화를 초호화 성우진과 양질의 작화를 통해 뮤지컬 풍의 애니메이션으로 구현한 작품으로 1930년 ‘백설 공주와 일곱 난쟁이’ 이후로 디즈니는 전 세계에 흩어져 있는 이야기를 애니메이션으로 제작하고 있음.
은비까비의 옛날 옛적에 (애니메이션, 1991, 한국)		• 우리나라의 전래동화를 애니메이션으로 구현하면서 어린이들의 취향에 맞는 영똥하고 사랑스러운 캐릭터의 추가와 섬세한 작화로 인기를 얻었고 2000년 대교출판에서 인쇄본으로 출간
춘향전 (영화, 2000, 한국)		• 판소리계 소설을 영화화하면서 판소리의 스토리뿐만 아니라 판소리가 가지고 있는 특유의 음악성을 영상화하는 데 성공함으로써 뛰어난 작품성을 보여줌

○ 입체적 텔링을 통해 단편적 소재를 생명력 있는 콘텐츠로 재구성

- 맥락적 스토리의 기반 없이 단순 소재로만 존재하던 캐릭터, 역사 속에 묻혀진 특정 직업군을 창의적 텔링을 통해 콘텐츠로 재구성한 대표적 사례

작품명	이미지	설명
메이플 스토리 (애니메이션, 2007, 한국)		• 넥슨 제팬과 매드 하우스의 합작인 애니메이션 ‘메이플 스토리’는 동명의 게임에서 등장하는 캐릭터에 스토리를 덧입힌 작품으로 2007년 10월부터 일본에서 방영을 시작하였으며, 2008년에는 국내에서도 방영되어 출판만화와 함께 큰 성공을 거둠
다모 (드라마, 2003, 한국)		• 조선시대의 다모(茶母)라는 직업을 소재로 제작된 드라마로 조선의 여형사라는 소재 자체의 신선함과 함께 매력 있는 배우의 기용, 사전 제작을 통해 높은 완성도를 갖추어 큰 반향을 얻음

(2) 아쉬움이 남는 스토리텔링 사례

○ 화려한 볼거리에 비해 빈약한 스토리로 논란 제공

- 막대한 제작비, 초호화 캐스팅을 시도하였으나 스토리가 부실해 아쉬움을 남겼던 대표적 사례

작품명	이미지	설명
워터월드 (영화, 1995, 미국)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 케빈 레이놀즈(Kevin Reynolds)의 '워터월드'는 1995년 개봉 당시 역대 최고의 제작비를 들인 것으로 유명했으며 케빈 코스트너라는 굵직한 배우를 캐스팅했으나 플롯의 논리성 부족으로 흥행에 실패함</li> </ul>
중천 (영화, 2006, 한국)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정우성, 김태희 등 빅스타의 출연과 화려한 CG 기술 등으로 100억 원의 제작비를 투입하였으나 허술한 스토리로 인하여 손익분기점 400만 관객에 훨씬 못 미치는 150만 관객 동원</li> </ul>
디 워 (영화, 2007, 한국)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 심형래 감독의 '디 워'는 화려한 컴퓨터 그래픽을 통한 시각적 만족을 제공해 주었으며 한국 영화의 장르를 다양화 했지만 단순화된 환생 모티프, 갑작스러운 갈등 해결 등으로 스토리 측면에서 아쉬움을 남김</li> </ul>
로비스트 (드라마, 2007, 한국)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2007년 방영을 시작한 드라마 '로비스트'는 송일국, 장진영 등 스타급 연기자의 출연, 화려한 액션 신 등의 흥행요소를 보유하고 있었으나 인물 변화의 개연성 부족과 사건 전개의 비약으로 인해 저조한 시청률을 보임.</li> </ul>

○ 훌륭한 원작 스토리에도 불구하고 기획·연출 등 텔링의 부족으로 작품 전체에 부정적 영향 초래

작품명	이미지	설명
타짜 (드라마, 2008, 한국)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 만화와 드라마에서 스토리의 힘을 증명한 '타짜'는 드라마로 제작되면서 영화에 못 미치는 캐스팅, 하류 인생을 핏진성 있게 묘사했던 자극적 장면의 대량 삭제 등 기획력 부족과 환경적 제약으로 인하여 흥행에 실패</li> </ul>
순정만화 (영화, 2008, 한국)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• '순정만화'는 원작 만화가 보유하고 있었던 세밀한 심리 묘사, 일상에 대한 온기어린 시선, 느긋한 호흡 등을 영화를 통해 표현하지 못함으로써 작품성과 흥행성 모두 기대에 미치지 못했음</li> </ul>
2009 외인구단 (드라마, 2009, 한국)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이현세 원작의 '공포의 외인구단'을 드라마로 제작하여 탄탄한 스토리에 대한 기대를 모았으나 본래 20부작이었던 것을 무리하게 16부작으로 편집, 줄속으로 마무리하면서 부진한 성과를 거둠</li> </ul>

### 3. 국내 스토리텔링의 현황과 SWOT 분석

#### 1) 현황

- 최근 국내에서는 스토리텔링에 대한 관심과 수요가 늘어나면서 민간 및 공공부  
문에서 다양한 사업과 행사가 동시다발적으로 이루어지고 있는 상황
  - 전통 문화, 전시·공간, 생태 및 환경 보존 사업 등에 스토리텔링을 접목함으로써  
문화·관광 자원을 개발하고, 이용자의 체험을 강화하는 방법으로 스토리텔링 기  
법을 적용하는 사례가 증가
  - 스토리텔링 페스티벌 등 스토리텔링 관련 행사 개최, 스토리텔러 양성을 위한  
각종 교육기관의 설립·운영, 스토리의 유통을 위한 웹 기반 서비스 제공, 스토  
리텔링 관련 페스티벌 및 공모전 실시 등 스토리텔링 활성화를 위한 다양한 사  
업도 진행

#### (1) 스토리텔링 기법을 활용한 문화·관광 자원 개발

- 전통문화를 활용한 스토리텔링 현황
  - 한국콘텐츠진흥원의 ‘문화원형 창작소재 개발사업’은 2002년부터 역사, 민속,  
신화, 건축, 예술 분야 등에서 지속적인 창작소재를 개발, 문화콘텐츠닷컴  
(<http://www.culturecontent.com>)을 통해 시장에 제공
  - 제주넷, 넥스트이지, 싱가포르 제작사 등은 제주신화를 소재로 한 애니메이션  
‘와룡탕 궤네깃또’를 공동제작할 예정
- 스토리텔링 콘텐츠를 기반으로 한 관광지 조성
  - 남이섬의 경우 ‘겨울연가’ 촬영지를 중심으로 한 여행 코스가 테마파크 형태로  
구축되어 국내외, 특히 일본 관광객 유치에 효과 발생
  - 드라마 ‘대장금’을 배경으로 조성된 <대장금 테마파크>는 촬영 세트 공간을 재  
현하고, 사진촬영 장소 등을 제공하여 관람객 유인

○ 스토리텔링을 통한 전시(展示)의 확장 및 공간의 재창조

- 전시 콘텐츠와 스토리텔링의 접목

- 2007년 개최된 ‘퍼니퍼니 미피’ 체험전은 ‘미피 미로’, ‘미피 학교’, ‘미피 집’ 등 미피의 일상 속에 관람객이 들어가 이야기를 경험할 수 있도록 구성
- 헬로우 뮤지엄에서는 2009년 국내외 작가들의 작품을 스토리텔링 방식으로 전시하고 관람 후 동화책과 아트 북 만들기 등의 프로그램을 진행
- 국립중앙박물관은 2009년 ‘한국박물관 100주년 기념 전시’에서 설명문을 쉽게 구성하고 전시품과 관련된 역사와 당시의 생활상을 복원해 보여주는 등 전시 자체를 하나의 스토리로 꾸미겠다는 계획을 밝힘

- 스토리텔링을 통한 공간의 의미화

- 서울시에서는 2009년 이순신 장군의 승전을 묘사하는 작품을 서울 광화문 광장 내에 설치하여 역사적 사실을 공간 속에 재현
- 정부에서는 ‘4대강 살리기’ 프로젝트와 관련, 설화, 민담 등 하천 유역의 문화유산을 스토리텔링을 통해 표현함으로써 해당 지역을 복합 문화 관광 지역으로 조성할 계획

○ 생태 및 환경 보존 사업과 스토리텔링의 결합

- 강원도에서는 2009년 녹색 관광지를 조성하는 ‘강원 300리’ 사업 추진을 본격화하여 산책로에 이야기를 접목하는 스토리텔링 로드 조성 작업을 진행
- 전남 함평군이 주최하는 ‘함평 나비 대축제(1999~)’는 2009년 ‘나비와 관련된 UCC 공모전’, ‘동화 속의 곤충 세계 이야기’ 등의 프로그램을 진행하면서 스토리텔링을 접목

