

스토리텔러(story-teller) 육성방안

2010.9

요약

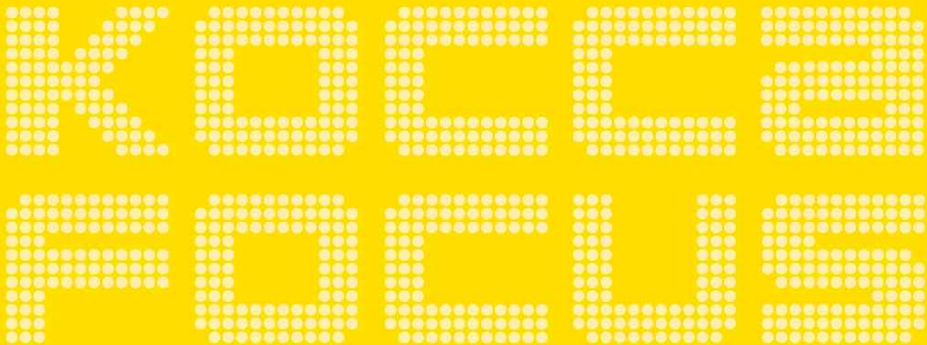
스토리텔링의 시대 도래

스토리텔링의 다양성과 중요성

융합시대의 스토리텔러의 조건과 가치

국내외 스토리텔러 육성 현황

스토리텔러 육성 방안



작성 : 김민규(아주대학교 문화콘텐츠학과 교수)

요 약

○ 스토리텔러의 필요 역량

- 사람들에게 감동을 줄 수 있는 이야기를 구성하기 위해 필요한 역량은 결과적으로 이야기를 만들어 내는 능력인데, 이야기를 만들어 내는 능력에는 다양하게 필요로 하는 역량들이 있음
- 이야기를 만든다는 것은 단순히 글로서 문장을 만들거나, 이미지를 편집하는 행위가 아니라 일종의 사회적 삶을 재구성하는 행위라고 할 수 있는 것이라고 한다면, 스토리텔러는 보다 복합적인 요소 능력들의 종합적인 역량을 필요로 하는 것임
- 첫째, 타인의 이야기를 듣고 이해할 수 있는 소통 능력. 이야기를 만드는 행위는 이야기를 타인에게 전달하는 것을 전제로 하는 행위임. 이를 위해서는 우선 타인의 이야기를 듣고 정확히 이해할 수 있는 커뮤니케이션 능력이 우선적으로 중요함
- 둘째, 이야기 소재를 발굴할 수 있는 능력. 이야기 소재를 갖고 있음. 그렇기 때문에 이야기 소재를 발굴할 수 있는 능력은 스토리텔러에게 스토리 구성에 앞서 일차적인 능력이라고 할 수 있음
- 셋째, 장르별, 매체별 특성을 이해할 수 있는 능력. 스토리텔링이 인간의 감상활동을 포함한 소비활동의 전반적인 영역에서 필수적인 요소가 될 만큼 그 확장성이 높아지고 있음. 이는 스토리텔링이 구현되는 장르와 매체에 대한 충분한 이해가 없으면 적절한 스토리를 구성할 수 없음을 의미함
- 넷째, 다양한 소재와 에피소드를 하나의 전체적인 이야기로 구성할 수 있는 능력. 앞서 언급한 소통 능력, 소재 발굴 능력, 장르와 매체 이해능력이 있다고 하더라도 그것을 전체적인 이야기로 종합하여 구성할 수 있는 능력이 없다면 앞서 능력이 소용이 없게 됨. 전체 프로세스를 통합할 수 있는 능력을 말함

○ 스토리텔러의 현재 환경

- 사회적 관심의 증대와 달리 스토리텔러에 대한 직업 환경은 그리 좋은 편이라고 할 수 없음. 직업으로서의 스토리텔러의 특성상 전통적으로 프리랜서의 성격이 강하기 때문에 대부분의 스토리텔러들은 일종의 계약직 형태임
- 대다수의 스토리텔러의 임금 수준이 높지 않다는 점도 부정적 환경 요인이라고 할 수 있음. 전체 콘텐츠 창작 과정에서 스토리텔링에 대한 중요성이 강조되면서도 전체 자원(제작비)에서 차지하는 비중이 낮음
- 국내에서 스토리텔링의 활용 범위가 점차로 확대되고 있는 상황과 달리 분야별 스토리텔러의 전문화가 매우 미흡한 상황임
- 스토리텔러 환경에서 중요한 것 중 하나는 새로운 스토리텔러가 시장에 진입할 수 있는 환경 조성의 문제임. 우수한 스토리텔러를 정책적으로 육성한다고 하더라도 시장 진출을 하는 것이 어렵다면 실질적인 정책 효과를 가져올 수 없게 됨. 국내에서 신진 스토리텔러가 시장에 진입할 수 있는 채널은 상당히 부족하다고 할 수 있음

○ 스토리텔러 육성 방안

- 스토리텔러 육성 관련 대학에 '스토리텔러 work space' 구축
 - 프리랜서 성격의 스토리텔러에게 작업 공간을 스토리텔러 육성 관련 학과가 있는 대학 내에 설치하고, 유관 전공 학생(예비 스토리텔러)과의 교류 및 프로젝트 참여(스토리텔링 인턴쉽)하도록 함
- '스토리텔러 Job Entering Market' 구축
 - 신진 스토리텔러가 시장 진입을 위한 채널링을 마련하여 '스토리텔러 Job 마켓'이 활성화될 수 있도록 함

- 전국 단위의 스토리텔링 공모전 개최(기존 신화창조프로젝트와 연계하면서 분야별러 카테고리화 필요)하여 신진 스토리텔러의 등용문으로 운영
- '스토리텔링 교육의 표준화 및 전문화' 실시
 - 스토리텔러 육성을 위한 기초 교육과정의 표준화를 정립하여, 일정 수준 이상의 스토리텔러가 육성될 수 있도록 함
 - 스토리텔러의 전문화를 위해 분야별(장르, 매체 등) 전문 스토리텔러 교육
 - '스토리텔링 리터러시 프로그램' 운영을 활성화함
 - 초중고 등 정규 교육과정에서 진행하고 있는 입시 위주의 독해, 논술 교육에서 스토리텔링 리터러시 교육으로 내용적 개선이 필요하고, 일반 대중을 위해 주민센터 문화교실 내에 스토리텔링 리터러시 교육 과정 개설하도록 함
- '스토리텔링 클럽 페스티벌' 개최
 - 이야기를 즐길 수 있는 문화적 풍토, 사회적 분위기를 만드는 것이 매우 중요함에 따라 스토리텔링 대중화를 위한 '스토리텔링 클럽 구축 및 페스티벌' 개최
- 해외 진출을 겨냥한 '신화창조 프로젝트' 강화
 - 현재 운영중인 '신화창조 프로젝트'의 분야별 특성을 고려하여 운영함으로써 스토리텔러 전문화 환경 조성
- '스토리텔러 인증 및 re-fund제' 운영
 - 대다수 스토리텔러의 안정적인 활동할 수 있도록 하기 위해 스토리텔러에 대한 세무환급제(re-fund) 실시

1. 스토리텔링의 시대 도래

1-1 인간의 진화와 함께 하는 스토리텔링

- o 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).
- o 스토리텔링은 하나의 사건을 잘 짜인 스토리로 시각, 청각, 후각 등의 감각에 호소하며 감동적으로 전달하는 인류의 담화예술 혹은 기술(류은영, 2009).
- o 스토리텔링은 인간의 경험을 조직하고 축적하며 전승할 수 있는 힘을 가지고 있는 참여적, 상황의존적인 구술 행위(Ong, 1995).

1-2. 미디어 기술의 발전과 스토리텔링의 진화

- o 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).
 - 전자미디어가 지닌 멀티미디어적 속성은 듣기, 말하기, 행위하기가 복합적으로 구성되는 구술적 환경, 즉 고대로부터 전승되어온 스토리텔링의 핵심 잠재력을 폭발적으로 팽창시킴
- o 디지털 매체가 출현하면서 인터랙티브 드라마, 게임 등 사용자의 참여를 중심으로 형성되는 다선형적 서사가 주목받기 시작함.
- o 디지털 스토리텔링의 특성
 - 디지털 스토리텔링은 디지털 미디어를 기반으로 하기 때문에 아래와 같은 특성을 가짐(이인화, 2003).



특성	설명
상호작용성	• 미디어와 사용자, 또는 미디어와 미디어 사이에 여러 형태의 상호작용이 가능함
네트워크성	• 유무선 연결망을 통해 연결된 전지구적인 네트워크에 영향을 받고 있음
복합성	• 문자, 사운드, 영상 등 여러 가지 형태의 정보가 복합되어 하나를 이루고 있음

- o 특히 최근에는 하나의 스토리가 다양한 채널로 유통돼 시너지를 창출하는 형태인 트랜스미디어 스토리텔링(transmedia storytelling)이 주목 받고 있음(Jenkins, 2006).
 - 트랜스미디어 스토리텔링은 하나의 이야기가 다양한 미디어를 통해 새롭게 재구성되는 것으로 동일한 내용이 여러 매체를 통해 반복, 재생산 되는 OSMU와는 다름.

1-3. 스토리텔링의 가치 부상

- o 세계적 미래문제연구소인 코펜하겐 미래연구소의 로프 안센은 “(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 예언.
- o 로프 안센의 주장대로 이제 스토리텔링은 문화산업의 영역을 넘어 정치경제사회 등 인간의 삶과 연계된 대부분의 영역으로 급속하게 확산되고 있으며, 특히 경제적 측면에서 기업의 마케팅 수단으로 각광.
 - 브랜드 혹은 제품에 얽힌 소재를 이야기로 만들어 홍보 수단으로 사용하는 브랜드 스토리텔 혹은 스토리텔링 마케팅이 그 대표적 사례
- ※ 신장결석을 앓던 한 후작이 알프스의 작은 마을인 ‘에비앙’의 우물물을 마신 후 깨끗하게 병이 나았다는 이야기는 에비앙을 단숨에 명품의 지위에 올림



[사례 1 : 해리 포터]

- 영국 문화와 역사를 배경으로 조앤 K. 롤링은 책이라는 매체를 통해 해리포터 이야기를 창작해냈고, 이 작품의 스토리텔링 콘텐츠로서의 가치는 거대한 영화 자본으로 바뀌었으며, CT기술을 통해 스토리를 새롭게 전달해주면서 막대한 부가가치를 이끌어냄
- 서적은 전 세계적으로 3억7천5백만 권이 팔렸으며 영화를 통해서 총 4조7천 6백 억원의 부가가치를 발생시킴

[사례 2 : 새도맨서 (죽은 자의 대변인)]

- 최근 급부상한 스토리텔러 '테일러 목사'에 의해 출간된 책 '새도맨서'는 15주 동안 베스트셀러를 차지하였으며, 500억 원 이상의 수익을 올린 그는 인터뷰를 통해 책의 내용은 <그가 사는 영국 북해 연안의 어촌 마을 스카보로의 부둣가와 골목, 중세 고성 등 한적한 마을에 깃든 사연들을 이야기로 풀어낸 것>이라 밝힘

2. 스토리텔링의 다양성과 중요성

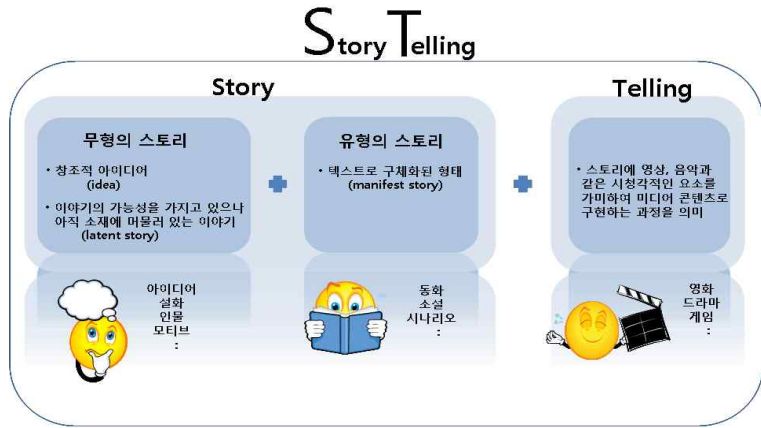
2-1. 스토리텔링의 정의

o 스토리

- 틀이 정해져있지 않은 근본적 소스로서, 콘텐츠의 소재이자 뼈대. 고대에서 현대에 이르기까지 시공간을 초월하여 존재하는 인간의 커뮤니케이션 도구 중 하나. 시대에 따라 표현수단을 달리하며 이어져옴.
- 신화와 전설, 민담 등 말로써 시작 → 문자 발명 이후 동화, 소설, 만화 등 글과 그림으로 발전 → 20세기 이후 영화, 방송 등의 영상물로 범위 확대

o 스토리텔링

- 이야기를 전달하고 공유하고 나누는 행위와 과정
- 내용의 사실성 여부를 떠나 그 모든 것들을 아우르며 전달하는 형식. 사실에 의거한 기록과 기록문학적 논픽션이나 꾸며낸 이야기인 픽션 모두 전달 과정에서 스토리텔링을 거치게 됨.
- 스토리텔링은 '대상으로서의 이야기(스토리)'와 '행위로서의 말하기(텔링)'의 합성어로, 한 단어에 내재된 복합적 의미
- 스토리(story) + 텔링(telling) → 이야기 + 표현의 방법
- 즉, 이야기와 그것을 담아내는 매체의 특성, 즉 기술적 측면까지 포함하는 매우 포괄적 개념.
- 스토리텔링은 매체환경의 특성을 적극 반영하게 되며, 스토리 중심에서 벗어나 상호작용성을 바탕으로 한 향유에 중심
- story 뿐만 아니라 telling이 텍스트 향유의 지배적 요소가 됨.