(2) 스토리텔러 양성 프로그램

○ 고등학교 및 대학교

- 고등학교 단위에서는 특정 콘텐츠 분야를 중심으로 창작인력 양성에 초점을 맞

추고 있으며 한국애니메이션고, 성남고 만화창작과 등이 대표적

- 2년제 및 3년제 대학은 특정 분야 중심의 실무 교육을 실시하고 있으며, 대구 미래대 게임창작과, 서울예대 광고창작학과, 공주영상대 만화창작학과 등이 대표적
- 4년제 대학의 경우 문예창작학과를 중심으로 교육 프로그램이 진행되고 있으며, 동국대 문예창작학과, 한국예술종합학교 서사창작과, 강원대 스토리텔링학과 등이 대표적

○ 공공기관 및 사설 아카데미

- 한국콘텐츠진흥원의 ‘문화콘텐츠 기획창작 아카데미’에서는 기획자, 창작자 등 콘텐츠 실무자 양성을 위한 교육을 실시
- KBS방송아카데미, MBC아카데미, SBS방송아카데미문화원 등은 드라마 작가, 구성작가 등 방송작가 양성과정을 운영
- 한국방송작가협회는 자체적으로 운영하는 ‘작가교육원’을 통해 드라마 작가를 배출하고 있으며, 한국시나리오작가협회는 ‘영상작가전문교육원’에서 TV, 애니메이션, 영화 분야의 전문작가를 양성

**(3) 스토리 유통**

○ 스토리 유통을 위한 웹 서비스

- 영화진흥위원회에서 운영하고 있는 ‘한국영화 시나리오마켓’은 개별 작가가 등록한 시나리오를 DB로 구축하여, 국내외 제작자들에게 제공함으로써 시나리오의 영화화를 직·간접 지원

○ 리메이크 판권 수출 현황

- 영화 ‘공동경비구역 JSA’, ‘장화, 홍련’ 등의 리메이크 판권은 100만 달러 규모로 각각 데이비드 프란조니와 드림웍스에 매각
- 영화 ‘괴물’의 경우 AFA(American Film Market)에서 치열한 판권 각축을 벌여 화제가 되었으며, 유니버설픽처스로부터 60만 달러의 판권료를 받고 매각





- 영화 ‘시월애’의 리메이크 판권은 워너브라더스에 50만 달러에 팔렸으며, 헐리웃에서 영화 ‘레이크 하우스’로 제작되어 1억 1,500만 달러의 수익을 거둠

국내 스토리의 해외시장 판매 현황(1999~2006)

제작년도	작품명	영화사	판권료(단위: 달러)
1999	텔미 씬딩	폭스 2000 픽처스	30만
2000	시월애	워너브라더스	50만
	공동경비구역 JSA	데이비드 프란조니	100만
2001	조폭 마누라	미라맥스	95만
	엽기적인 그녀	드림웍스	75만
	달마야 놀자	MGM	30만
2002	가문의 영광	워너브라더스	50만
	광복절 특사	미라맥스	50만
	중독	버티고엔터테인먼트 외	25만
	폰	매버릭엔터테인먼트 외	미공개
2003	선생 김봉두	미라맥스	65만
	장화, 홍련	드림웍스	100만
	거울 속으로	뉴리젠시	미공개
2004	령	디멘션필름	40~50만
2006	괴물	유니버설픽처스	60만

(4) 스토리텔링 사회문화적 저변 구축

○ 각종 스토리텔링 페스티벌(festival) 개최

- ‘동화나라 상주, 이야기 축제(2008~)’는 이야기가 있는 미술 작품 전시, 스토리 소재를 활용한 뮤지컬 등의 공연을 선보이고 있음
- 문화재청에서는 ‘스토리텔링 페스티벌(2007~)’을 통해 문화유산과 관광을 주제로 한 스토리텔링 콘테스트 등 다양한 프로그램을 진행

○ 스토리텔링 관련 공모전 실시

- ‘스토리뱅크 창작기획안 공모전(2006~)’, ‘대한민국 문학&영화 콘텐츠 대전(2009)’ 등은 창작 및 기획 측면에서 완성도를 갖춘 시나리오를 공모
- ‘제주문화 원형을 활용한 문화콘텐츠 스토리텔링 공모전(2009)’, ‘태권도 공원 스토리텔링 공모전(2009)’ 등은 문화유산을 스토리텔링 속에 담아낸 작품을 공모
- ‘교통안전 UCC 공모전(2008)’, ‘전남 UCC 공모전(2007)’, ‘대학생 동영상 콘텐츠 공모전(2008)’ 등은 특정 주제를 홍보할 수 있는 UCC(User Created Contents)를 공모

○ 스토리텔링 관련 TV 프로그램 편성

- KBS 1TV에서 2007년 11월부터 2008년 12월까지 방영된 스토리텔링클럽, <이야기 발전소>
- . 영국의 ‘스토리텔링 클럽’을 모델로 하였으며, 아마추어 작가들이 공모한 이야기 중 몇 편을 추려 방송을 통해 이를 재연하는 형식으로 제작

## 2) SWOT 분석

- 국내 스토리텔링의 경쟁력을 SWOT, 즉 강점(Strength), 약점(Weakness), 기회(Opportunity), 위협(Threat) 등의 네 가지 요인을 중심으로 분석해 보면 아래의 표와 같음

강점 Strength	기회 Opportunity
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5천년의 유구한 역사 속에서 이어져 내려온 풍부한 문화유산(설화, 민담, 실록, 의궤 등)</li> <li>• 한민족에게 내재되어 있는 창조적 저력</li> <li>• 콘텐츠산업의 지속적 성장 추세와 높은 부가가치율</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아시아 및 동양권 스토리에 대한 헐리웃 등 주요 선진국의 높은 관심</li> <li>• 스토리텔링에 대한 문화사회적 관심과 활용 증가</li> <li>• 저작권 제도 정비에 따른 창작자의 권리보호 증가</li> <li>• 콘텐츠산업에 대한 정부의 집중 지원(신성장 동력 육성 등)</li> </ul>
약점 Weakness	위협 Threat
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국내 원작 스토리 시장 미성숙</li> <li>• 스토리텔링 자원의 통합적 관리 부족</li> <li>• 스토리텔러의 안정적 창작 활동을 위한 보상 및 관리 체계 미비</li> <li>• 역량 있는 스토리텔러 양성을 위한 시스템 구축 부족</li> <li>• 신진 작가의 진출 통로가 협소</li> <li>• 스토리텔링 관련 사업 전개의 비조직성으로 이벤트성 행사 범람</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장기적 경제침체에 따른 콘텐츠산업 투자 및 소비역량 감소</li> <li>• 정부의 강력한 단속에도 불구하고 좀처럼 줄어들지 않는 콘텐츠 불법이용 추세</li> <li>• 한·중·일 3국간의 동아시아 문화유산 주도권 다툼과 갈등</li> </ul>

(1) 강점(Strength) 요인

- 5천년의 유구한 역사 속에서 이어져 내려온 풍부한 문화유산(설화, 민담, 실록, 의궤 등)
  - 반만년 동안 그 역사를 이어온 한민족은 풍부한 유·무형의 문화유산을 축적
  - 한민족 고유의 의식주와 예술작품, 윤리관, 학술적 성과 등은 고유한 가치를 지니고 있어 세계인의 이목을 집중시키고 있음
- 한민족에게 내재되어 있는 창조적 저력
  - 훈민정음의 창제, 세계 최초 금속활자의 주조, 물시계 자격루 제작 등과 같은 과학기술의 측면뿐만 아니라 설화, 시조, 판소리, 마당극 등 문학측면에서도 한민족의 뛰어난 창조적 역량은 풍부

○ 콘텐츠산업의 지속적 성장 추세와 높은 부가가치율

- 세계 콘텐츠산업의 시장 규모는 지난해 1조7천억 달러 규모에서 2012년에는 2조 달러를 넘어설 것으로 추산
- 국내 콘텐츠산업도 인터넷의 확산과 IT산업의 비약적인 발달에 힘입어 성장세를 지속
- 특히 콘텐츠산업 매출에 따른 부가가치는 2007년에 전년 대비 10.1% 증가한 23조6,474억원이며, 부가가치율은 40.34%에 달함

(2) 기회(Opportunity) 요인

○ 아시아 및 동양권 스토리에 대한 헐리웃 등 주요 선진국의 높은 관심

- 지금까지 콘텐츠 산업을 선도해왔던 북미 및 유럽권에서 소재의 고갈과 함께 동양문화에 대한 관심이 증가하면서 아시아 및 동양권에서 보유하고 있는 원형 서사 확보에 노력을 기울이고 있음

○ 스토리텔링에 대한 문화사회적 관심과 활용 증가

- 스토리텔링은 이제 문화와 사회를 구성하고, 추동하는 거대한 힘
- 누구나 쉽게 이야기를 생산하고, 소비할 수 있는 이야기꾼들의 시대 도래 → 디지털 시대의 신인류(新人類), 호모나랜스(homonarrans; 이야기하는 인간)의 등장(한혜원, 2009).

○ 저작권 제도 정비에 따른 창작자의 권리보호 증가

- 상습 저작권 침해자(헤비 업로더)에 대한 3진 아웃제 도입 및 ISP 사업자에 대한 콘텐츠 관리 의무 강화

○ 콘텐츠산업에 대한 정부의 집중 지원(신성장동력 육성 등)

- 세계시장에서 우리나라 콘텐츠 산업의 점유율은 2.4%(2007년 기준, 세계 9위)로 미약한 수준이지만, 2013년 매출 100조원, 수출 80억 달러, 고용 80만 명 달성 등을 통해 세계 콘텐츠 5대 강국으로 진입하기 위해 정부의 적극적 시장

활성화 정책 추진 중

- 특히 정부가 글로벌 시장진출 지원에 공격적으로 나서고 있어 협소한 국내시장의 한계를 벗어나 월드마켓에서 성공사례를 만드는 업체 수는 향후 더욱 늘어나게 확대될 것으로 전망

(3) 약점(Weakness) 요인

○ 국내 원작 스토리 시장 미성숙

- 정부의 다년간의 기술개발 지원을 통해 3D 그래픽 구현 등 콘텐츠 제작기술 부분에 있어서는 상당한 수준에 도달하였으나, 스토리텔링 분야에서는 미국, 일본에 비해 현저히 낮은 수준
- 특히 국내 원작 스토리의 빈곤으로 해외(특히 일본) 원작 의존도가 높은 편
  - ※ 영화 ‘올드보이’, ‘미녀는 괴로워’, ‘엔틱’, 드라마 ‘연애시대’, ‘봄날’, ‘하얀거탑’ 등
- 미국, 영국, 일본의 경우, 장르소설, 만화, 그래픽 노블과 같은 허부 원작 스토리 시장이 자리 잡고 있어 콘텐츠산업의 든든한 기반을 이루고 있음

○ 스토리텔링 자원의 통합적 관리 부족

- 완성된 스토리 및 창의적 구상, 경험담, 문화유산, 역사적 기록에서 발굴한 소재 등 이야기로서의 발전 가능성이 충분한 스토리 자원에 대한 DB 구축 미비
  - 작가들이 창작과정에서 참고자료로 활용할 수 있는 기존의 스토리들이 DB화 되어 있지 않아 자료 조사를 위한 시간과 비용이 지나치게 소요되어 집필의 비효율성을 초래
- 각종 사업을 통해 발굴된 스토리텔링 자원에 대한 연계관리 부족
  - 공모전, 페스티벌 등을 통해 발굴된 콘텐츠들 역시 기록 및 보존이 제대로 이루어지지 않아 향후 재활용되기 어려운 실정
  - 또한 주최 기관 간의 연계도 부족해 개별적으로 수집·보관된 자료에 대한 접근은 거의 불가능한 실정

○ 스토리텔러의 안정적 창작 활동을 위한 보상 및 관리 체계 미비

- 스토리텔러에 대한 “공정한” 보상 시스템 부족

· 작품이 흥행에 성공하더라도 작가에게 돌아가는 금전적 보상이 불충분하여 ‘좋은 스토리의 창작 → 가치 있는 콘텐츠로의 변환 → 시장 내 수익 창출 → 작가에 대한 충분한 보상’이라는 선진화된 시스템 확립이 어려움.

· 또한 완성 대본이 아닌 콘셉트 수준의 아이디어일 경우, 이에 대한 금전적 보상은 매우 미미하여 앞서 언급한 ‘무형 스토리’ 발굴에 장애 초래

- 다른 직군에 비해 상대적으로 낮은 작가의 위상

· 또한 작가들이 외부의 도움 없이 홀로 작업하는 경우가 많아 기획사, 제작사, 방송사의 압력으로부터 자유롭지 못한 상황 발생

○ 역량 있는 스토리텔러 양성을 위한 시스템 구축 부족

- 스토리텔링의 개념, 각 장르별로 달라지는 서사구조의 특성, 사례 연구 등에 대한 이론적 논의 및 합의가 불충분하여 효과적인 교육내용 및 교육과정 마련을 위한 기준이 없음

- 이에 따라 기존의 선형적 서사와 스토리텔링 간에 차이가 있음에도 불구하고, 스토리텔링 창작교육이 전통창작 교육과 차별화되지 못하고 있는 문제점 발생

○ 신진 작가의 진출 통로가 협소

- 특히 드라마의 경우, 신진 작가의 개성 있는 작품보다는 단기간에 시청률을 높이는데 유리한 기성작가의 작품을 선호하는 경향이 짙어 신진 작가들이 집필능력을 제고할 수 있는 경험축적이 제한

○ 스토리텔링 관련 사업 전개의 비조직성으로 이벤트성 행사 범람

- 스토리텔링 관련 사업과 행사가 민간 및 공공부문에서 활발하게 진행되고 있으나 충분한 준비가 부족하여 기대만큼의 성과창출로 이어지기 어려움

- 또한 각종 공모전의 경우 출품작 및 선정작이 제작에 이르지 못하고 일회성 행사에 그치고 마는 등 이벤트적 성격이 짙음

#### (4) 위협(Threat) 요인

- 장기적 경제침체에 따른 콘텐츠산업 투자 및 소비역량 감소
  - 전세계적 불황으로 인하여 엔터테인먼트 분야에 대한 투자 심리가 위축.
  - 투자자뿐만 아니라 소비자 역시 영화, 만화, 애니메이션 등 각 콘텐츠 분야에 대한 지출을 줄이고 있어 엔터테인먼트 사업 분야에 대한 투자위험이 증가하고 있는 실정
- 정부의 강력한 단속에도 불구하고 좀처럼 줄어들지 않는 콘텐츠 불법이용 추세
  - 현재 콘텐츠 불법복제에 의한 매출손실이 20조 원 이상이고, 동남아의 경우 한국 저작물의 79%가 불법적으로 유통되는 등 국내외적으로 엄청난 잠재적 저작권 수입이 침해당하고 있는 실정
- 한·중·일 3국간의 동아시아 문화유산 주도권 다툼과 갈등 심화
  - 한국, 중국, 일본 등 동아시아권의 국가는 풍부한 문화유산을 보유하고 있으나 그 원형의 저작권자가 분명치 않아 분쟁의 주요 원인이 됨
  - ※ '강릉단오제'의 세계문화유산 등재를 둘러싼 한국과 중국의 감정적 대립 등

## 4. 해외 스토리텔링 현황과 시사점

### 1) 미국

#### (1) 정책 현황

- 미국 스토리텔링 산업은 정부 지원보다는 직업군별로 결성된 다양한 조합을 통해 성장하고 있음
  - WGA(Writers Guild of America), 즉 작가 조합은 스토리텔링의 질적 향상을 위한 규제 및 진흥 체계를 보유하고, 새로운 이익 창출을 위한 단체 행동 감행
  - 대작가와 신인 작가 간 네트워킹 시스템, 각 분야 전문가 지원 서비스, 각종 트레이닝 프로그램, 자체 시상식 등을 진행

구분	WGA WEST	WGA EAST
창립연도	1921	1951
Members	7,641명	3,770
President	Patric Verrone	Michael Winship
Executive Director	David Young	Mona Mangan
오피스	Los Angeles, CA	New York, NY
공식 웹사이트	<a href="http://www.wga.org">www.wga.org</a>	<a href="http://www.wgaeast.org">www.wgaeast.org</a>

#### (2) 인력 양성

- 미국의 대표적인 스튜디오 및 기업들은 자유로운 근무환경과 팀 멤버간의 원활한 의사소통 등을 중시하면서, 신인 작가 발굴전, 작가 양성 트레이닝 프로그램, 네트워킹 프로그램 등을 통해 인력을 양성
  - Walt Disney Studio/ABC Television Network에서는 유능한 작가들에게 장학금과 함께 제작자 및 프로듀서들과 함께 일할 수 있는 기회를 제공
  - Pixar Animation Studio에서는 모든 수준의 참여원이 함께 동등한 자격을 가지



고 일할 수 있는 환경을 조성하는 데 힘쓰고 있으며 학술 활동도 적극 지원

- Warner Brothers Studio에서는 워크숍 선발 인력에게 TV쇼 스태프로 직접 제작에 관여할 수 있는 기회를 줌으로써 인기 프로그램 작가들을 배출

### (3) 기반 환경

○ 미국에는 스토리텔링 활동을 지원하는 소프트웨어들이 개발, 상용화되어 있음.