- o 스토리(story)는 유형의 스토리와 무형의 스토리로 분류
 - 유형의 스토리는 동화, 소설, 시나리오와 같이 텍스트 형태로 구체화된 스토리 (manifest story)를 의미
 - 무형의 스토리는 작가의 창조적 구상물인 아이디어(idea), 그리고 설화인물모티프와 같이 이야기로서의 가능성을 지녔으나 아직 소재상태에 머물러 있는 잠재적 스토리(latent story)를 포함
 - 문화산업의 측면에서는 유형의 스토리의 창작기획뿐만 아니라 아직 구체화되지 않은 상태인 무형의 스토리도 적극적으로 채집·발굴 및 가공하는 것이 중요하기 때문에 이 개념을 별도로 정의할 필요
- o 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 보편화되고 있는 추세

- o 이제 스토리뿐 아니라 텔링 또한 텍스트 향유의 지배적 요소가 되었다고 볼 수 있으며(박기수, 2007), 결국 성공적인 스토리텔링을 위해서는 스토리의 측면과 텔링의 측면을 함께 고려해야 함
 - 결국 스토리텔링 개념은 좋은 이야기의 창작과 이를 효과적으로 콘텐츠화(化)하기 위한 기획 측면을 동일한 차원에서 바라봐야 함
 - 예술적 가치뿐만 아니라 산업적 가치에서도 세계 수준의 경쟁력을 지닌 콘텐츠를 만들어내기 위해 창작과 기획을 별도의 영역으로 분리하지 않고 통합적 시각 필요

2-1-1 스토리 '텔링(telling)'의 방식 변화

- o 스토리 '텔링'의 방식 변화와 중심 콘텐츠
 - a. 전통적 스토리텔링 : 소설 (문자시대)
 - 문자와 인쇄술을 기반으로 한 서사를 통해, 시간의 선형적 흐름을 좇아 일련의 사건을 서술하는 스토리텔링만을 구사.
 - '창작자->작품->독자'의 단선적 창작과 수용 과정으로 독자는 이야기를 경험하는 데 있어 '읽기'의 수동적 행위만 가능.
 - b. 비주얼 스토리텔링 : 영화, 애니메이션, 광고, 드라마 등 (영상시대)
 - 수용자의 기대를 충족시키는 허구적이지만 믿을만한 현실을 창조하기 위해 이미지를 활용.
 - c. 디지털 스토리텔링 : 게임, 미디어 아트, 소설 네트워크 등
 - 디지털이라는 미디어 매체를 통해 전달되는 스토리는 인간의 오감을 모두 자극할 수 있음.
- o '텔링' 방식의 발전은 곧 콘텐츠의 발전으로 전개됨.

- 다매체 다채널 시대의 도래로 각종 콘텐츠의 수요 폭발적 증가
- 콘텐츠의 수요가 증대하면서 스토리의 중요성 커짐
- 향후 문화콘텐츠 산업의 성패는 양질의 콘텐츠 공급, 그리고 그것의 중심이 되는 스토리 창작 및 유통에 달림.

2-1-2. 다양한 스토리텔링의 장르 출현

o 스토리텔링의 기본 유형

a. 엔터테인먼트 스토리텔링

- 서사성이 강한 것. 소설과 동화, 만화, 드라마, 영화, 애니메이션, 게임, 캐릭터, 공연, 전시
- 스토리성 강조. 콘텐츠를 창작하는 데 있어 허구성을 강조하는 경우

b. 인포메이션 스토리텔링

- 축제, 테마파크, 에듀테인먼트, 다큐멘터리, 데이터베이스, 인터넷콘텐츠
- 정보성 강조. 주어진 정보를 바탕으로 하고 이를 가공, 배치, 편집, 디자인하는 과정을 거치는 경우.

c. 기타 스토리텔링

- 광고, 브랜드, 상품, 디자인, 기업경영

※ 그러나 유티쿼터스와 컨버전스 패러다임이 디지털 문화의 핵심이 되면서 이 같은 유형적 구분은 모호해짐.

o 디지털 스토리텔링의 장르 변화

- 쌍방향적 미디어와 일방향적 미디어의 통합을 가능케 하는 컨버전스의 영향.



- 반대적 가치를 지향하는 것으로 여겨지던 스토리와 인포메이션은 디지털 스토리텔링에서 컨버전스적으로 구현됨.

o 스토리는 다양한 장르 속에서 구현됨

- 디지털 게임의 핵심 요소인 경쟁(contest)과 퍼즐(puzzle)을 주축으로 한다는 점에서 여러 장르적 요소를 혼합한 새로운 스토리텔링으로 인식됨.

예) fiction + fact = factior

entertainment + education = edutainment

reality + show = reality show :

o 포맷 산업 부상

- 포맷 : 해당 프로그램을 이루는 모든 것. 프로그램의 구조, 시리즈와 경쟁의 구조, 브랜딩 등의 구성요소를 총칭. 아울러 방송 진행 방식은 물론, 출연진들의 상이나 분위기까지 하나의 포맷으로 완성.

- 포맷 산업은 총체적인 방송 노하우 산업으로, 제작을 넘어서 배급과 유통을 아우르는 모든 역량을 상품화한 것.

- 세계방송시장에서 완성된 프로그램 시장 규모는 거의 정체된 반면, 포맷 라이센스 유통규모는 급성장하는 추세.

- 시청률 경쟁이 검증된 콘텐츠에 대한 방송사들의 선호가 높아지며 방송사는 드라마나 대형 기획물처럼 엄청난 제작비 투입에 따른 고수익 창출 high risk - high return보다는 적은 투입 비용으로 이미 국제시장에서 인정받은 포맷을 활용함으로써 상대적으로 안정된 수익을 보زم받을 수 있는 low risk - high return 전략을 추구.

- 인터넷으로 인한 콘텐츠 유통환경 변화로 방송사들은 더 이상 프로그램 무단 복제나 표절이 불가능하며 한편 인터넷 공간을 통한 홍보의 파급 효과를 기대할 수 있으므로 합법적인 포맷 수입을 선호.



- o 새로운 유통 방식의 등장 : OSMU(One Source Multi Use)
 - 디지털 기술 발달로 원소스 멀티유즈가 가능해지며, 콘텐츠는 막대한 부가가치를 올릴 수 있는 원천이 됨.
 - 문화콘텐츠의 산업적 측면에서 원작산업의 중요성을 부각시킨 개념.
 - 시장에서 성공한 원작 콘텐츠의 존재가 중요. 원작 콘텐츠를 기반으로 파생 콘텐츠가 제작되는 OSMU는 원작 콘텐츠의 스토리텔링이 그대로 유지되면서 미디어 특성에 맞게 각색됨.
 - 시장성을 인정받은 원작 콘텐츠는 높은 부가가치를 창출해내는 OSMU로 이어지게 됨. 다양한 미디어 플랫폼을 통해 수익을 발생시키는 고부가가치 통로.

2-2. 스토리텔러의 부상 배경과 중요성

2-2-1. 부상 배경

- o 인간의 본능으로서 이야기에 대한 욕구
 - 인간은 시대와 장소를 초월하여 끝없는 이야기를 생산 및 소비하고자 하는 욕구 지님.
 - 모든 이야기에는 시대와 문화를 초월한 인간 경험의 보편적 성격으로서 스토리 벨류(story value)가 존재
 - 스토리 벨류는 한 순간에서 다음 순간으로 넘어가는 전환 구조에서 긍정적-부정적 변화가 야기하는 상반된 특성들(예: 삶과 죽음, 사랑과 증오, 자유와 구속 등)을 통해 나타남.
 - 엔터테인먼트 산업의 발전과 함께 보다 강렬하고 신선한 스토리 벨류에 대한 기대와 욕구 증대.



- o 지식기반 사회에서 감성기반 사회로의 변화
 - 리얼리즘이 중시되던 근대 사회에서는 객관적이고 검증된 지식과 정보가 우선시되었고 현실에 기반한 리얼리즘 문화가 지배적. 상상력이 넘치는 이야기보다 시대적·사회적 고민을 담은 이야기가 주를 이룸
 - 감성기반 사회의 출현으로 현실을 뛰어넘는 무한한 상상력을 가진 이야기가 재주목받게 됨. 창조적 감수성을 지닌 생산자 및 소비자에 의해 이야기는 새로운 세계를 형성.
 - Dream Society (by Rolf Jensen) : 꿈과 감성에 바탕을 둔 미래 사회. 정보뿐만 아니라 이야기를 토대로 한 감성에 의해 추진되며, 소비자들은 물건의 속성이나 기능으로 상품을 평가하기보다 그것에 담겨 있는 이야기를 보고 선택. 이야기의 가치 및 중요성은 그 어느 시대보다 커질 것.
- o 디지털 미디어 기술의 발전
 - 이야기의 스토리 벨류를 담아낼 수 있는 다양한 경로 제공. 과거에는 이야기를 담아낼 수 있는 수단이 미디어와 소설, 영화 등에 한정되었으나 다양한 디지털 미디어를 통해 여러 가지 방식으로 이야기의 생산-소비가 가능해지며 창작자/소비자의 구분이 명확해짐으로써 다룰 수 있는 이야기의 폭이 확대됨.
 - 오늘날 우리는 일상 가운데 어디에서나 '이야기'를 찾을 수 있고, '이야기' 속에서 살아감.
- o 이야기 산업은 고부가가치를 창출하는 국가 신 성장동력의 핵심
 - '헤리포터'는 경제적 파급효과가 308조원에 달하며, '반지의 제왕'은 소설로 1억부 이상 판매, 영화로 29억달러 매출 기록
 - 최근 드라마, 영화, 뮤지컬 등 국내 콘텐츠시장의 외국인 원작에 대한 의존도가 증가하고 있어 원천 스토리 확보가 시급함



2-2-2. 중요성

- o 이야기 산업이 고부가가치를 창출하는 신(新) 성장동력
 - ‘해리포터’의 경제적 파급효과는 308조원
 - 게르만족의 설화에 기초한 ‘반지의 제왕’은 소설로 1억부 이상 판매되었으며, 영화로 제작돼 29억 달러 매출 기록 → 뉴질랜드 국가 전반의 경제구조 변화 초래
- o 스토리텔링의 성과가 완성 콘텐츠의 성패에 직접적 영향
 - 탁월한 스토리와 매력적인 텔링이 성공적인 콘텐츠로 이어진 사례, 반면에 스토리텔링의 미흡함으로 인해 작품성 및 흥행성에서 고배를 마셔야 했던 사례를 쉽게 찾아볼 수 있음.
 - 국내영화 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 화려한 CG기술 등으로 100억의 제작비를 투입하였으나, 허술한 스토리로 인해 손익분기점 400만 관객에 훨씬 못 미치는 150만 관객 동원
- o 스토리텔링의 각 요소, 즉 스토리와 텔링의 통합적 완성도, 그리고 개별적 완성도가 콘텐츠 전반의 성과에 큰 영향을 미침

※ 성공적인 스토리텔링 사례

- o 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)		• 공각기동대라는 허구의 조직을 창조하고 이를 이야기로 만들면서 기계 문명, 인간성 등에 대한 성찰을 보여준 최초의 100% 디지털 극장판 애니메이션
매트릭스 (영화, 1999)		• 가상현실 속에서 살아가는 인간과 진실을 위한 투쟁을 생생하게 그려냄으로써 소재의 신선함과 철학적 깊이를 보여줌.
괴물 (영화, 2006)		• ‘한강에 괴물이 존재한다면?’이라는 영동한 상상력과 정교한 스토리, 배우의 훌륭한 연기가 한 데 맞물려 강한 흡인력을 보여준 작품으로 1000만 관객을 모았음

- o 뛰어난 원작 스토리를 활용하여 OSMU에 성공
 - 이미 작품성 및 흥행성을 검증받은 소설, 만화 등의 원작 스토리가 영화로 제작되면서 성공을 거둔 대표적 사례.

작품명	이미지	설명
해리 포터 (영화, 2001~)		• 마법학교라는 환상적 배경 속에서 역경을 딛고 나아가는 소년의 성장담을 유려하게 묘사함으로써 세계적 호응을 얻었고, 영국 경제 기여도는 연간 30억 파운드에 달함
다빈치 코드 (영화, 2006)		• 댄 브라운(Dan Brown)의 소설을 영화화한 작품으로 짜임새 있게 전개된 추리 서사로 인해 2006년 개봉 당시 사상 2위의 흥행 기록을 거둠
타짜 (영화, 2006)		• 허영생 원작 만화를 바탕으로 한 영화 <타짜>는 도박판에서 벌어지는 사랑과 배신을 밀도 있게 담아낸 스토리로 관객 685만 명을 동원

- o 원형 서사를 발굴·가공하여 새로운 2차 스토리¹⁾를 재창조



- 설화, 모티프 등의 원형 서사를 찾아 창조적인 해석을 통해 상품성 있는 2차 스토리를 재창조한 대표적 사례.

작품명	이미지	설명
물란 (애니메이션, 1998)		• 중국 민요 속 인물인 목란을 여성의 자아실현과 사랑이라는 주제 속에서 표현하여 미국 내 흥행이 1억 3천만 달러에 달했으며, 한국에서도 서울관객 70만 이상을 동원함
장화, 홍련 (영화, 2003)		• 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 최고 흥행을 기록함
대장금 (드라마, 2003)		• 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%龍虎상회하는 시청률을 기록하고 한류열풍의 주역이 되었음
왕의 남자 (영화, 2005)		• 조선왕조실록에 기록된 공길이라는 인물에 허구적 상상력을 가미하고 동성애라는 금기 소재를 표면화하여 관객 수 1000만 명을 돌파함

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

- 앞서 언급한 바와 같이 스토리텔링에 있어 스토리뿐만 아니라 텔링 역시 콘텐츠의 성공을 결정하는 중요 요소로 텔링을 통해 스토리에 깊이를 더하거나 원작의 가치를 한층 강화한 경우도 적지 않음.
- 누구나 알고 있어 신선함이 부족한 원작 스토리를 차별화된 텔링을 통해 호소력 있는 작품으로 재창조해 낸 대표적 사례.

1) 2차 스토리는 '기준에 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
인어공주 (애니메이션, 1989~)		• 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.
은비 까비의 옛날 옛적에 (애니메이션, 1991)		• 우리나라의 전래동화를 애니메이션으로 구현하면서 어린이들의 취향에 맞는 영동하고 사랑스러운 캐릭터의 추가와 섬세한 작화로 인기를 얻었고 2000년 대교 출판에서 인쇄본으로 출간
춘향전 (영화, 2000)		• 판소리계 소설을 영화화하면서 판소리의 스토리뿐만 아니라 판소리가 가지고 있는 특유의 음악성을 영상화하는 데 성공함으로써 뛰어난 작품성을 보여줌

o 입체적 텔링을 통해 단편적 소재를 생명력 있는 콘텐츠로 재구성

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

작품명	이미지	설명
메이플 스토리 (애니메이션, 2007)		• 넥슨 제팬과 매드 하우스의 합작인 애니메이션 <메이플 스토리>는 동명의 게임에서 등장하는 캐릭터를 살려 여기에 스토리를 덧입혀 2007년 10월부터 일본에서 방영을 시작하였으며 2008년에는 국내에서도 방영됨
다모 (드라마, 2003)		• 조선시대의 茶母라는 직업을 소재로 제작된 것으로 조선의 여형사라는 소재 자체의 신선함과 함께 매력 있는 배우의 기용, 사전 제작을 통해 높은 완성도를 갖추었음으로써 큰 반향을 얻음

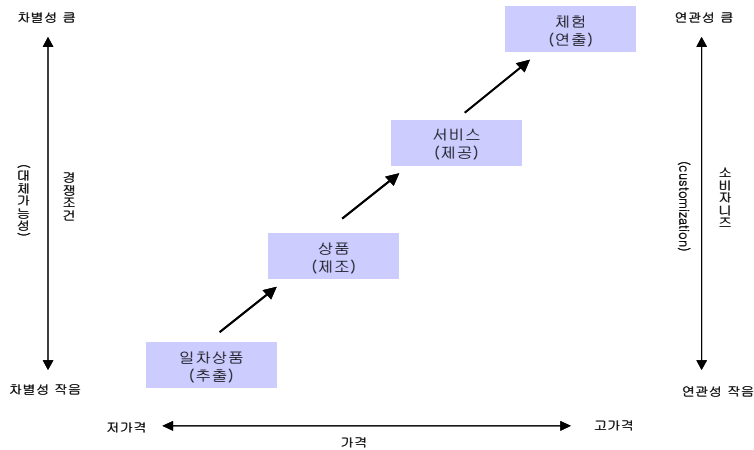


3. 융합시대의 스토리텔러의 조건과 가치

3-1. 감동과 연출을 필요로 하는 체험경제

- o 파인II와 길모어는 [체험경제(the Experience Economy)]란 책을 통해 미래를 선도하는 산업은 체험경제의 패러다임을 바탕으로 한 산업이 될 것이라고 하면서 경제시스템의 진화 과정을 통해 체험경제가 미래산업을 선도할 수밖에 없는 이유를 설명
- o 우선 체험경제 이전 단계의 경제시스템은 경제적 가치가 낮은 순서에서 높은 순으로 농업경제, 상품경제, 서비스경제로서 각각은 추출, 제조, 제공이란 경제적 기능을 가짐

<경제적 가치의 변화>



* 자료 ; Pine II & Gilmore, [The Experience Economy], 1999



- o 이러한 경제에 의한 가치 순위를 다른 것으로의 대체가능성과 소비자욕구의 적실성을 기준을 살펴볼 때 각각의 경제시스템에 의한 생산물은 농업경제(추출), 상품경제(제조), 서비스경제(제공)의 순으로 더 높은 가격이 형성
- o 그 다음 단계로 체험경제는 연출을 자신의 경제적 기능으로 갖고 있으며, 대체가능성이 매우 낮고 소비자욕구 적실성은 매우 높아 가장 높은 가격대를 형성, 즉 가장 많은 경제적 가치를 생산하는 시스템
- o 체험경제로의 전환에 따라 기존 경제시스템과의 구별적인 요소들 중에서 새로운 패러다임 전환과 관련하여 주목해야 할 것은 기능으로서의 연출(staging)과 수요로서의 감동
 - 연출은 감동을 이끌어내기 위한 의도된 행위(action)이고, 감동은 그러한 의도된 행위의 결과로 얻게 되는 개별적 반응(reaction)

<경제시스템의 진화>

경제적 오퍼	일차상품	상품	서비스	체험
경제	농업경제	산업경제	서비스경제	체험경제
경제적 기능	추출	제작	딜리버리(제공)	스테이징(연출)
제공물의 특징	대체가능	유형	무형	감동적 기억
제공물의 특성	자연물	규격품	주문품	개인적 특징
공급방법	대량저장	재고	주문배송	시간의 공유
판매자	거래업자	제조업자	공급자	연출자
구매자	시장(market)	사용자(user)	의뢰인(client)	초대관객(guest)
수요의 원천	성질	기능	편익	감동

* 자료 ; Pine II & Gilmore, [The Experience Economy], 1999



- 이와 같은 체험경제시스템의 경제적 가치를 반영하는 산업이 문화산업이고, 문화산업의 가치를 구체적으로 구현하는 것이 M&E산업
 - M&E산업은 미디어산업과 엔터테인먼트산업을 지칭하는 것으로 대표적으로 방송, 광고, 출판, 영화, 게임, 음반, 애니메이션산업을 포괄
- 굴뚝산업으로 대표되던 기존 제조업의 패러다임은 20세기 중후반 정보화사회에 대한 논의와 함께 정보기술을 중심으로 한 정보산업의 성장으로 패러다임의 전환이 일어났고, 이제는 문화산업의 패러다임이 정보산업의 패러다임을 대체하고 있음
- 굴뚝산업, 정보산업, 문화산업의 세 가지 산업별 유형에 따른 패러다임의 전환의 내용을 살펴보면 다음과 같음
 - 첫째, 각각의 산업의 형성과 발전에 본질적 요소인 핵심가치에 있어서 굴뚝산업은 산업자본을 기반으로 성장했다면, 정보산업은 지식정보를 토대로 하였고, 문화산업은 문화콘텐츠를 핵심가치로 한 산업기반을 형성
 - 둘째, 산업별 경제기반을 보면, 굴뚝산업은 노동경제를 기반으로 하고 있으며, 정보산업은 지식경제를, 문화산업은 체험경제를 기반으로 하고 있다. 체험경제의 패러다임으로의 전환은 기존의 노동경제, 지식경제와 대비해서 경제적 가치를 극대화
 - 셋째, 각각의 산업발전의 핵심기술로는 굴뚝경제는 상품생산을 위한 제작기술을, 정보산업은 정보기술(IT)을 산업의 핵심기술로 하고 있으며, 문화산업은 문화기술(CT)이 핵심기술
 - 넷째, 각각의 산업을 대표하는 주요 산업으로는 굴뚝산업은 철강과 자동차와 같은 대규모 공장산업이, 정보산업은 IT산업이 대표적 산업이며, 문화산업은 방송, 광고, 영화, 게임, 음반 등 M&E(Media & Entertainment)산업이 대표적
 - 다섯째, 산업형태의 측면에서 보면 굴뚝산업은 노동집약적인 산업형태를 띠고, 정보산업은 지식집약적 산업형태를 띤다. 반면에 문화산업은 감성(체험)집약적 산업형태를 띤. 이러한 감성(체험)집약적 산업형태에 따른 생산물은 소비자 개



별성을 강조

- 여섯째, 산업별 전달매체를 대표하는 미디어유형으로는 굴뚝산업은 매스미디어이고, 정보산업은 미디어네트워크인 반면에 문화산업은 미디어융합의 유형
- 일곱째, 앞서 미디어유형과 연관된 것으로 사회적 관계 구성을 볼 수 있는 미디어 소비방식은 굴뚝산업은 매스미디어의 의한 일방향성을, 정보산업은 네트워크에 의한 쌍방향성을 소비방식으로 하고 있으며, 문화산업은 소비과정에서 소비와 생산이 동시적이고 순환적으로 발생하는 상호작용성을 특징

<산업 유형의 변화에 따른 패러다임의 전환>

구분	굴뚝산업	정보산업	문화산업
핵심가치	산업자본	지식정보	문화콘텐츠
경제기반	노동경제	지식경제	체험경제
핵심기술	생산기술	정보기술(IT)	문화기술(CT)
주요산업	공장산업	IT산업	M&E산업
산업형태	노동집약형	지식집약형	감성(체험)집약형
미디어유형	매스미디어	미디어 네트워크	미디어융합
미디어 소비방식	일방향성 (one-way)	쌍방향성 (two-way)	상호작용성 (interactivity)
유관효과	경제효과	지식효과	문화효과(∞)
참여정도	문화 통제	문화민주주의	문화복지
핵심동인	노동력	지식력	창의력

- 여덟째, 각각의 산업이 발생시키는 유관효과는 굴뚝산업은 경제적 효과를, 정보산업은 지식효과를 발생시키며, 문화산업은 문화효과를 발생. 여기서 문화효과는 경제적 효과, 지식 효과뿐만 아니라 교육효과, 정체성효과 등 무한대의 효과를 발생
- 아홉째, 각각의 산업별 강조 시기에서의 문화적 참여정도는 굴뚝산업은 제한적



동원인 문화의 통제로, 정보효과는 개방적 참여의 가능성인 문화민주주의로 대 표되고, 반면에 문화산업은 참여과정의 효과를 통해 문화복지를 구현

- 마지막으로 각각의 산업을 움직이는 핵심적 동인으로 굴뚝산업은 노동력을, 정 보산업은 지식력을 동인으로 하고 있어 이를 동원할 수 있는 능력이 강조. 반 면에 문화산업에 와서는 창의력으로 전환되는데, 문화산업에서 창의력은 집단 적으로 표출되더라도 개별성의 강조를 전제로 함

3-2. 미래형 인재의 조건 : 창의적 인재상

- o 세계적인 석학인 다니엘 핑크의 <새로운 미래가 온다(A Whole New Mind)>라 는 책을 통해 풍요, 기술진보, 세계화를 사회발전의 동인으로 보고 인류사회가 이를 위해 농경시대에서 산업화시대, 정보화시대를 거쳐 하이컨셉의 시대로 이 동하고 있다고 함
 - 각각의 단계에서 사회발전을 위해 필요로 하는 인간형은 농경시대의 농부에서, 산업화시대의 공장노동자, 정보화시대의 지식근로자를 거쳐, 하이컨셉의 시대에 는 창작자 및 타인과 공감하는 능력의 소유자
- o 하이컨셉·하이터치는 개념과 감성의 시대를 의미하는 것으로 이러한 시대에 필요 한 능력은 아름다움을 창조하는 능력, 트렌드를 파악하는 능력, 스토리를 만들어 내는 능력, 종합하는 능력, 공감을 이끌어내는 능력, 인간관계를 이해하는 능력, 즐겁게 할 줄 아는 능력, 의미를 만들어내는 능력 등을 제시함
- o 하이컨셉·하이터치 시대의 창의적 인재의 6가지 조건
 - 디자인 : 미적 감각에 대한 이해와 수용할 수 있는 능력
 - 스토리 : 이야기를 만들어 낼 수 있는 의사소통 능력
 - 조화 : 새로운 전체를 구성할 수 있는 통합할 수 있는 능력
 - 공감 : 타자에 대한 배려와 유대 관계를 강화할 수 있는 능력