- 저작지원 소프트웨어는 작가의 글쓰기를 돕는 소프트웨어로 저작 과정 효율화를 위해 템플릿을 제공하거나 플롯 전개에 논리성을 관리, 조언 제공
- 시각화 지원 소프트웨어는 텍스트를 이미지로 쉽게 변환할 수 있도록 객체 및 배경 DB 등을 구축하고 시뮬레이션 환경을 제공

종류	소프트웨어	이미지	설명
저작지원 소프트웨어	Dramatica Pro		• 소프트웨어 자체의 극작 이론을 바탕으로 전체 플롯, 스토리, 캐릭터 등이 일관된 흐름을 유지하도록 지원하는 프로그램
	Truby's Blockbuster		• 인물, 배경 등 스토리를 구성하는 요소에 대한 Q&A를 통해 체계적인 스토리를 구상할 수 있도록 해주는 프로그램
	Power Structure		• 스토리 컨셉, 캐릭터, 시퀀스와 챕터 작성, 플롯 설정 등을 도식화하여 스토리의 구성을 돕는 프로그램
	Final Draft		• 프로그램에서 제공되는 포맷을 이용하여 간단한 방식으로 스크립트를 완성할 수 있는 작가용 워드 프로그램
시각화 지원 소프트웨어	Frame Forge 3D Studio		• 카메라, 세트 위치의 구현으로 실제 촬영에 들어가기 전 시각화 시뮬레이션을 해 볼 수 있는 프로그램
	Storyboard Artist		• Drag & Drop 방식으로 3D 객체들을 배치하여 스토리보드를 완성시키는 프로그램.

## 2) 영국

### (1) 정책 현황

- 스토리텔링 진흥 부처에는 잉글랜드 예술위원회(England Arts Council)와 스코티쉬 예술위원회(Scottish Arts Council)가 있음
  - EAC는 ‘타임 앤 타이드(Time and Tide)’ 프로젝트를 통해 일반인들이 예술가들과 함께 창작 글쓰기, 스토리텔링 리코딩 등의 활동을 펼칠 수 있도록 함
  - 지방 정부에서는 초등학교와 연계한 스토리텔링 코스를 운영
- 이 외에도 비영리·공공 단체에 의하여 스토리텔링 관련 페스티벌, 프로젝트형 사업 및 장학금 제공 또는 작가 양성 사업이 진행되고 있음

### (2) 인력 양성

- 영국의 스토리텔링 활동은 연령대별 교육기관들에 의해 운영되는 정규/비정규 프로그램을 통해 전개되고 있음
  - 초등학교에서는 스토리텔링 수업을 편성하여 창조적인 읽기, 쓰기, 듣기 교육을 실시함으로써 스토리텔링 조기 교육에 관심을 쏟고 있음
  - 영국 대학 중 Creative Writing, 즉 창의적 글쓰기 과정을 학부에서 제공하는 대학은 600개가 넘으며 대본 창작, 만화 일러스트 등의 과목이 있음
  - 비정규 코스로서 전문학교에서 진행하는 코스, 아카데미나 워크숍, 컨퍼런스를 통한 개인 역량 개발코스가 있음
- 작가(Writer) 육성 진흥기관

단체명	진흥 내용
‘영국 작가 길드(협회)’ (The Writers' Guild of Great Britain)	- 이 기관은 TV, 라디오, 극장, 서적, 시, 영화, 온라인 그리고 비디오 게임영역 내 작가들을 대표하는 협회로 작가들을 위한 동의 계약서, 최소 임기기간 등을 협상하는 업무를 이행함

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전문 스크린 작가들을 위한 전반적인 지원 제도를 제공하며 세부 내용에는 산업 뉴스, 고용 기회, 이벤트 관련 글쓰기 정보, 계약 서비스, 연금 제도 등이 포함됨</li> </ul>
<p>스크리트릿 필름, 방송, 글쓰기 페스티벌 (Screetlit Film, TV and Writing Festival)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2009년 6월 29일부터 7월 5일까지 개최되는 이 행사는 영화 내레이터, TV, 서적을 통한 21세기 작가들의 공헌과 새로운 미디어의 형태와 발전에 대한 축하하기 위하여 열림</li> <li>- 페스티벌 프로그램은 팩트 &amp; 픽션, 전설, 스크린 플레이, 새로운 미디어(게임, 모바일)를 포함한 여러 다양한 형태로 구성되어 있음</li> </ul>
<p>BBC 작가의방 (BBC Writersroom)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- BBC 웹사이트를 통해 운영되는 작가의 방은 영화, TV, 라디오, 극장 분야의 새로운 글쓰기 재능을 후원 하려는 목적에서 시작됨</li> <li>- 해당 웹사이트를 통하여 참여를 원하는 작가들은 누구나 글을 제출할 수 있으며 채택된 이야기는 프로그램으로 제작되며 작가는 지속적으로 BBC 작품에 참여 하게 됨</li> </ul>
<p>더 스크립트 팩토리 (The Script Factory)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 더 스크립트 팩토리는 영화, TV, 라디오 분야의 스크린 라이터 양성 과정을 운영함</li> <li>- &lt;국립 영화&amp;방송 학교&gt;와 협력하여 스크립트 개발을 위한 노력을 기울임</li> <li>- ‘프렌들리 프로듀서(friendly producer)’라는 스크린 양성 과정을 통하여 흥미롭고 새로운 작품들을 영국의 저명한 프로듀서들에게 소개하기도 함</li> </ul>
<p>슈팅 피플 (Shooting People)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 슈팅 피플은 영국 온라인 영화 제작자들의 공동체로 스크린 라이팅, 필름제작, 다큐멘터리, 음악 비디오, 캐스팅 등의 활동을 운영함</li> </ul>
<p>국립 영화&amp;방송 학교 (The National Film &amp; Television School)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 국립 영화&amp;방송 학교는 ‘스크립트 팩토리’ 단체와 파트너십을 맺고 있으며 미래의 스크린 산업 전문가들과 연습생들을 위한 선도적인 교육 양성 학교로 자리 잡고 있음</li> </ul>
<p>디벨롭먼트 풀 (Development Pool)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 영화와 TV분야에 전문가들과 개발자들을 위해 고안된 정보 교환 웹사이트로 그들의 경험과 연락 정보망을 공유하고 서로의 진행 과정을 지원함</li> </ul>
<p>필름하우스 시네마 (The Filmhouse Cinema)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 필름하우스는 신입 작가들을 위해 스크린 글쓰기 과정을 운영함</li> </ul>
<p>스코티쉬 북 트러스트 (The Scottish Book Trust)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 스코틀랜드의 문학 증진을 위한 선도적인 에이전시로 성인과 어린이들에게 독서를 장려하고 혁신적인 프로젝트를 개발하는 업무를 수행함</li> </ul>
<p>스코티쉬 스크린 (Scottish Screen)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 스코티쉬 스크린은 스크린 작가들에게 관련 정보, 자문, 자금 지원 등의 서비스를 제공함</li> </ul>
<p>스크린 아카데미 스코틀랜드</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 스کیل셋 스크린 아카데미인 &lt;스크린 아카데미 스코틀랜드&gt;는 스코틀랜드의 저명한 스크린 교육 협회들 간의</li> </ul>



(Screen Academy Scotland)	협력 기관으로 스크린 라이팅 석사과정과 준 석사 자격증 코스를 운영하고 있음
---------------------------	--

### (3) 기반 환경

- 영국에는 다양한 스토리텔링 진흥 비영리 협회가 활성화되어 있음.
  - 스토리텔링협회(Society for Storytelling)는 스토리텔러들 간의 네트워크 구축과 스토리텔링 관련 정보 제공에 힘쓰고 있음
  - 더 크릭 크랙 클럽(The Crick Crack Club)에서는 스토리텔링 퍼포먼스의 연구 개발, 신진 스토리텔러 발굴, 전문가 자문 등의 활동을 함
  - 2006년 설립된 스코티쉬 스토리텔링 센터(Scottish Storytelling Centre)는 라이브 스토리텔링 퍼포먼스, 워크숍, 스토리텔링 교육 프로그램 등을 운영

#### ※ The Crick Crack Club과의 인터뷰

- 현재 영국에 약 40개~60개의 전문 스토리텔링 클럽이 있다. 클럽들은 스토리에 관심 있는 개인이나 그룹에 의해 설립된다(영국의 지방 도시별, 지역별 공공단체에서 클럽을 주로 운영하고 있으며, 대부분 이벤트식의 행사를 통해 모임을 가짐).
- 더 크릭 크랙 클럽(The Crick Crack Club)은 일반 대중에게 최고의 스토리를 이야기할 수 있는 스토리텔러들과의 만남을 주선한다. 클럽에서 행해지고 있는 전통적인 이야기들은 만들어진 것이 아니며 개개인의 아티스트들은 전통적인 소재를 기초로 작품을 창조해낸다. 이것들은 그들의 작품이지만 스토리는 다른 이들에 의해 다른 방식으로 전해질 수 있다.