- 놀이 : 마음의 여유를 즐길 수 있는 능력
- 의미 : 사회적 행위에 가치를 부여할 수 있는 능력

3-3. 스토리텔러의 필요 역량

- o 앞서 다니엘 핑크가 제시하고 있는 미래사회의 창의적 인재의 6가지 조건의 내 용을 보면, 이야기를 구성하는 스토리텔러의 필요 역량에 대한 시사점을 제공하 고 있음
- o 사람들에게 감동을 줄 수 있는 이야기를 구성하기 위해 필요한 역량은 결과적으 로 이야기를 만들어 내는 능력인데, 이야기를 만들어 내는 능력에는 다양하게 필요로 하는 역량들이 있음
- o 즉 감동을 준다는 것은 타자와의 정서적 공감대를 유지할 수 있어야 하는 것이 고(공감), 사회 속에서 다양한 에피소드 중에서 이야기가 될만한 소재를 찾아서 의미를 부여할 수 있어야 하고(의미), 하나의 내러티브 속에 다양한 에피소드가 일관되게 전개될 수 있도록 하기 위해 통합할 수 있어야 하고(조화), 하나의 이 야기가 미적 가치를 가질 수 있어야 함(디자인)
- o 이야기를 만든다는 것은 단순히 글로서 문장을 만들거나, 이미지를 편집하는 행 위가 아니라 일종의 사회적 삶을 재구성하는 행위라고 할 수 있는 것이라고 한 다면, 스토리텔러는 보다 복합적인 요소 능력들의 종합적인 역량을 필요로 하는 것임
- o 이러한 스토리텔러의 종합적인 필요 역량을 구성하는 요소들을 정리하면 다음과 같은 요소들이 제시될 수 있음
 - 첫째, 타인의 이야기를 듣고 이해할 수 있는 소통 능력. 이야기를 만드는 스토 리텔러는 이야기를 만드는 행위는 이야기를 타인에게 전달하는 것을 전제로 하 는 행위임. 이를 위해서는 우선 타인의 이야기를 듣고 정확히 이해할 수 있는



커뮤니케이션 능력이 우선적으로 중요함. 타인과 소통할 수 없는 이야기는 그냥 이야기로 끝날 뿐 아무런 가치를 생산할 수 없음. 이러한 소통의 능력은 결국 좋은 소비자로서의 태도를 우선적으로 갖고 있어야 함을 의미함

- 둘째, 이야기 소재를 발굴할 수 있는 능력. 이야기는 그냥 만들어지는 것이 아니라 이야기를 만들지 위한 재료를 필요로 함. 즉 이야기 소재를 갖고 있음. 그렇기 때문에 이야기 소재를 발굴할 수 있는 능력은 스토리텔러에게 스토리 구성에 앞서 일차적인 능력이라고 할 수 있음. 이야기 소재가 될 수 있는 것은 과거의 문화유산으로부터 현재의 사회적 환경 및 미래에 대한 시각 등 매우 풍부하고 다양함. 또한 개인의 사소한 생각이나 행동으로부터 사회적 이슈까지 그 범위도 매우 넓음. 문제는 다이아몬드 원석 그 자체가 아니라 이를 가공할 수 있어야 높은 가치가 되는 것처럼 이야기 소재가 될 수 있는 범위와 재료가 많다고 곧바로 소재가 되는 것이 아니라 이야기 거리의 소재가 될 수 있게 의미화할 수 있는 능력이 중요함. 많은 사람들이 매일 신문이나 뉴스를 통해 다양한 사건사고를 접하지만 그냥 하나의 기사로 지나갈 뿐임. 그렇지만 하루의 기사에는 무수한 이야기가 될 수 있는 재료가 있지만 이를 이야기 소재로 의미화하지 못한다면 아무런 소용이 없게 됨. 즉 이야기 소재를 발굴할 수 있는 능력은 개인을 포함한 사회에 대한 끊임없는 관심 속에서 만들어 질 수 있음
- 셋째, 장르별, 매체별 특성을 이해할 수 있는 능력. 예전에 이야기가 없었던 것은 아니지만, 스토리텔링이 이 시기에 관심의 대상이 되는 것은 이야기가 인간의 감상활동을 포함한 소비활동의 전반적인 영역에서 필수적인 요소가 될 만큼 그 확장성이 높기 때문임. 즉 과거의 스토리텔링은 문학이란 장르에 한정적으로 적용을 했다면, 지금의 스토리텔링은 예술 장르를 비롯한 관광 및 일반 제품의 소비활동에까지 그 중요성이 높아지고 있음. 그것은 인간의 활동이 기억과 밀접하게 관련되어 있기 때문이라고 할 수 있음. 그렇기 때문에 이 시기의 스토리텔링은 그 내용과 방식에서 매우 다양할 수밖에 없음. 이는 스토리텔링이 구현되는 장르와 매체에 대한 충분한 이해가 없으면 적절한 스토리를 구성할 수 없음을 의미함. 일례로 시나리오라는 스토리텔링의 구체적인 가장 일반적인 형식의 경우에, 영화, 애니메이션, 만화, 게임 등 장르의 특성에 따라 동일한 이야기라고 다르게 전개되어야 하기 때문임. 또한 활자, 영상 뿐만 아니라



콘텐츠의 전달 매체에 따라서도 다른 방식의 스토리텔링이 되어야 함. 그렇기 때문에 장르, 매체 등에 대한 특성을 정확히 이해할 수 있는 능력이 있어야 그 예 맞는 스토리텔링이 될 수 있음

- 넷째, 다양한 소재와 에피소드를 하나의 전체적인 이야기로 구성할 수 있는 능력. 앞서 언급한 소통 능력, 소재 발굴 능력, 장르와 매체 이해능력이 있다고 하더라도 그것을 전체적인 이야기로 종합하여 구성할 수 있는 능력이 없다면 앞서 능력이 소용이 없게 됨. 물론 여기서 이야기로 종합하는 능력이라고 해서 소설이나 영화시나리오와 같은 긴 호흡의 일관된 내러티브를 갖고 있는 스토리텔링만을 의미하는 것은 아님. 앞서 언급했듯이 장르나 매체에 따라서는 짧은 호흡의 분절적인 이야기를 구성해야 하는 것도 있기 때문임. 그렇다고 하더라도 분절적 양식이라고 하더라도 전체 컨텍스트에서의 분절의 위치를 설정해야 하기 때문에 형태적 문제가 아니라 전체 프로세스를 통합할 수 있는 능력을 말하는 것이라고 할 수 있음



4. 국내외 스토리텔러 육성 현황

4-1. 국내 현황

4-1-1. 대학 교육 프로그램 현황

o 강원대학교 스토리텔링학과

- 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 모바일, 게임, 출판, 각종 공연 등의 문화산업을 원초적으로 책임질 스토리텔러 군단을 양성을 목표로 2006년 3월에 개설

<강원대학교 스토리텔링학과 교과목>

학년	교과목
1학년 1학기	상담 및 전공세미나 I (Counselling and Tutorial Seminar I)
1학년 2학기	상담 및 전공세미나 II (Counselling and Tutorial Seminar II)
2학년 1학기	드라마 작법의 기초 (Basic Dramaturgy) 영화서사학 (Film and Narrative) 캐릭터와 플롯 (Character and Plot) 문화산업 입문 (Introduction of Cultural Industry) 만화와 애니메이션 (Cartoon and Animation) 상담 및 전공세미나 III (Counselling and Tutorial Seminar III)
2학년 2학기	광고기획 (Planning Advertising) 방송프로그램구성 I (Script for Broadcast Programs I) 픽션 창작 워크숍 (Workshop of Creative Fiction) 왜 대중문화인가 (Popular Cultural) 문화산업현장 탐방 (Internship of Cultural Industry) 상담 및 전공세미나 IV (Counselling and Tutorial Seminar IV)
3학년 1학기	페스티벌 사례분석 (Case Analysis of Festival) 카피라이팅 (Copywriting) 에듀테인먼트 스토리디자인 (Edutainment Story Design) 방송대본실습 (Writing Broadcast Script)

	영상미학 (Visual Aesthetics) 상담 및 전공세미나 V (Counselling and Tutorial Seminar V)
3학년 2학기	축제기획의 이론과 실제 (Theory and Practice of Festival Planning) 광고제작실습 (Practice of Advertising) 스토리텔링과 마케팅 (Storytelling and marketing) 세계문화예술기행 (World Culture travel) 문화콘텐츠 기획 세미나 (Cultural Contents Planning Seminar) 상담 및 전공세미나 VI (Counselling and Tutorial Seminar VI)
4학년 1학기	문화행정 (Administration of Culture) 출판기획과 편집 (Planning and Editing of Publication) 문화원형의 이해와 활용 (Understanding and Practical Culture archetype) 명작 강독 (Reading of Literature)
4학년 2학기	지역문화와 문화콘텐츠 (Region Culture and Culture Contents) 방송프로그램구성 II (Script for Broadcast Programs II) 문학과 스토리텔링 (Literature and Storytelling) 인턴십 (Internship)

4-1-2. 공공기관 교육 프로그램 현황

o 콘텐츠 진흥원 기획 창작 아카데미

- 문화콘텐츠 실무자와 전문가 양성을 위해 2006년부터 연중 운영되고 있는 기획자양성전문아카데미
- 수요자 전원 문화콘텐츠 관련기업 진출과 복합미디어 체계 기반의 우수 프로젝트 개발이 교육목표임

<기획 창작 아카데미 과정>

구분	실무자과정 (주간)	전문과과정 (야간)
교육기간	10개월	6개월
모집인원	20명내외	40명내외
지원자격	문화콘텐츠 관련 전공자 및 경험자 또는 수료이후 문화콘텐츠 산업 진출 희망자	문화콘텐츠 관련 산업 실무 경력 2년 이상의 현장인력

- 실무자 과정 커리큘럼은 크게 입문·발전·개인프로젝트·인턴십으로 이루어져 있으며 수업과 프로젝트로 이루어져 있음

<실무자과정 커리큘럼 >

구분	실무자과정 (주간)	전문과과정 (야간)
교육기간	10개월	6개월
모집인원	20명내외	40명내외
지원자격	문화콘텐츠 관련 전공자 및 경험자 또는 수료이후 문화콘텐츠 산업 진출 희망자	문화콘텐츠 관련 산업 실무 경력 2년 이상의 현장인력
과정	<ul style="list-style-type: none"> 문화콘텐츠산업의 이해 비즈니스 모델 연구 시장조사, 마케팅 기획과 기획자 문화콘텐츠 투자 문화콘텐츠와 트렌드 문화콘텐츠 스토리텔링 창작소재 발굴 및 구상 컨버전스시대의 스토리텔링 우수문화콘텐츠 감상과 비평 문화콘텐츠와 크리에이티브 	<ul style="list-style-type: none"> 우수기획 사례분석 글로벌시장의 이해 문화콘텐츠의 법률 문화콘텐츠 기획실습 문화콘텐츠 라이선싱 기획제작론 - 프로듀서의 ABC 기획서작성 및 창의적PT실습 미래컨텐츠개발 스토리텔링 실습 및 워크숍 (영화, 드라마, 만화, 공연, 게임, 에듀)
과정	<ul style="list-style-type: none"> 팀프로젝트 실습 창작사례 워크숍 	<ul style="list-style-type: none"> 개인 프로젝트 실습 인턴십
과정	<ul style="list-style-type: none"> 입문과정 발전과정 심화과정 Internship 	<ul style="list-style-type: none"> 다매체 다장르 컨버전스 환경에 맞는 다양한 실습을 통해 실천적능력 배양 및 완성도 높은 프로젝트 도출

* 출처 : 아카데미 홈페이지(<http://brain.kocca.or.kr/>)

<전문과과정 커리큘럼>

구분	실무자과정 (주간)	전문과과정 (야간)
교육기간	10개월	6개월
모집인원	20명내외	40명내외
지원자격	문화콘텐츠 관련 전공자 및 경험자 또는 수료이후 문화콘텐츠 산업 진출 희망자	문화콘텐츠 관련 산업 실무 경력 2년 이상의 현장인력
과정	<ul style="list-style-type: none"> 문화산업의 실천적 이해 문화콘텐츠 기획제작 마케팅 문화콘텐츠 OSMU와 라이선싱 문화콘텐츠 기획, 기획서작성, PT실습 기획을 위한 스토리텔링 분석 	<ul style="list-style-type: none"> 문화콘텐츠 투자 분석 문화콘텐츠 컨버전스의 이해 문화콘텐츠 해외마케팅 전략 문화콘텐츠 저작권, 계약의 이해 문화콘텐츠 제휴, 협상, 계약실습
과정	<ul style="list-style-type: none"> 발전과정 심화과정 팀프로젝트 실습 	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트 실습
과정	<ul style="list-style-type: none"> 사례중심의 전문적 학습을 통한 고급기획자 배출 상업화 가능한 우수 프로젝트 도출 	