## 3) 일본

### (1) 정책 현황

- 스토리텔링 진흥 정책은 ‘콘텐츠산업 육성 주무부처’ 내 관련 사업으로 다루어지며, 진흥기관 주체별로 지원사업의 수행초점이 차별화 및 특화되어 있음
- 일본 콘텐츠산업 육성은 내각관방 내 ‘지적재산전략본부’에서 담당하여, 관련 정책의 수립, 인프라 구축 지원 등의 사업을 추진

- 정부부처가 제도적 기반 구축에 힘쓴다면 지자체는 각 지역 활성화 전략과 연계된 사업을 전개

(2) 인력 양성

○ 일본에서는 비정규적 양성루트를 통한 스토리텔링 인재 양성이 일반적

- 콘텐츠 관련학과의 수가 많지 않고 커리큘럼은 기초 소양 중심으로 편성되어, 대학 교육만으로는 전문 인재 육성에 한계가 있음.
- 전문학원인 Creative Writing School에는 웹을 활용한 통신 강좌, 개별 첨삭지도를 수행하는 통신 첨삭부, 실제로 통학을 하는 통학부 등이 있음
- 동호회의 경우 취미로 창작활동에 참여하는 것이 일반적 추세
- 기업 프로젝트는 작화 감독, 배경 감독, 작가 등 다양한 직무를 가진 인재들로 구성된 팀에 의하여 진행됨

구분	정규과정	비정규과정		특별과정	
	대학/대학원	협회 및 기관	전문 학원	동아리/개인	기업 캐리어
유형	학사·석사	시나리오 작가협회 등	전수학교 (비학위)	1. 고교/대학 동아리 2. 일반 동아리 3. 개인 취미활동	관련기업에서의 캐리어-업
교육 과정	만화학부 만화애니학부 문예예술학부 예술학부 애니게임학과 방송문예학부 등	세미나, 통신강좌, 단기코스	만화코스 게임코스 영화코스 애니메이션코스 디자인코스	동아리 회원 상호간 상호학습 (경험, 지식)	회사 내 자율경쟁 및 프로젝트기획 참여를 통한 캐리어-업
커리 큘럼	기초교육 (언어,역사,미술,심리, 문학,사회학 등) 전문교육 (작화, 데생, CG, 작품연구 등)	주로 실습 및 실기	대학과정과 유사 하나, 실습/실기 비중이 큼		
대표	최근	카네하루 도모코	우다 코우노스케	우라사와 나오키	미야자키

배출 인재	관련학과 설치경향	(각본가/NANA)	(애니감독/원피스)	(만화가/20C소년) 오오토모 가츠히로	하야오 (애니감독)
	/ 영화학과는 오래전부터 존재하여 감독/각본가 다수 (재일교포 최양일)	오키나 다에코 (각본가/짱구)	하라 케이이치 (애니감독/짱구)	(만화가/AKIRA) 가이낙스 (SF동호회/에반게리온) 도키와장 (일본1세대 만화가모임)	나가사키 타카시 (편집자/20C소년)
		타쿠씨 쿠미꼬 (각본가/NHK대하 드라마 아츠히메)	모리모토 코우지 (애니감독/ 매트릭스)	이노우에 타케히코 (만화/슬램덩크)	나카이 고 (문학생/마징가Z)
					고지마 히데오 (게임/메탈기어솔리드)
					미카미 신지 (게임/바이오하자드)

#### 4) 중국

##### (1) 정책 현황

- 전문 주무부처는 없으나 관련 산업에 대한 정부 주도형 관리가 이루어짐
  - 민족민간문예발전센터에서는 문화전통 및 문예자원을 수집, 정리
  - 영화시나리오 기획센터는 시나리오 작가, 감독과 폭넓은 인프라를 구축하고 매년 하연배(夏衍杯)를 열어 우수 영화 시나리오를 선발

##### (2) 인력 양성

- 스토리텔링 교육의 개념은 없으나 문학 이론 및 시나리오 교육이 이루어짐
  - 중앙희극학원의 극본 창작을 가르치고 있으며, 50여 년간 배출해 낸 졸업생들이 작가와 국가공무원으로 활약하고 있음

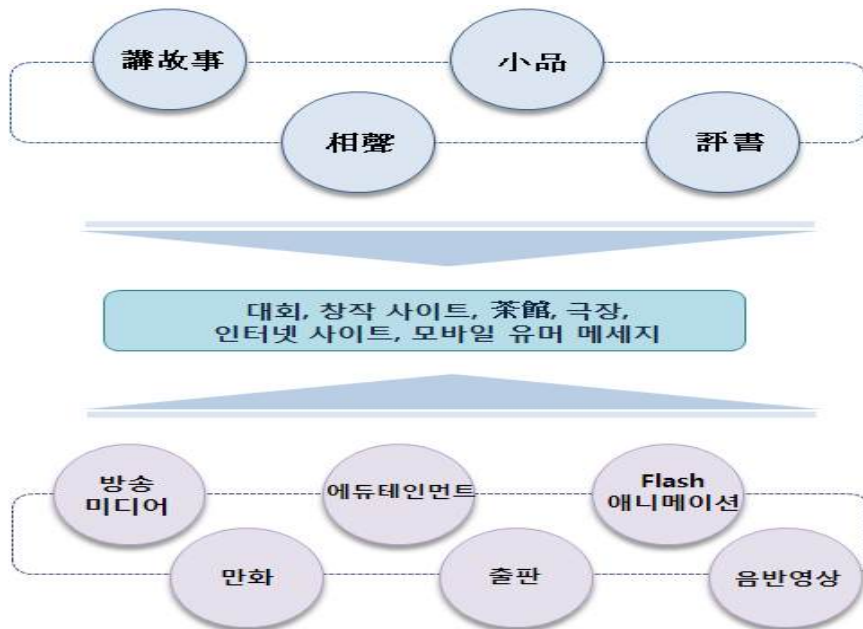
- 중국전매대학은 문학 이론 교육, 창작 교육 등을 실시하여, 1993년 개설된 이래 여러 드라마 작가를 배출하고 있음

※ 희극, 방송영상, 문학 관련 전공 개설 대학

- 북경전영학원, 중국전매대학, 중앙희극학원, 상해희극학원, 중국희곡학원, 남경예술학원, 남경대학, 하문대학, 무한대학, 랴주대학, 동제대학, 수도사범대학, 남경사범대학, 화중사범대학, 운남예술학원, 성도이공대학광파영시학원, 사천사범대학전영전시학원, 길림예술학원, 상해사범대학, 서남사범대학, 산서대학, 광서대학, 천진사범대학, 강남대학, 남창대학, 절강전매학원 등

(3) 기반 환경

- 스토리텔링의 유사 개념으로서 ① 이야기를 흥미롭게 풀어나가는 방식을 의미하는 강고사(講故事), ② 재담 혹은 만담에 해당하는 상성(相聲), ③ 간단한 잡문이나 콩트 같은 소품(小品), ④ 장편의 이야기를 강론하는 평서(評書) 등이 민간 대중문화 시장을 형성
- 강고사의 경우 에듀테인먼트 및 잡지 출판 산업으로 확대되고 있음
- 소품 기반의 모바일 유머 메시지 서비스는 매월 수익이 41.2억 인민폐에 달함



## 5) 논의

### (1) 국가별 개요

#### ○ 미국

- 미국의 스토리텔링 산업은 작가 조합(WGA)에 의한 자체적 규제 및 진흥을 중심으로 성장하고 있으며, 기업 및 스튜디오를 통한 프로젝트 베이스의 스토리텔링 인력 양성이 두드러짐

#### ○ 영국

- 영국에는 다양한 스토리텔링 클럽이 활성화되어 있어 스토리텔링의 문화적 저변 확대에 기여하고 있으며, 예술위원회 주도로 진흥 정책이 추진됨

#### ○ 일본

- 일본에서 스토리텔링 산업은 타 콘텐츠 산업의 성장을 위한 인프라 산업으로 이해되고 있으며, 비정규적 양성루트를 통한 인재 육성이 활발

#### ○ 중국

- 현재 중국에서는 스토리텔링에 대한 독립적, 직접적인 산업형태는 존재하지 않으며, 콘텐츠산업에 대한 정부 주도의 진흥 및 관리 통제 정책이 이루어지고 있음

### (2) 국내 스토리텔링 발전을 위한 시사점

#### ○ 저작 소프트웨어의 개발을 통한 스토리텔링 지원

- 미국에서 활발하게 사용되고 있는 저작지원 소프트웨어는 작품 창작 과정의 효율화 및 창작물의 질적 향상에 기여하고 있음
- 2001년까지 아카데미상에 노미네이트된 영화의 80% 이상, 에미상 수상 드라마의 90% 이상의 작품에 Dramatica Pro가 사용되었음