* 출처 : 아카데미 홈페이지(<http://brain.kocca.or.kr/>)

o 한국정보통신산업협회(KAIT)의 디지털스토리텔링과정

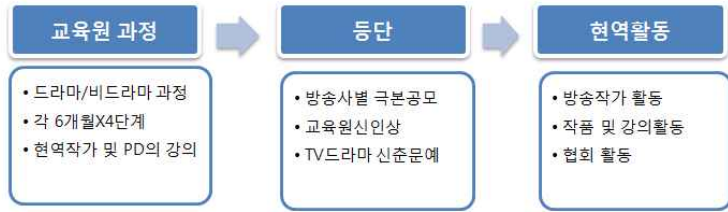
- 방송통신 융합 분야 문화콘텐츠 전문 인력 양성을 위해 단기간의 디지털 스토리텔링 과정을 실시함
- 수강생 50명(모집 시) 규모의 주중야간교육(8일, 24시간)과 주말주간교육(4일, 24시간)으로 진행되었음

4-1-3. 협회 교육프로그램 현황

o 한국방송작가협회 교육원

- 개요 : 1988년 개원하여 과정·수준 별 수업과 교육교재발간·신인상시상·출업작품집 발간 등을 통한 전문·비전문 방송작가 양성을 하고 있는 한국방송작가협회 산하의 사단법인 교육 단체
- 교육원 출신 작가들은 교육원 수료 후 공중파 방송3사와 제작사에서 활동함

<한국방송작가협회 교육원을 통한 작가 배출과정>



- 커리큘럼 : 교육과정은 크게 드라마과정과 비드라마과정으로 나뉘어 있으며 드라마과정의 경우 <표>과 같은 단계와 강의내용으로 이루어짐

<한국방송작가협회 교육원 드라마과정 커리큘럼>

단계명	강의소개
기초반	•방송문장론, 드라마작법 등 방송전반에 걸친 이론과 실기 지도
연수반	•교육생의 습작품 제출을 의무화 •청삭시스템식 지도와 토론
전문반	•치밀한 작품분석과 철저한 교육관리
창작반	•전문반의 우수교육생에게 장학혜택 •수료후 <창작반 졸업작품집> 발간

<한국방송작가협회 교육원 드라마과정 기초반·연수반 주요 강의내용>

단계명	주요 강의내용
기초반	작가정신과 작가의식, 방송매체의 이해, 드라마의 본질과 특성, 드라마의 구성, 극본의 요소, TV드라마 작법, 자료의 수집과 활용 및 모니터, 시놉시스 작성법, 작법개론 총정리, 실제 원고 분석토론, 실습원고 검토분석
연수반	시놉시스 검토분석, 소재선택 방법, 구성 및 반단연구, 생략절제의 요령, 복선·갈등·위기·클라이맥스·반전 연구, 습작 원고 분석 토론

- 비드라마과정은 드라마를 제외한 모든 프로그램을 위한 과정으로 다큐멘터리, 교양, 쇼, 오락, 코미디, 라디오 등이 이에 속함
- .. 반편성 : 지원자의 경력, 학력, 연령, 면접성적으로 분배
- .. 강의내용 : 비드라마 총론, 장르별 프로그램의 특성, 방송장론, 교양/예능/라디오프로그램 기획·취재·구성·제작, 장르 별 프로그램의 작법

o 영상작가전문교육원

- 개요
 - (사)한국시나리오작가협회에서 오프라인과 온라인으로 운영하는 교육센터
 - 1992년 영화진흥공사와 방송사, 대형영화제작사들의 후원과 협찬을 받아 설립되어, 영화·TV·애니메이션 등 영상작가 지망생을 육성함
- 교육과정
 - 정규과정과 온라인 강의를 기초, 전문, 연구, 창작반 등 4단계수업을 통해 차별적으로 제공함

<영상작가전문교육원의 온라인·오프라인 커리큘럼>

분류	강의개요
정규과정 (오프라인)	기초반, 전문반, 연구반, 창작반의 4단계이며 각 6개월임
온라인강의 (온라인)	사이버기초반과 전문반 각 6개월 과정

- 정규과정은 3개 전공분야, 4단계로 구성된 커리큘럼을 각각 6개월씩 수강하는 과정으로 구성되어 있음

<영상작가전문교육원 정규과정 모집요강>

구분	전공분야	정원	강좌일정	미수기간	응모 자격	
기초반	TV극본 영화각본 애니메이션각본	주/야간 ○○명	주1회 2강좌 150분 강의	6개월	· 수강 능력있는 남녀 (학력, 연령 불문)	
전문반		주/야간 ○○명		6개월	· 분원 기초반 수료자 · 다 교육기관 통과정 수료자 · 작품공모 입상자	
연구반		주/야간 ○○명		주1회 100분 견원개별 협석지도	6개월	· 분원 전문반 수료자 · 다 교육기관 통과정 수료자 · 작품공모 입상자
창작반		야간 ○○명		6개월	· 분원 연구반 수료자 · 동단 준비 코스	

· 온라인 강의는 지방인, 학생, 일반인, 직장인, 교사, 전문직 등 출석수강이 어려운 수강생들을 대상으로 기초반과 전문반과정을 동영상강의를 통해 제공하는 교육과정임

- 창작반

· 창작반은 이전과정을 거친 예비작가들이 자신이 구상한 작품을 가지고 각종 공모전과 영상화를 통해 등단 할 수 있도록 하는 전문적 집필과정의 작가를 양성하는 커리큘럼으로 구성됨

<스토리 창작 관련 민간 아카데미 현황 소개>

아카데미명	개설과정
한국방송아카데미 방송시나리오창작학부	- 기간: 4년제(학위 인정) - 대상: 방송시나리오 창작 전공 학생 - 구성작가 전공, 드라마작가 전공, 다큐작가 전공, 라디오작가 전공, 문예창작
한국방송작가 교육원	- 기간: 각 반별 6개월 과정 - 대상: 방송작가 취업 희망자 - 기초반, 연수반, 전문반, 창작반, 비드라마과정
한겨레교육문화센터 글쓰기/창작 과정	- 기간: 각 과정별 3개월 과정 - 대상: 창작에 관심있는 일반인 - 시청작교실, 소설작법익히기, 아동문학작가학교, 스토리텔링 클리닉 학교, 소설창작과정



MBC아카데미 방송학부	- 기간: 각 과정별 3, 6개월 과정 - 대상: 방송작가 취업 희망자 - 구성작가 과정, 일반과정, 기초과정, 심화과정, 연구과정
KT&G 상상마당 글쓰기 과정	- 기간: 각 과정별 3개월 과정 - 대상: 일반인 - 스토리텔링 워크샵 1, 2, 전방위 글쓰기, 우리말 달인의 건방진 글쓰기
심산스쿨	- 기간: 각 과정별 5개월 과정 - 대상: 영화시나리오 작가 취업 희망자 - 기초반(노효정반), 중급반(심산반), 고급반(박현수반)
영화아카데미 영화연출/애니메이션	- 기간: 2년 4학기제 - 대상: 영화계 취업 희망자 - 시나리오영역 세미나, 영화기획영역세미나, 애니 기획·연출 세미나, 시나리오·스토리보드 워크샵

· 컨셉 설정에서부터 시나리오 기획, 시놉시스 작성, 트리트먼트 작성, 집필, 초고 완성, 수정 작업, 최종 탈고에 이르는 전 과정과 영화 비즈니스의 모든 단계를 담당 교수님이 직접 지도를 하며, 수업방식은 1:1 개인교수제로 이루어짐

· 창작반에서 집필된 작품 중 우수작은 각종 영화사와 방송국에 추천되어 가장 빨리 영상화 할 수 있도록 적극 지원을 하며, 창작반을 수료한 기간 이후에도 프리미엄 침삭 클리닉이라는 전문 침삭 과정과 연계하여 전업 작가로서 원활하게 활동 할 수 있도록 하는 창작 지원 시스템을 운영하고 있음



4-2. 해외 현황

4-2-1. 영국 현황

4-2-1-1. 기초 교육

- 초등학교에서 주1회 혹은 주말교실 등과 같이 스토리텔링 수업을 편성하여 창조적으로 읽고 쓰고, 듣는 능력 개발을 위한 교육을 실시함
- 수업은 스토리텔러들이 손자 손녀에게 할아버지가 이야기해주는 형식으로 듣기 능력을 개발하면서 수업을 통해 자국의 문화와 역사를 배우는 기회를 제공함
- 스토리텔링 수업에서 책을 교재로 사용하기도 하며 유년시절부터 책을 통해 학생들이 자연스럽게 관심을 가지게 하여 후에 그 책을 다시 이야기로 재창조하는 소재로 활용하도록 함
- 스토리텔링 교육을 통해 책을 자연스럽게 접하고 좋아하게 되어 학생 스스로가 스토리텔러로 성장하거나 작가로서의 재능을 키워갈 수 있게 됨

4-2-1-2. 정규 고등 교육

- 영국에서 정규 교육 기관을 통해 스토리텔러들이 배출되는 사례는 적음
- 스토리텔링 학사나 석/박사 프로그램은 별도로 있지 않고 주로 영문학, 언어학, 창작 학부 내 일부 과정에서 편성되어 있음
- 크리에이티브 라이팅(Creative Writing) 학부 과정을 제공하는 영국 대학은 600개가 넘으며, 순수 전공보다는 대본 창작, 만화 일러스트 등의 과목으로 복수 전공을 하는 것이 보편적임



- 스토리텔링은 오픈 유니버시티(Open University)에서 운영하는 어린이 동화 창작 학부 과정 중 수료과목에 포함되어 있으며 더 폭넓은 과정의 일부로 다루지는 경우가 대부분임
- 웨일즈에 있는 그라모건 대학은 스토리텔링을 위한 조지 에wart 에반스 센터(The George Ewart Evans Centre for Storytelling)에서 전문가 코스를 제공하고 있으며 스토리텔링을 직업으로 하는 사람 및 단순한 취미로 관심을 가지고 있는 사람들에게 전문가 코스를 제공하고 있음
- 영국에서 유명한 예술 학교 중 하나인 세인트마틴 아트칼리지(Central Saint Martins College of Art and Design)의 경우 연기자 관심을 끌만한 코스로서 "Playground and Storytelling for Actors"라는 코스를 제공하고 있으며, 여기서 다루지는 내용 중에는 보다 유능한 스토리텔러가 되기 위한 교육이 포함되어 있음
- 영국 남부지방의 사우스다운(South Downs)에 위치하고 있는 에머슨칼리지(Emerson College)에서는 1994년에 설립된 스토리텔링학교(School of Storytelling)에서 스토리텔링에 관한 모든 교육 제공하고 있으며, 코스에는 스토리텔링에서의 바디 랭귀지의 중요성, 치유효과를 위한 스토리텔링, "스토리텔링의 현주소" 등이 있음

4-2-1-3. 비 정규 코스

- 전문학교에서는 취미생활로 스토리텔링을 즐기고자 하는 사람들을 대상으로 1회~2회의 짧은 코스에서부터 1년 수료 코스까지 스토리텔링 코스가 1개 이상씩 운영되고 있는 경우가 많음
- 아카데미나 워크숍, 컨퍼런스를 통한 개인 역량 개발 코스가 있음



[스토리텔링 클럽]
 - 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 갖으며 참석 회비를 지불하고 있다)
 - 스토리의 상업적인 용도를 목적으로 몇몇 사람들은 스토리와 비즈니스를 위해 함께 일하고 있으나, 더 크릭 크랙 클럽(The Crick Crack Club)은 일반대중에게 최고의 스토리를 이야기할 수 있는 스토리텔러들과의 만남을 주선한다. 클럽에서 행해지고 있는 전통적인 이야기들은 만들어진 것이 아니며 개개인의 아티스트들은 전통적인 소개를 기초로 작품을 창조해낸다. 이것들은 그들의 작품이지만 스토리는 다른 이들에 의해 다른 방식으로 전해질 수 있다.
(출처: The Crick Crack Club과의 인터뷰)

o 작가(Writers) 육성 진흥 기관

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 - 전문 스크린 작가들을 위한 전반적인 지원 제도를 제공하며 세부 내용에는 산업 뉴스, 고용 기회, 이벤트 관련 글쓰기 정보, 계약 서비스, 연금 제도 등이 포함됨
스크리트릿 필름, 방송, 글씨기 페스티벌 (Screetlit Film, TV and Writing Festival)	- 2009년 6월 29일부터 7월 5일까지 개최되는 이 행사는 영화 내레이터, TV, 서적을 통한 21세기 작가들의 공헌과 새로운 미디어의 형태와 발전에 대한 축하하기 위하여 열림 - 페스티벌 프로그램은 팩트 & 픽션, 전설, 스크린 플레이, 새로운 미디어(게임, 모바일)를 포함한 여러 다양한 형태로 구성되어 있음
BBC 작가의방 (BBC Writersroom)	- BBC 웹사이트를 통해 운영되는 라이터룸은 영화, TV, 라디오, 극장 분야의 새로운 글쓰기 재능을 후원하려는 목적에서 시작됨 - 해당 웹사이트를 통하여 참여를 원하는 작가들은 누구나 글을 제출할 수 있으며 채택된 이야기는 프로그램으로 제작되며 작가는 지속적으로 BBC 작품에 참여하게 됨
더 스크립트 팩토리 (The Script Factory)	- 스크립 팩토리는 영화, TV, 라디오 분야의 스크린 라이팅 양성 과정을 운영함 - <국립 영화&방송 학교>와 협력하여 스크립 개발을 위한 노력

	을 기울임 - ‘프렌드리 프로듀서(Friendly Producer)’ 라는 스크린 라이팅 양성 과정을 통하여 흥미롭고 새로운 작품들을 영국의 저명한 프로듀서들에게 소개하기도 함
슈팅 피플 (Shooting People)	- 슈팅 피플은 영국 온라인 영화 제작자들의 공동체로 스크린 라이팅, 필름제작, 다큐멘터리, 음악 비디오, 캐스팅 등의 활동을 운영함
국립 영화&방송 학교 (The National Film & Television School)	- 국립 영화&방송 학교는 ‘스크립 팩토리’ 단체와 파트너십을 맺고 있으며 미래의 스크린 산업 전문가들과 연습생들을 위한 선도적인 교육 양성 학교로 자리 잡고 있음
디벨로먼트 풀 (Development Pool)	- 영화와 TV분야에 전문가들과 개발자들을 위해 고안된 정보 교환 웹사이트로 그들의 경험과 연락 정보망을 공유하고 서로의 진행 과정을 지원함
필름하우스 시네마 (The Filmhouse Cinema)	- 필름하우스는 신임 작가들을 위해 스크린 글쓰기 과정을 운영함
스코티쉬 북 트러스트 (The Scottish Book Trust)	- 스코틀랜드의 문학 증진을 위한 선도적인 에이전시로 성인과 어린이들에게 독서를 장려하고 혁신적인 프로젝트를 개발하는 업무를 수행함
스코티쉬 스크린 (Scottish Screen)	- 스코티쉬 스크린은 스크린 작가들에게 관련 정보, 자문, 자금 지원 등의 서비스를 제공함
스크린 아카데미 (Screen Academy Scotland)	- 스킵렛 스크린 아카데미인 <스크린 아카데미 스코틀랜드>는 스코틀랜드의 저명한 스크린 교육 협회들 간의 협력 기관으로 스크린라이팅 석사과정과 준석사 자격증 코스를 운영하고 있음

4-2-2. 미국 현황

4-2-2-1 개요

- o 미국의 여러 대학에서는 줄거리 구성, 각색, 장면 개발, 캐릭터화, 대화 등의 스토리텔링의 기본적인 내용을 가르치고 있음
- o 또한 유명 작가와의 강의, 현장에서의 인턴십등을 통하여 실질적인 경험을 쌓을

수 있도록 지도하고 있음

- o 미국 5대 영화 명문학교로는 AFI(American Film Institute), USC, UCLA, 콜럼비아, NYU 등을 꼽을 수 있음
- o 미국내 권위 있는 작가 양성 프로그램을 구축하고 있는 대학들의 작가 양성 커리큘럼과 각 학교의 독특한 양성과정을 분석해 보았음

4-2-2-2. American Film Institute (AFI) Conservatory

- o 실무에서 지도해온 영화와 방송 커뮤니티의 전문가들로 이루어진 세계적인 AFI Conservatory는 재능 있는 작가들을 양성해오고있음
- o 1969년 이래 3,500명 이상의 아티스트들이 졸업했으며 이들은 영화, 방송, 디지털 미디어 분야에서 두각을 나타내고 있음
- o 영화촬영법, 연출, 편집, 제작, Production Design, 각본 등 여섯 가지 학과가 있으며 예술 석사 과정을 통하여 60-plus 학점 이수 기간 동안 실무 현장에서 경험을 쌓을 수 있는 기회를 제공
- o AFI - 영화 시나리오 (SCREENWRITING) 석사 과정
 - 기본기를 배우는 동시에 전문 각본가와 각본팀의 세계와 유사하게 조성된 환경에서 내러티브 스토리텔링에 교육에 중점을 두고 있음
 - 1학년 때는 어떻게 각본이 시각화 되는가를 배우는 작가들을 위한 프로덕션 진행과정에 대하여 집중 훈련하며 단편중심 집필
 - 2학년에는 극장 영화뿐 아니라 전기 영화, TV 영화와 시트콤 혹은 한 시간짜리 드라마를 위한 spec scripts를 포함한 방송적 요소를 개발
 - 또한 2학년 주제에 대해 각본을 작성한다거나 연출과 제작에 참여하여 세밀한 작업을 할 수 있는 기회를 얻게 됨



[AFI Conservatory Screenwriting 석사과정 커리큘럼]

1st Year Curriculum

- PRN 510: Introduction to Cycle Production
- PRN 511: Cycle Production I
- PRN 512: Cycle Production II
- PRN 521 & 522: Narrative Workshop and Analysis
- SCR 511 & 512: Screenwriting Workshop and Conference
- SCR 521 & 522: The Art and Craft of Screenwriting/Dramatic Analysis
- SCR 531: The Great Screenplays
- SCR 532: Writing the Thriller
- CON 511 & 512: Master Seminars
- CON 521 & 522: American Approaches to Film
- First Year Portfolio Review

2nd Year Curriculum

- SCR 611 & 612: Advanced Screenwriting Workshop
- SCR 621 & 622: Advanced Art and Craft of Screenwriting: Workshop/Lecture
- SCR 631 & 632: Writing for Television Drama/Writing Comedy for TV & Film
- SCR 670: Internship Practicum
- SCR 690: Screenwriting Thesis Portfolio
- CON 621 & 622: World Approaches to Film (First and Second Terms)

4-2-2-3. UCLA - School of Theatre, Film, and Television

- o 1965년 설립된 UCLA 영화 시나리오 프로그램은 수백 명의 졸업생들로 이루어진 강력한 재단이 뒷받침함



- o UCLA의 영화, 방송, 디지털 미디어에 관한 예술 석사 과정은 4가지 전문 분야가 있음 (제작/연출, 영화 각본, 애니메이션, 프로듀서)
- o 2년 과정의 영화 각본 석사 프로그램은 생생하고 흥미로운 캐릭터들의 구성도 높은 이야기를 만들어 낼 수 있도록 학생들을 장려
- o 강도 높은 워크숍 과정을 통하여 캐릭터, 대화, 장면, 배경, 구성, 스타일, 음조와 같은 기본 요소들을 탐구함
- o UCLA 영화 시나리오 프로그램을 통해 학생들은 줄거리 구성, 각색, 장면 개발, 캐릭터화, 대화 등을 포함해 장편 영화, 방송에 필요한 각본을 만들어 내는 중요한 요소들을 가르침
- o UCLA TFT 학과 졸업생들로는 Francis Ford Coppola, Dean Hargrove, David Koepp, Brian Nelson, Alexander Payne, Irving Ravetch, Harriet Frank Jr., Scott Rosenberg, David S. Ward, Eric Roth, Caroline Williams 같은 유명 영화감독들이 있음

※ UCLA SCREENWRITING 석사 과정 클래스	
<ul style="list-style-type: none"> o Screenwriting Fundamentals o Into to Film and Television Screenwriting o Advanced Screenwriting o Film and Other Arts o European Film History o American Film History o Experimental Film o Classical Film Theory o Contemporary Film Theory o Animated Film 	<ul style="list-style-type: none"> o Television History o Culture, Media and Society o Film and Society o Television and Society o Film Authors o Film Genres o Visual Perception o Film Criticism o Television Criticism o Non-Western Film o Narrative Studies

4-2-2-4. USC - School of Cinematic Arts

- o USC 영화 예술 학교는 미국 내 가장 오랜 역사와 규모로 다양한 학사와 석사



과정을 제공하며 2006-2007년에 728명의 학사, 621명의 석사 과정 졸업생들을 배출하였음

o USC - Writing for Screen & Television

- USC 의 영화, TV 시나리오 예술 석사 과정은 전국에서 가장 권위 있는 과정으로 알려져 있으며 매년 수천 명의 응시자 중에서 불과 20-30명의 학생들이 학위를 인정받음
- 이미 극작가나 산문작가로 활동하고 있는 작가들이 영화 시나리오 작업을 배우기 위하여 이 과정을 지원함
- 특히 흥미진진한 캐릭터와 3막 구조의 콤비네이션을 중요시하며 실험적인 내러티브와 방송 파일럿 집필을 배울 수 있음
- 또한 mobisodes, 인터넷 시리즈, 게임 분야와 같이 성장하고 있는 미디어 산업 등의 여러분야에 걸쳐 졸업생들이 샘플 집필본을 갖추게 됨
- 2년 과정 프로그램을 통하여 관객들의 흥미와 참여를 이끄는 테크닉을 다루는 내러티브 영화와 방송을 위한 집필에 중점을 둬
- 영화 시나리오 과정을 졸업한 학생들은 비주얼 스토리텔링에서부터 단편 각본과 드라마 구성, 장편 영화 시나리오와 코미디 방송 시리즈와 파일럿과 같은 각본에 대한 기초를 배우게 됨
- 코스를 통해 비디오 제작과 기술, 연기와 배우 연출, 영화연출, 영화경제학 및 영화의 역사와 이론 또한 이수하게 됨
- 졸업 논문 대신 영화 시나리오 실습 과목을 완벽히 이수해야만 하며 시나리오는 반드시 Writing 졸업 위원회에 pass를 해야함
- USC 졸업생으로는 Andrew Marlowe (에어 포스 원), John Singleton (보이즈 앤 후드), Shonda Rhymes (크리에이터, 그레이 아나토미), Josh Schwartz (creator, Chuck, The OC), Jamie Vanderbilt (Basic), David Veloz (내추럴 본 킬러), Matthew Ryan Hodge (United States of Leland), Matthew Weiner (소



프라노스), Jeff Davis (크리에이터,Quantico), Brian Peterson and Kelly Saunders (스몰빌), Steven Chbosky (제리코, 렌트), Lisa Parsons (Arrested Development), Brad Riddell (어메리칸 파이: 썸머 캠프), Aaron Thomas (프 라이데이 나잇 라이즈) 이외에도 스토리텔링 분야에서 훌륭한 업적을 이루어낸 많은 졸업생들이 있음

<USC Writing for Screen and Television 이수과정>

1학년		2학년	
1학기	2학기	1학기	2학기
Writing the Short Script	Basic Dramatic Screenwriting	Writing for Film & TV Genres: Episodic Drama	Entertainment Industry Seminar
Basic Dramatic Screenwriting	Writing the Situation Comedy OR Writing the Situation Comedy Pilot	Entertainment Industry Seminar	Practicum in Screenwriting
Filmic Communications	Advanced Motion Picture Script Analysis	Practicum in Screenwriting	Editing Scriptwriters
Practicum in Directing Actors for Film	Required elective	Directing for Scriptwriters	
Required elective	Required elective		

4-2-2-5. NY University - Tisch School of the Arts

- o 지난 40여 년 동안 Tisch School of the Arts 는 훌륭한 예술가들과 예술학자들을 훈련하였으며 욱시와 뉴욕 대학교의 인재들은 발굴해옴
- o 미국에서도 손에 꼽히는 공연과 영화 예술 학사, 석사 과정을 갖춘 Tisch School of the Arts는 최첨단 시설을 갖추고 있으며 최고의 교수진들과 전문가들과 함께 하는 인턴쉽 기회를 갖게 됨