- 창작 환경의 안정화 및 네트워크 구축을 통한 스토리텔러 지원
  - 미국 WGA는 스토리텔링을 예술이나 문화가 아닌 산업, 그리고 노동자로서의 작가들의 권익을 옹호함으로써 우수한 인력의 수급이 가능함을 보여줌
  - WGA의 전문가 지원 서비스는 각 분야의 전문가와 작가를 연결해 주는 개방형 네트워크의 구축이 작품의 전문성 확보에 기여할 수 있음을 시사
- 창작 소재의 발굴 및 개발을 통한 스토리텔링 산업 활성화
  - 중국에서 두드러지고 있는 전통 소재를 활용한 스토리텔링의 활성화는 문화 원형 발굴 작업 및 개발, 기획에 대한 중장기적 지원의 필요성을 시사
  - 문화 원형의 중요성을 인식한 중국의 민족민간문예발전센터에서는 문화전통 및 문예자원을 수집, 정리하고 있음
- 교육 방식의 다양화 및 실습 중심의 교육을 통한 전문작가 양성
  - 미국의 스튜디오 및 기업에서 제공하는 작가 양성 프로젝트의 실적은 작가들이 실제 산업 현장에서 역량을 구축할 수 있도록 지원하는 활동의 중요성을 시사
  - 일본 Creative Writing School의 사례는 스토리텔링 교육의 내용과 형식을 다양화함으로써 폭 넓은 작가 층을 확보할 수 있음을 보여줌
- 스토리텔링의 문화적 저변 확대를 위한 환경 조성
  - 영국의 스토리텔링 클럽은 다양한 목적을 가진 각계각층의 사람을 스토리텔링에 참여시킴으로써 스토리텔링에 대한 인식 확산과 문화적 저변 심화에 기여
  - ‘타임 앤 타이드(Time and Tide)’와 같은 거대 프로젝트는 전문 작가뿐 아니라 일반 시민들이 함께 스토리텔링을 향유할 수 있는 장을 마련하고 있음
  - 특히 영국은 기초 공교육 단계에서부터 스토리텔링 교육을 체계적으로 실시함으로써 국가 전반의 스토리텔링 리터러시(storytelling literacy)를 함양하기 위해 노력

## 5. 스토리텔링 활성화를 위한 전략추진 방안

- 국내 콘텐츠산업의 ‘아킬레스건’으로 지적돼온 스토리텔링 분야의 경쟁력을 선진국 수준으로 끌어올리기 위해서는 시장에서 통할만한 매력적인 스토리의 발굴·가공, 이를 콘텐츠화하는데 필요한 제작지원, 그리고 미국 등 해외 수출전략지역으로의 성공적 진출을 위한 유통지원 및 파생수익의 창작기반 재투자 확대 등 스토리텔링 선순환 구조 마련에 총력을 기울여야 함
- 이를 위한 공공적 차원의 지원전략 추진방안을 콘텐츠산업의 가치사슬과 연계하여 ① 기반 조성, ② 기획 및 창작 지원, ③ 유통 및 비즈니스 지원, ④ 스토리텔러 양성 및 문화적 저변 확대 등의 네 가지 측면에서 살펴보고, 이와 함께 새로운 스토리텔링의 가능성을 보여주고 있는 ⑤ 공간 콘텐츠의 활용성 강화 측면 등 모두 다섯 가지 측면에서 제시하고자 함

### 1) 스토리텔링 기반 조성

- 스토리텔링 활성화를 위한 중장기 종합계획 수립·시행
  - 산발적으로 운영돼온 스토리텔링 관련 각종 사업 및 행사 등을 정부 차원에서 통합 지원하기 위한 정책지원 로드맵 제시
  - 전문가 회의(스토리텔링포럼 등)를 구성하고, 충분한 논의를 거쳐 국내 스토리텔링 활성화를 위한 분야별 핵심 아젠다를 설정
  - ※ 스토리텔링 지원은 그 특성상 단기간에 성과를 내기 어려운 측면이 있으므로 단년도 사업보다는 3~5년 정도의 중장기 측면에서 정책을 추진하는 것이 필요
- 한국형 서사이론 확립을 위한 토대 연구 실시
  - 국내 스토리텔링 전문가 그룹을 중심으로 한국형 서사이론에 대한 토대 연구 수행
  - 연구성과는 향후 온톨로지 기반의 스토리 DB 구축, 저작도구(authoring tool) 개발을 위한 기초자료로 활용

○ 스토리텔링 통합 포털 구축

- '스토리텔링 통합 포털'이란 스토리의 발굴, 가공, 보존, 생산, 유통, 소비 등을 원활하게 하기 위하여 스토리 DB의 구축 및 활용, 스토리 유통 지원 등을 핵심 기능으로 하는 인터넷 기반의 웹 서비스를 지칭
- 앞서 언급한 중장기 계획을 통해 도출된 한국형 서사 이론을 바탕으로 온톨로지 기반의 스토리 DB를 구축하고, 검색의 효율성을 제고
- 특히 스토리 DB는 스토리텔링과 관련된 문화적 자산의 효율적 관리, 창작 및 유통 지원을 위해 반드시 구축되어야 할 국가 필수 인프라로 스토리 관련 각종 DB를 연계·통합하는 개념
- 한국콘텐츠진흥원의 스토리뱅크(<http://www.storybank.or.kr>), 문화콘텐츠닷컴, 한국학중앙연구원, 국가지식포털 등에서 구축한 역사 및 인물 DB, 고전자료 등을 연계하고 확장
- 또한 각종 공모전 등을 통해 수집된 작품들도 통합관리 차원에서 DB화할 수 있도록 노력
- 이와 함께 작가 DB 및 저작권 DB도 함께 구축함으로써 스토리텔링 지원을 위한 원스톱 네트워크 기반 마련

○ 창작의 편이성 강화를 위한 기술개발(R&D) 지원

- 작가의 저작과정을 효율화하는 저작지원 소프트웨어
- 현재 국내에는 일정한 장르별 문서 템플릿이 정형화되어 있지 않아 집단 창작을 시도하더라도 문서의 형식을 맞추는 데 어려움이 있음
- 이를 위해 콘텐츠 장르별 표준 템플릿을 제공함으로써 저작과정의 효율성을 제고

2) 스토리텔링 기획 및 창작 지원

○ 원형 서사의 발굴, 지속적 추진

- 우리 고전(古典)이야말로 콘텐츠의 '보물창고'이자 '광맥'



- 원형 서사에 대한 발굴과 수집을 확대하고 이를 스토리 통합 포털에 DB화하여 창작 및 유통지원을 위한 주요 자원으로 활용
- 특히 한국 시장은 신선한 스토리텔링 찾기에 분주한 미국 엔터테인먼트 업계의 주요 타겟이 되고 있으며, 이는 해외진출을 위한 주요 통로로 발전 가능
  - ※ 세계적인 문예이론가 프레드릭 제임슨은 20세기 말에 “머지않아 동양의 이야기가 주목받는 시대가 올 것”이라고 예언
- 발굴된 원형 서사 및 성공한 원작 스토리를 활용한 스토리 재제작 (Story-re-telling) 프로젝트 지원 확대
  - 원형 서사는 발굴과 보존이라는 공공적 특성이 더 강하기 때문에 그 자체만으로는 상업화에 한계가 존재하지만 이를 효과적으로 가공하면 매력적인 스토리로 변환 가능
  - 잘 알려진 원작 스토리를 기반으로 한 2차 스토리의 성공 가능성은 매우 높음
    - 문화콘텐츠 최대 생산국인 동시에 소비국이기도 한 미국의 경우, 익숙한 소재의 원작을 다양한 2차 스토리로 가공, 콘텐츠화하고 있으며 만화, 소설 등 익숙한 원작을 바탕으로 제작한 콘텐츠의 수익이 새로운 오리지널 시나리오에 비하여 2~3배 높음

○ 익숙한 소재의 원작(코믹북, 속편, 스피노프, TV, 리메이크 등)이 높은 수익을 기록  
 ○ 시나리오를 원작으로 하는 작품이 가장 많으나(42.2%), 평균 흥행수익은 높지 않음  
 → 다짐에 의한 것으로, 높은 흥행을 기록한 작품도 다수 (ex)2008년 한류(227 M\$), 율티(223 M\$), 쿵후팬더(215 M\$) 등

미국 영화/애니 원작(Source)별 평균 수익(1995~2009)

순위	원작	평균수익 (M\$)	편수	총수익 (M\$)	점유율
1	코믹북	72	64	4,614	3.15%
2	속편	69	316	21,944	14.96%
3	스핀오프 <sup>1)</sup>	62	11	686	0.47%
4	TV	49	120	5,839	3.98%
5	리메이크	48	172	8,335	5.68%
6	전통동화/전설	33	24	803	0.55%

7	뮤지컬	30	25	750	0.51%
8	게임	28	21	597	0.41%
9	책/단편소설	27	1,093	29,705	20.26%
10	단편필름	25	13	322	0.22%
11	시나리오 원작	18	3,396	61,883	42.20%
12	연극	10	149	1,483	1.01%
13	전기	8	1,060	8,238	5.62%

출처: The Numbers(<http://www.the-numbers.com>)

- 한국의 경우에도 허영만 만화 ‘타짜’, ‘식객’ 등이 드라마와 영화로 제작되어 부가수익을 창출하였으며, 인기 게임 ‘메이플 스토리’도 만화와 애니메이션으로 제작된 대표적인 OSMU 성공사례