- o 학생들은 재능 향상 및 전문적 커리어를 갖기 위해 필요한 적극적인 지지를 받게 됨
- o Tisch School of the Art의 졸업생으로는 올리버 스톤, 알렉 볼드윈, 스파이크 리, 이안, M 나이트 샤말란등이 있음
- o NYU Dramatic Writing Graduate Program
 - 1학년 동안, 연극과 영화에 대한 졸업 세미나에서 10분 연기, 단막극 연기, 장편 연기, 장편 시나리오 과정 이수
 - 봄 학기에 워크숍들을 통하여 학생들은 TV, 영화, 연극에 대하여 자신의 적성을 찾는 기회가 주어짐
 - 화가들이 작품의 아이디어를 스케치북에 옮기는 것과 마찬가지로 the Dramatic Writing 과정의 학생들은 필름, 비디오테이프, stage reading과 같은 도구를 사용하게 됨.
 - 현대 연극과 같은 특별 세미나를 통하여 학생들은 극작가, 감독, literary manager 들과 연극에 대한 토론을 벌일 기회도 주어짐
 - 매주 워크숍에서 학생들과 만나는 교수진은 전부 프로페셔널 작가들로 이루어져 있음
 - 가끔씩 교수들이 학생들의 평가에 공정하지 못하다는 생각이 들면 외부 작가를 초빙하여 평가하게 됨
 - 모든 학생들은 졸업 프로젝트를 모두 끝낸 마지막 학기에 유명 프로듀서와 감독, 작가들로 이루어진 전문가 지도 교수들이 작가들과 함께 토론하는 이 "crit sessions" 은 작가가 대중에게 나설 수 있는 준비가 갖추어졌는가에 대한 평가가 이루어짐

[NYU Dramatic Writing Curriculum]

- o Shakespeare for Writers
- o The Living Chekhov



- Advanced Playwriting with Screenwriting Writer's Guild of CB
- Storytelling
- Writing the Sitcom
- Writing the One Hour Drama
- Advanced Playwriting
- Alternative Theatre
- Advanced Screenwriting
- Adaptation
- Directing Actors for Writers
- English Speaking Writers of the 20th Century
- Modern Drama
- Film Script Analysis
- American Writers and the Culture of War
- Advanced Sitcom Writing
- Rehearsal Process
- Advanced Video Production
- Grad Playwriting Lab I
- Masterclass in Playwriting
- Masterclass in Screenwriting
- MFA Thesis Project: Theatre
- Basic Dramatic Structure
- Graduate Playwriting Workshop I
- Graduate Playwriting Workshop II
- MFA Thesis Project: Film
- Graduate Screenwriting Workshop I
- Graduate Screenwriting Workshop II
- Contemporary American Playwrights
- Classic Drama-Graduate
- Graduate Internship
- Professional Colloquium
- Graduate Independent Study

4-2-2-6. Chapman University – College of Film and Media Arts

- Dodge College of Film and Media Arts는 일년 내내 교수진들과 실무 커리큘럼 이수를 통해 영화에 접근



- Dodge College는 영화 프로덕션, 영화 시나리오, 영화 연구, 텔레비전과 방송 저널리즘, 홍보 활동, 광고, 디지털 아트 분야의 석사 과정을 갖추고 있음
- The Conservatory of Motion Pictures 는 영화 프로덕션, 영화와 TV 프로듀싱, 영화 시나리오 분야의 영화 예술 석사 학위와 film studies 석사 학위를 갖추고 있음
- 메이저 할리우드 감독, 촬영감독, 편집자, 각본가 등이 정기적으로 캠퍼스를 방문하여 전문가로부터 직접 배울수 있는 기회를 마련함
- Screenwriting 석사 과정
 - 1학년 과정은 시나리오, 연출, 촬영, 편집, 제작, 프로덕션 디자인, 사운드 디자인과 같은 기본적인 필수적인 경험에 집중
 - 석사과정을 통하여 비주얼 스토리텔링에 대한 충분한 인식을 갖게 됨

<Chapman University Screenwriting MFA Curriculum>

	1학기	2학기	여름학기
1st Year	Evolution of Narrative Film I	Feature Analysis	Feature Screenwriting II
	영화 시나리오의 기초	단편 스크립트 워크숍	인턴쉽
	프로덕션 워크숍 I	Feature Screenwriting I	
2nd Year	단편 영화의 형식	각색 관련 세미나	
	프로덕션 워크숍 III	Television Writing - Comedy 세미나	
	Television Writing - Drama 세미나	영화와 방송의 발달 과정	
	Thesis in Screenwriting	Thesis in Screenwriting	



4-2-2-7. Columbia University

- 컬럼비아 영화학부는 모든 과정을 다양화하여 그 중요성을 적극 반영하여 있으며 스토리텔링과 같은 영화 분야를 통합한 유일무이한 커리큘럼을 갖추고 있음
- 영화 연출, 각본, 기술적 훈련을 통한 프로듀싱, 역사와 이론을 복합한 교육 과정은 학생들에게 원리의 이해와 극적 내러티브의 실습의 기회를 제공
- 모든 학생들은 1학년 때 각본, 연출, 프로듀싱 중에서 전공을 선택하기 전에 워크숍과 강의를 통한 통합 프로그램을 이수해야 함
- 컬럼비아 대학 영화 학부의 교육 방침은 학생들이 추상적인 개념이 아닌 그들의 삶에서 직접 우러나오는 실용적인 지식으로써 드라마틱한 이야기를 만들 수 있도록 장려
- 많은 재학생들이 여러 영화 관련 어워즈에서 입상을 해오고 있으며 졸업생들은 재학생들이 단편영화를 만드는데 적극적인 지원
- 2년간의 대학원 과정을 통하여 학생들은 영화연출, 영화각본, 영화제작, 영화에 대한 역사, 이론, 비평과 같은 모든 부분에 걸쳐 만족할만한 성과를 이룸

4-2-2-8. Florida State University : College of Motion Picture, Television and Recording Arts

- 미국 감독 조합은 최근 The Florida State University 가 장래가 유망한 소수의 학생들을 뽑아 전문적인 훈련 실습 과정을 제공하여 미국 문화에 큰 기여를 하였다고 밝힘
- 경쟁이 치열한 영화 산업에서 성공을 이룰 수 있도록 소수 정예의 학생들만을 입학시키고 영화 제작자들로 이루어진 교수진들은 학생들의 뛰어난 능력 개발 유지



- 연극, 영화 각본 영화 예술 석사 학위 과정
 - 1학년 봄과 가을 학기 커리큘럼은 훌륭한 작가들의 창조적 작품 철학에 기초를 두고 진행
 - 두 학기 동안 학생들은 영화와 연극 프로덕션 훈련을 집중적으로 받으며 시나리오와 희곡에 관한 학습 과제와 워크숍을 동시에 진행
 - 첫 번째 학기에 학생들은 단편 영화를 집필하고 연출하게 되며 두 번째 학기에는 단편 희곡을 완성해야함
 - 2학기에 학생들은 영국 희곡과 연극을 경험하기 위한 2주 동안의 런던 연수에 참가
 - 여름 학기를 통해 학생들은 영화 시나리오 집필 기술, 줄거리 구상, 연극화, 영화화를 위한 소설 각색에 관한 과정을 거치며 테크닉에 관련된 부분을 집중적으로 배우게 됨
 - 4학기에 학생들은 업계 전문가와 매일 집중 강화된 워크숍을 갖게 되며 상영 연출법, 극적 문학, 이론들의 교육 과정을 거치며 연극에 관한 전문적인 교육
 - 5학기에는 전문 영화 시나리오 작가들과 매일 워크숍 집행. 또한 픽션 작품 집필에 대한 기술을 발전 시켜 영화 시나리오를 창조해내는 부분에 대한 집중 교육이 이루어짐
 - 마지막 6학기에 학생들은 전문가들과 일대일 교육을 통하여 보다 다양하고 전문적인 과정을 이수
 - 이러한 모든 교육 과정을 통하여 학생들은 다양한 컨퍼런스, 실무에 있는 영화, 연극 분야에 있는 전문가들을 만나 실력을 쌓게 됨



4-2-2-9. 기타 산업계 대상 전문가 과정

- o Trade Seminar : 싱가포르, 일본, 미국 등 세계 여러 나라 순회 세미나
 - 초급과정으로 Syd Sield, 중급과정 John Truby, 고급과정으로 Robert Mckee 가 유명 강사임
- o WGA(Wrighter's Guild of America) :작가 노조를 말하며, 노조에서 개최하는 시나리오 관련 세미나가 있음
- o Creative Screen Writing 매거진이 주관하는 Screen Writing Expo 는 스토리텔링을 다루는 각종 세미나를 개최함

4-2-3. 일본 현황

4-2-3-1. 스토리텔링 인재양성의 유형

- o 기본 현황
 - 일본은 대학 등 정규 교육기관을 통해 유능한 스토리텔링 인재가 배출되는 사례는 그리 많지 않음
 - 콘텐츠 관련학과(만화/애니/게임 등)의 수가 많지 않으며, 그나마 최근에서야 설치되고 있음
 - 또한 한국과 마찬가지로 대학 커리큘럼도 기초소양 중심으로 편성되어 있어 대학 수학내용만으로 전문인재 육성에는 한계가 있음
 - 따라서 대학 졸업자나 사회인이 전문 인재로 성장하기 위해서는 관련 업체 및 협회 등에서의 경력개발(프로젝트 수행)을 통하거나 오타쿠(매니아) 동호회 등의 참여를 통해 개인역량을 발전시켜 인재로 성장되는 경우가 대다수임



o 유형별 인재양성방법

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 (경형, 지식)	회사 내 자율경쟁 및 프로젝트기획 참여를 통한 캐리어-업
커리큘럼	기초교육 (언어, 역사, 미술, 심리, 문학, 사회학 등) 전문교육 (작화, 대성, CG, 작품연구 등)	주로 실습 및 실기	대학과정과 유사 하나, 실습/실기 비중이 큼		
대표 배출 인재	최근 관련학과 설치경향 / 영화학과는 오래전부터 존재하여 감독/각본가 다수 (재일교포 최양일)	카네하루 도모코 (각본가/NANA) 오키나 다예코 (각본가/짱구) 타쿠찌 쿠미코 (각본가/NHK대하 드라마 아츠히메)	우다 코우노스케 (애니감독/원피스) 하라 케이이치 (애니감독/짱구) 모리모토 코우지 (애니감독/매트릭스)	우라사와 나오키 (만화가/20C소년) 오오토모 가츠히로 (만화가/AKIRA) 가이낙스 (SF동호회/에반게리온) 도키와장 (일본1세대 만화가오임) 이노우에 타케히코 (만화/슬램덩크)	미야자키 하야오 (애니감독) 나가사키 타카시 (편집자/20C소년) 나가이 고 (운하생/미정가Z) 고지마 히데오 (게임/메탈기어솔리드) 미카미 신지 (게임/바이오하자드)

4-2-3-2. 스토리텔링 인재양성기관(정규대학) : 「동경공예대학」

- o 기관 개요
 - 동경공예대학은 현 코니카미놀타社의 6대 사장이었던 스기우라씨가 일본에서 도 전문 사진관련 인재양성이 필요하다고 하여 1923년 전문학교로 설립



- 설립 일 : 1923년 설립(전문학교), 1966년(대학교 설립)
- 홈페이지 : www.t-kougei.ac.jp
- o 과정(1) : 학부(학과)
 - 일본에서 애니메이션학과는 최초, 만화학과는 2번째로 설치하였고, 만화학과는 당초 소학관 프로덕션과 연계 산학협동교육 실시
 - 운영 과정
 - 공학부 : 「미디어화상학과」, 「생명환경화학과」, 「건축학과」, 「컴퓨터응용학과」, 「시스템전자정보학과」
 - 예술학부 : 「사진학과」, 「영상학과」, 「디자인학과」, 「미디어아트표현학과」, 「애니메이션학과」, 「만화학과」
- o 과정(2) : 대학원(석사·박사)
 - 공학연구과 이외에 콘텐츠관련학과는 예술학연구과뿐이나, 「인쇄화상영상미디어예술학」 박사과정은 동경공예대학이 유일함
 - 운영 과정
 - 공학연구과
 - .. 박사 : 「공업화학」, 「전자공학」, 「건축공학」, 「미디어공학」
 - ... 석사 : 「광공학」, 「화상공학」, 「공업화학」, 「전자공학」, 「건축공학」
 - 예술학연구과 : (석·박사과정) 「미디어아트전공」
- o 과정(3) : 별과
 - 사진기술 전수를 위한 1년 코스로 1988년에 발족, 대학생부터 고령자까지 대상으로 실전교육을 실시, 문장 수행 및 커뮤니케이션 장소로 활용
 - 운영 과정 : 예술별과 「사진기술전수」 (1년)



- o 특징
 - 예술학부의 애니메이션학과(애니메이션코스, 게임코스), 만화학과가 주목을 받고 있으며 학생들의 작품들이 문화청 미디어예술제 등에서 다수 수상
 - 공학과 예술을 겸비한 교육과정은 일본에서 처음 실시
- ※ 유명교수 : 이와타니 토오루 (세계적인 게임 '팩맨 개발자')
- 4-3-3-3. 스토리텔링 인재양성기관②(협회) : 「일본각본가연맹 Writers School」**
- o 기관 개요
 - 각본(시나리오)의 저작권 신탁업무를 담당하는 일본 각본가연맹이 전문 작가를 육성하기 위해 실시하는 Writers School
 - 설립 일 : 1970년
 - 홈페이지 : www.writersguild.or.jp/school/
- o 과정(1) : 각본가교실
 - TV 각 방송프로그램뿐만 아니라 영화, 연극, 라디오 등 다양한 매체에서의 활동 작가 육성을 목표
 - 기본코스뿐만 아니라 Step-Up강좌, 통신강좌 등을 설치 운영
 - 운영 과정
 - 「각본가코스」, 「방송(구성)작가코스」
 - .. 6개월 본과, 6개월 12과정 연구과가 있으며, 오리지널 작품 작성, 작품미완성