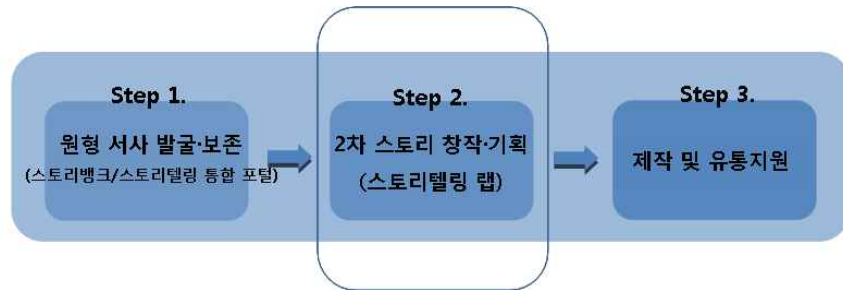
※ ‘메이플 스토리’는 60여개국 1억명 이상이 즐기는 국산 온라인 게임으로 게임 인기를 바탕으로 2004년부터 만화를 발간 현재 34권까지 발간 1천만 부 이상 판매하였고, 2008년 지상파 방송(SBS)에서 26부작 애니메이션 방영

○ 집단창작시스템 활성화를 위한 스토리창작센터 구축·운영

- 이야기 산업의 핵심은 스토리텔링이며, 미국 등 콘텐츠산업 선진국에서는 스토리텔링은 개인 작업이 아닌 집단창작을 통해 이루어지지만, 아직까지 우리나라는 대작가와 신진 작가 간의 도제 시스템이 익숙한 상황이라 이의 정착이 어려운 실정
- 공공기관 내에 스토리창작센터를 구축하고 집단창작을 활성화하기 위한 각종 프로젝트 공모 및 지원을 실시하여 스토리 생산 시스템을 선진화할 필요
- 창작센터에서는 대작가와 신진 작가 간 네트워크를 형성하고, 멘토링 시스템을 통하여 공동작업을 지향함으로써 스토리텔러의 역량 강화를 도모
- 창작센터는 향후 스토리 디자인의 개념을 적용, 스토리텔링 랩(Storytelling Lab)의 개념으로 확장될 필요
- 스토리 디자인이란 앞서 언급한 바와 같이 콘텐츠 제작시 기획과 창작 측면을 동시에 고려하는 통합적 개념으로, 이것을 구현하는 실천적 공간으로서 스토리텔링랩 구축이 필요.

- 스토리텔링 랩의 핵심 기능은 발굴된 원형 서사가 시장에서 활용가능 하도록 높은 스토리 가치(story value)를 지닌 2차 스토리로 재생산하는 작업을 주로 수행

스토리텔링 랩의 핵심 기능



- 이를 위해 스토리텔링랩 내에서는 이른바 ‘미드’식 스토리텔링을 지향하기 위해 동일한 역량 수준을 지닌 작가와 기획자 등을 중심으로 수평적 조직 구성을 하고, 이들이 스토리의 창작부터 OSMU에 이르기까지 긴밀한 협업체제를 유지할 수 있도록 지원 → 향후 마케터까지 참여하는 가치사슬 네트워크 구축도 가능
- 작가의 위상 강화 및 공정한 수익 배분을 위한 작가 에이전시(agency) 제도 도입
- 작가 에이전시는 작가의 권익을 보호하고 작가의 활동을 관리하는 일종의 매니지먼트 시스템으로서 작가가 안정적인 환경에서 작품 집필에 몰두할 수 있는 환경 마련
  - 작가와 제작사, 작가와 방송사 간의 공정한 계약체결을 관리감독함으로써 작가가 독립적인 지위를 가질 수 있도록 지원
  - 작가에 대한 경제적 보상의 공정성을 확보하여 작가의 직업적 안정성이 작품의 질적 향상으로 이어질 수 있도록 유도
  - 그러나 아직 국내 여건상 스토리 유통 시장의 규모가 작아 사설 에이전시가 충분한 수익을 확보하는데 어려움이 있는 만큼 정부 지원을 통한 공영 작가 에이전시제도 도입을 적극 고려할 필요

- 전업작가 기반 마련 및 작가의 직업적 안정을 위한 공공 페이트런(patron)<sup>2)</sup>제 확대
  - 역량 있는 작가들이 생계유지에 대한 걱정 없이 작품활동에 몰입할 수 있도록 공공적 차원에서의 후원제도 확립
  - ※ 문화체육관광부에서는 문화예술분야의 사회적 일자리 창출을 위해 예술단체와 MOU를 체결하고, 예술인들에게 4대 보험을 포함한 120만원의 인건비를 지원할 계획이라고 최근 발표
- 작가의 사회적 위상을 높이기 위한 명예부여 시스템 강화
  - 한 해 출판된 책들을 부문별로 시상하는 ‘영국 북 어워즈(British Book Awards)’를 벤치마킹하여 국내에도 ‘스토리텔링 어워즈(Storytelling Awards)’ 제정
- 신진 작가의 집필 기회 확대
  - 신진 작가들의 실험적 작품을 방영해 줄 TV 프로그램 편성 지원
  - 현재는 종영된 ‘드라마 시티’, ‘베스트 극장’과 같은 단막극 형식의 프로그램 부활 지원 및 5~ 10부 정도에 이르는 중단편 드라마 제작 등 작품 형식의 다양화를 통해 신진 작가들에게 집필 기회를 제공할 필요

### 3) 스토리 유통 및 비즈니스 지원

- 스토리뱅크의 유통 기능 탑재를 통한 국내 스토리 시장 활성화
  - 앞서 언급한 ‘스토리텔링 통합 포털’의 주요 부문으로 기존의 스토리뱅크를 포함시키고 스토리 유통 지원 기능을 탑재하여 국내외 스토리 유통의 허브로 육성
- 국내 스토리의 해외 판매 지원을 위한 전문 번역 역량 강화
  - 또한 헐리웃 등 해외 주요 시장에서 아시아권 스토리 수집에 대한 관심이 고조되고 있는 만큼 국내 스토리의 해외 진출을 위해 언어별, 장르별 특성을 살릴 수 있는 콘텐츠 전문 번역 인력도 양성

2) 페이트런(patron)은 예술이 직업으로 성립하기 이전의 시대에 권력자, 귀족, 부호 등이 예술가들을 후원하던 것을 지칭

- 작가를 대상으로 한 스토리 유통 비즈니스 교육 실시
  - 비즈니스 경험이 별로 없는 작가를 대상으로 스토리텔링 관련 피칭, 마케팅 등에 대한 교육을 실시하고 스토리 피칭 행사 참가를 지원

#### 4) 스토리텔러 양성 및 문화적 저변 확대

- ‘스토리 디자이너’로서의 스토리텔러 양성
  - 창작 마인드를 가진 기획자, 기획 마인드를 가진 창작자의 양성이 필요하며, 이를 위해 스토리텔러 양성은 창작 및 기획과정을 총괄적으로 이해하는 스토리 디자이너의 배출을 목표로 운영될 필요
- 창작센터의 집단창작시스템을 활용, 프로젝트 베이스 형태의 인력양성 추진
  - 스토리텔러 양성과 집단창작을 연계하되, 프로젝트 베이스 교육(Action Learning by Incubating)의 효용성을 높이기 위해 집필 경험이 부족한 신규 인력보다는 일정 수준 이상 경험을 가진 기존 작가의 실무 역량을 강화하는 방향이 타당
  - 이를 위해 멘토링 시스템을 적극 활용하여 대작가와 신진 작가가 창작센터 내에서 집단창작을 하면서 집필능력을 높여갈 수 있도록 유도
  - 단, 멘토로 참가하는 대작가에 대해서는 창작된 작품에 대한 저작권 비율 인정에 인센티브를 부여함으로써 단순한 교육이 아닌 공동집필이 될 수 있도록 동기 부여
  - 창작자의 기획 마인드 제고를 위해 멘토로서는 작가뿐만 아니라 프로듀서도 참여 가능하도록 개방
- 스토리텔러 양성 프로그램의 전문화
  - 스토리텔링 교육을 위한 교육 과정을 확립하고 스토리텔링 관련 교재를 편찬하여 스토리텔링 교육의 전문화 체계 모색
  - 스토리텔링 교육은 장르별 전문가 양성에 초점을 두되, 향후 장르에 맞게 응용(adaptation)할 수 있도록 장르간 스토리텔링 문법에 대한 차이를 구별하는 능력도 배양할 필요



※ 장르의 특성에 대한 몰이해가 국내 스토리텔링의 수준을 여전히 초보단계에 머물게 하는 주요인

○ 스토리텔링 저변 확대를 위한 스토리텔링 클럽 구축 지원

- 이야기를 즐길 수 있는 문화적 풍토, 사회적 분위기를 만드는 것이 매우 중요
- 지자체 등과 연계하여 공공 도서관, 미디어센터 등에 스토리텔링 클럽 구축 지원(예산 및 인력 지원 등)
- 온라인을 기반으로 한 동호회 형태의 스토리텔링 클럽 활동도 지원

해외 주요국의 공공 기반 스토리텔링 클럽 구축 사례

국적	이름	URL 주소	내용 (창립연도/영리, 비영리, 국공립, 사립 등/주요관바탕주요활동)
영국	Society for Storytelling(SFS)	<a href="http://sfs.org.uk/">http://sfs.org.uk/</a>	1999/비영리/oral storytelling에 관심이 있는 일반인, 전문가/스토리텔링에 관한 토론, Practice
	The Kid's Storytelling Club	<a href="http://www.storycraft.com/">http://www.storycraft.com/</a>	1991/비영리/아이들/아이들이 스토리텔링을 할 수 있는 공간, 소재, 방법 등을 마련해줌
	Grampian Association of Storytellers	<a href="http://www.grampiansstorytellers.org.uk/">http://www.grampiansstorytellers.org.uk/</a>	2001/비영리/전문스토리텔러/한 달에 한 번 모여 스토리텔러들의 이야기를 듣거나 워크샵 마련
	Aberdeen University Storytelling Society	<a href="http://aberdeenstorytelling.googlepages.com/home">http://aberdeenstorytelling.googlepages.com/home</a>	비영리/학생/매주 수요일에 모여 나의 이야기를 하고 다른 사람들의 이야기를 듣기
	Glasgow Storytellers: Storytelling Club	<a href="http://www.glasgowstorytellers.org.uk/">http://www.glasgowstorytellers.org.uk/</a>	비영리/일반인/정기적인 스토리텔링 교육과 함께 Family Storytelling Club과 같이 남녀노소가 함께 이야기를 만들고 듣는 프로그램이 있음
	A Storytelling Club in Leeds, West Yorkshire	<a href="http://www.story-stick.net/">http://www.story-stick.net/</a>	비영리/Adelphi Story Nights are an opportunity to experience the joys and thrills of lice storytelling!
	Dundee Storytelling Group	<a href="http://www.dundee-storytelling.org.uk/default.php">http://www.dundee-storytelling.org.uk/default.php</a>	2007/비영리/스토리텔링에 관한 지식, 연구를 위해 한 달에 한번씩 모임
미국	CHELMSFORD PUBLIC LIBRARY	<a href="http://www.chelmsfordlibrary.org/mackay/Storytelling_club.html">http://www.chelmsfordlibrary.org/mackay/Storytelling_club.html</a>	2006/국공립/Storytelling Club for middle school aged youth(11-15 years)/내가 만든 이야기를 공개하고 전문 스토리텔러들의 이야기를 들을 수 있음

	Medadow Glens Storytelling Club	<a href="http://www.ncusd203.org/meadowsglens/storytelling/html">http://www.ncusd203.org/meadowsglens/storytelling/html</a>	2004/비영리/스토리텔링을 하거나 듣기를 좋아하는 학생들이 방과 후에 연습을 하고 기술 향상의 기회를 갖기 위해 전문가들의 스토리텔링을 들음
	Storytelling Meetup Groups	<a href="http://storytelling.meetup.com/">http://storytelling.meetup.com/</a>	스토리텔링 기술을 좋아하는 다른 지역의 스토리텔러들을 만날 수 있도록 연계 시켜 주는 곳
캐나다	Vancouver Society of Storytelling	<a href="http://www.vancouverstorytelling.org/">http://www.vancouverstorytelling.org/</a>	1991/비영리/Vancouver Storytelling Circle/매월 셋째 주 일요일 전문 스토리텔러를 불러 CRIC? CRAC!이라는 행사를 통해 이야기를 들려줌

\* 자료제공: 이화여자대학교 디지털미디어학부 한혜원 교수

- 스토리텔링 대중화를 위한 TV 프로그램 제작 지원
- 단, 스토리텔링 클럽은 단순한 재연극이 아닌 토크쇼 형태로 출연자들이 자유롭게 몸짓, 노래, 이야기 등이 어우러진 이야기판을 구현하는 비정형화된 이야기 문화로 나아갈 수 있도록 함
- 스토리텔링 리터러시 교육 확대
  - 각급 공교육 기관을 통해 입시 위주의 독해, 논술교육에서 탈피한 창의적 말하기/읽기/글쓰기와 관련된 스토리텔링 리터러시 교육을 실시함으로써 작품 창작 및 수용을 위한 국민적 기반 마련
- 해외 진출을 겨냥한 우수 스토리 발굴을 위해 수준 높은 공모전 실시
  - 다양한 공모전 운영을 통한 스토리텔링 저변 확대를 도모하고, 해외 진출 가능성이 높은 글로벌 스토리 발굴
  - 우수 스토리 발굴과 공모전의 권위를 높이기 위해 상금의 규모를 대폭 확대할 필요
  - 또한 누구나 참여할 수 있는 완전 개방형 공모전과 일정 수준 이상의 전문가를 대상으로 한 부분 개방형 공모전을 나누어 실시함으로써 공모결과의 효율성 담보
- ※ 기존 공모전의 경우, 대부분이 완전 개방형으로 진행되어 참여 작가의 기본기 부족, 함량 미달의 작품 응모로 인한 업무의 비효율성 발생이 빈번

- 우수 스토리의 선발은 해외 진출 가능성을 염두에 두고 이루어져야 하며, 선발된 스토리에 대해서는 제작지원, 유통지원 등을 동시에 진행하여 성공적인 해외 진출이 이루어질 수 있도록 적극적으로 지원할 필요
- 이와 함께 앞서 언급한 ‘스토리텔링 통합 포털’에 공모작품을 이관하여 자원 효율화 측면에서 통합관리 되도록 노력

### 5) 스토리텔링을 활용한 공간 콘텐츠의 활용성 강화

- 효과적인 공간 스토리텔링 기법 마련을 위한 기반 연구 실시
  - 최근의 스토리텔링은 공간의 재탄생에도 효과적으로 활용되고 있는 추세
  - 특히 버려진 공간을 재활용해 새로운 공간으로 만드는 과정에서 이야기의 역할은 절대적
  - 일반적인 스토리텔링과는 달리 공간 스토리텔링은 이동하는 관람객의 자발적 상호작용을 유기적으로 조직된 스토리텔링과 결합시켜야 하는 어려움이 있으므로 훌륭한 공간 경험 제공을 위한 기반 연구가 필요
  - 특히 공간 스토리텔링의 경우, 콘텐츠 이용자의 체험수준과 밀접하게 연관되어 있는 만큼 향후 무매개성(immediacy) 기반의 가상현실 기술이 매우 중요한 분야가 될 것으로 전망
- 공간 스토리텔링을 위한 문화원형 개발 프로젝트 진행
  - 문화원형 사업의 결과로 구축된 DB 중 공간 콘텐츠와의 연계가 용이한 것을 우선적으로 선별하여 스토리텔링의 기법을 통한 활용 방안 모색.
- 4대강 유역 공간 스토리텔링의 체계화 및 효율화
  - 리버(river) 스토리의 발굴과 진작
  - 4대강 물줄기를 따라 존재하는 다양한 역사문화 자원의 활용은 그 지역을 연상케 하는 무한한 스토리텔링과 역사문화 루트의 기폭제가 될 수 있음.

- 이를 위해 문화기술과 스토리텔링 기법이 조화를 이루어 몰입성과 전시 효과를 동시에 만족시킬 수 있는 콘텐츠 설계
- 디자이너, 공학자, 스토리텔링 전문가의 유기적이고 균형 있는 참여를 통해 자연스러운 인터페이스와 적절한 기술, 흥미로운 이야기가 융합된 공간 콘텐츠 창조
- 특히 4대강 유역의 과거와 미래를 보여주기 위해 앞서 언급한 가상현실 기술 기반의 스토리텔링 활용도 가능

<참고문헌>

- 류은영, 「내러티브와 스토리텔링 : 문학에서 문화콘텐츠로」, 『인문콘텐츠』, 제 14호, 2009.
- 박기수, 「문화콘텐츠 스토리텔링의 생산적 논의를 위한 네 가지 접근법」, 『한국언어문화』, 32권, 2007.
- 이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.
- 정재승, “스토리텔링의 힘, 평범한 제품도 특별하게”, 동아일보, 2009.7.4.
- 한혜원, “우리는 왜 스토리텔링을 원할까”, 주간한국, 2009.7.7.
- 홍사중, “상상력이 경쟁력이다”, 주간동아, 2007.10.30.
- Denning, Stephen, 안정환 역, 『스토리텔링으로 성공하라』, 을유문화사, 2006.
- Jenkins, Henry, *Convergence culture : where old and new media collide*, New York University Press, 2006.
- McLuhan, Herbert Marshall, 박정규 역, 『미디어의 이해』, 커뮤니케이션북스, 1997.
- Ong, Walter J., 이기우, 임명진 역, 『구술문화와 문자문화』, 문예출판사, 1995.
- Salmon, Christian, *Storytelling, la machine á fabriquer des histoires et á formater les esprits*, La Découverte, 2007.