으로 자택에서 작성하고자 하는 사람은 육성회를 통해 작품지도를 받음

o 과정(2) : 프리라이터 양성교실

- 소설가, 수필가, 신문기자, 잡지라이터, 편집자 등 매스미디어에서 활동하는 신인 육성을 목표로 1985년에 설치
- 운영 과정
 - 「프리라이터코스」 : 6개월 본과에서 4회의 작품 지도를 받고, 6개월 12과정 상급과는 세미나수업으로 지도

o 과정(3) : 작사교실

- 매회 각자 준비한 작품을 강사가 비평·어드바이스하는 형식으로 진행
- 운영 과정
 - 「작사코스」
 - .. 6개월 본과, 6개월 연구과(POP코스, 엔카가요코스)가 있음
 - .. 지속적으로 자택에서 작사 지도를 받고자 하는 사람은 1년 작사통신지도코스를 통해 작품지도를 받을 수 있음

o 특징

- 실제 작품을 쓰고 전문가의 지도를 받는 실습 위주의 학습과정
- 현역에 활동하는 작가의 지도를 받을 수 있으므로, 실천활동에 도움이 됨



4-3-3-4. 스토리텔링 인재양성기관③(전문학원) :

「日 Creative Writing School」

o 기관 개요

- CWS 창작학교는 문예, 인문서, 서평 잡지, 사진집 등을 간행하는 출판사 메타로그사가 설립한 일본 최초의 작가 지망자를 위한 본격적 창작학교
- 설립 일 : 1992년
- 홈페이지 : www.cwsnet.co.jp

o 과정(1) : 넷 스쿨부

- 인터넷, 전자메일을 유효하게 활용한 즉시성, 쌍방향성이 높은 새로운 통신강좌
- 인터넷 이점을 최대한 활용한 효율적인 지도와 창작기술 및 문장력 학습
- 운영 과정
 - 창작과 「창작입문코스」 : 소설 작성목표, 전체 6회 텍스트 첨삭 지도, Step 2단계(각 4개월), 연중 개강
 - 창작과 「창작 베이직코스」 : '작문'의 '소설' 전이, 전체 9회 첨삭(단편소설 완성), Step 3단계(각 4개월), 연중 개강

o 과정(2) : 통신 첨삭부

- 창작기술 및 구성력을 높이기 위한 개별 첨삭지도 수행 (쌍방향 의견교환)
- 운영 과정
 - 창작과 「창작 베이직코스」 : 전체 10회 과제제출, 자택학습 및 세미나, 1년
 - 창작과 「창작입문코스」 : 베이직코스와 동일, 고도의 기술습득 가능



o 과정(3) : 통학부

- 라이브 지도를 통해 알기 쉽고 자극이 풍부한 강의 수강
- 문장 수행 및 커뮤니케이션 장소로 활용
- 운영 과정
 - 창작과 「이야기 창작코스」 (1년, 전체 8강의)
 - .. 스토리텔링을 강사 독자적 시점으로 새롭게 창작하는 과정 학습
 - .. 이야기 하는 힘을 단련해 커뮤니케이션 본연의 자세를 생각하는 입문과정
 - 창작과 「소설 기술코스」 (1년, 전체 10강의)
 - .. 창작 세미나(소설 구조분석/평론작법), 세미나 및 청강코스 등

o 특징

- 문예창작 분야의 전문화되고 체계적인 단계별 심화학습
- 필드의 다양한 대표작을 기반으로 한 실무 적용적 학습과정 구축

4-3-3-5. 스토리텔링 인재양성기관④(특별과정) :

「동호회 및 기업 프로젝트」

[동호회를 통한 인재육성]

o 기본 현황

- 콘텐츠 관련학과의 설치가 최근에 증가하고 있는 추세이나, 국립대학에 콘텐츠 관련학과를 설치한 곳은 동경대학이 유일한 관계로 주로 비관련학과에 재학하면서 취미로 창작활동 참여하는 것이 일반적인 추세임



- 일본의 중·고등학교 과외활동(부원 활동)은 활성화 되어 있어, 체육부를 통한 전국대회나 선수권대회 참여는 유명하며, 창작 활동부(만화, 영화, 연극 등)의 경우에도 많은 전국대회 참여 등 활발한 활동을 전개하고 있음
- 취미목적의 만화동아리의 경우, 많은 동아리들이 코믹마켓*(<http://www.comiket.co.jp/>)에 자신의 작품발표를 목적으로 작화활동을 하고 있음

개 최 일	▶ 2009년 8월 14일(금) ~ 8월 16일(일)
주 최	▶ 유한회사 코믹마켓
입장자수	▶ 동호회 3만 5천팀 + 코스프레 플레이어 1만 5천명 = 입장자 약 50만명
행사특징	▶ 1975년에 시작한 일본 최대 동인지 마켓으로 기업이 아닌 만화 동호회가 그린 만화를 일반인에게 판매하는 직판장 ▶ 많은 작품들이 기 작품(애니·만화·게임)의 패러디 등 표현이 많아, 애니메이션 관련 기업도 다수 참가 (약 130개사)

- 이러한 환경에서 취미나 부원 활동을 통해 자신의 창작활동을 꿈꾸는 스토리텔링 예비군(잠재인재)이 많이 육성된다고 볼 수 있음

[기업 프로젝트를 통한 인재육성]

- o 일본의 많은 만화출판사, 애니메이션스튜디오, 게임개발사는 프로젝트별로 팀을 구성하여 작품제작을 진행하는 경우가 대부분임
- o 만화출판사의 경우, 유명대학의 문학부 출신의 편집자가 브레인인 되어 만화작가의 창작활동을 서포트하거나, 만화원작자로서 활동을 하기도 함
- o 유명 애니메이션 스튜디오의 경우, 프로젝트별 프로듀서/총감독 아래로 작화감독, 배경감독, 애니메이터 등을 한 팀으로 구성, 프로젝트 추진을 통해 캐리어업 유도
- o 이러한 환경 때문에 전문 제작스튜디오가 아닌 기획·제작 총 관리만 하는 애니



메이션 기획사들이 다수 존재 (예 : Shoppro, 브로콜리 등)

- o 게임개발사는 프로젝트 성공여부에 따라 회사 내 전문개발부(LAB)를 설치하여 인재를 육성하기도 함 (예 : 고지마프로덕션(코나미) 등)

4-2-4. 중국 현황

- o 중국 내 현재 스토리텔링 교육에 대한 명확한 개념과 커리큘럼은 형성되지 않았으며 그 와 유사한 형태의 시나리오 교육으로 그 의미를 대체할 수 있음
- o 영화 및 방송 시나리오 작가 양성(대학)
 - 전공분야 : 희극, 방송영화, 문학
 - 인재 육성 목표
 - 연극 및 영상문학 기본이념과 극본 창작능력 배양
 - 극원(단) 혹은 방송국, 영화, 드라마 제작소, 편집부 등 분야에서 문학창작, 편집과 이론연구에 종사
 - 일반 기업 및 국가기관, 교육기관 등의 기관 근무
 - 인재상
 - 중국의 문예, 정책, 시스템을 장악하여 연극 및 영상문학의 기본이론과 창작기능 능력을 배양하며 극본 창작능력 및 문예 편집능력을 갖춘 자를 육성
 - 전문 분야
 - 연극, 영상문학창작의 기본이론, 기본지식
 - 중국 문예, 선진, 출판 방침, 정책과 법규
 - 영화 창작 및 시나리오 작성



- 연극, 영상 이론과 창작 현황과 발전 동향
- 문헌검색, 자료조사의 기본 방법 습득, 이론연구 및 이론비평
- 주요 커리큘럼

▶ 연극 극본 창작, 영상작문, 연극개론, 예술개론, 연극 작품 감상 및 비평, 영상작품 감상, 중외연극사, 중외문학사, 중외영화사, 표현예술감독기초, 시청각언어, 무대미술기초, 음악 감상, 미술 감상 등

▶ 실습 : 현장실습 및 미술 실습. 일반적으로 매 학기 3주 실습기간

- o 희극, 방송영화, 문학 관련 전공 개설대학
 - 북경전영학원, 중국전매대학, 중희극학원, 상해희극학원, 중국희극학원, 남경예술학원, 남경대학, 하문대학, 무한대학, 란주대학, 동계대학, 수도사범대학, 남경사범대학, 화중사범대학, 운남예술학원, 성도이공대학광과영시학원, 사천사범대학전영전시학원, 길림예술학원, 상해사범대학, 서남사범대학, 산서대학, 광서대학, 천진사범대학, 강남대학, 남창대학, 절강전매학원 등
- o 중국 4대 희극, 방송영화, 문학대학

북경전영학원	학 과 명	문학과
	특이사항	영화 특성화
	전공방향	희극방송영화문학 방향 영화 역사와 이론 방향
	교육과정	희극방송영화문학전공은 본과(4년제), 고등 직업 교육(3년제), 영상 연출 및 창작 전문교육(2년제), 영화극작 이론과 창작 석사연구생 과정(3년제)
	커리큘럼	영화극작개론, 영화극작 이론연구, 영화극장이론과 기교, 영화미학, 영화이론, 전파이론, 중국영화사, 외국영화사, 영화대사연구, 각국영화연구, 영화분석, 단편창작, TV드라마이론연구 및 창작
학 생 수	박사, 석사연구생과 본과, 전문대학 학생 및 각 연수 학생까지 매년 100여명	



중앙희극학원	학 과 명	희극문학과
	전공방향	희극방송영화문학전공 (연극창작방향, 드라마창작방향) 희극학전공(연극사 이론과 비평 방향)
	교육목표	예술 감상능력, 문자 표현 및 전달 능력과 일정한 극본 창작 기교를 키워주고 연극과 영상극본 창작 대본을 만들어 낼 수 있는 인재를 육성
	개설년도	50여년간 배출해 낸 졸업생들은 국내외 연극, 영화, 드라마의 작가와 연극, 영상예술 평론가로 활동하고 있으며 그밖에 교사, 잡지, 기간물, 신문 편집, 방송국 방송작가와 국가공무원으로 활약

중국전매대학	학 과 명	희극방송영화문학과
	특이사항	방송 특성화
	교육목표	방송영상 계통과 기타 관련부문을 위해 개설된 학과로 미디어기획원리, 시나리오 기본 이론을 배우며 영상 시나리오 창작, 편집, 프로그램 편집능력을 향상시킴
	교육과정	본과생과정이 있을 뿐 석사과정과 박사, 박사 후 과정은 미 개설
	커리큘럼	고전문학, 현대문학, 외국문학, 문예미술, 문학문체쓰기, 외국희극연구, 희극극작분석, 방송영화극장분석, 드라마 대본 창작, 영화 시나리오 창작, 방송 스크립트 창작, 드라마 제작, 영화예술개론, 영화 감독, 영상극 편집, 특별 프로그램 제작, 다큐멘터리연구, 시청각언어, 촬영예술, TV편집, TV 프로그램 제작, TV 프로그램 기획 등
개설년도	1993년 개설된 이래 여러 드라마 작가를 배출하고 있음	

상해희극학원	학 과 명	희극문학과
	특이사항	연극특성화
	전공방향	희극 문학 방향 예술 관리 방향 예술 교육 방향
	교육과정	박사, 석사, 본과, 예과 과정
	커리큘럼	중국희곡사, 중국연극사, 시나리오 작성, 중국연극시나리오 명서 읽기, 예술원리, 시나리오 작가 이론과 기법, 백년 프랑스 연극 등
개설년도	지난 40여년 동안 수 백 명의 문예, 연극 핵심 인재양성. 연극 시나리오 작가, 영상 연출 및 각색, 예술관리, 편집 기자, 기획, 행정관리 부문에서 종사하고 있음	

※ 사설 교육기관(일부 미미하게 존재)

- “극작고급양성반” - 곡강영시집단 이사장과 영화감독 우티엔밍이 투자하여 개설한 시나리오 작가 양성반으로 할리우드에서 강사를 초청하여 운영, 중국 영화산업에 양질의 시나리오 공급을 위해 만들어진 교육 프로그램임

o 애니메이션, 게임 시나리오 교육

- 2008년까지 447개 대학에서 애니메이션 전공학과 개설, 1,230개 대학이 동만 학원 설립하였으며 이러한 교육기관에서 애니메이션 게임 시나리오 창작에 관한 교육을 담당하고 있음
- 주로 예술이론, 미술설계, 애니메이션 기초이론, 애니메이션 제작, 영상 편집 감독, 디지털기술응용, 제작관리 등의 과정이 개설되어 있으며 이러한 과정 중에 하나의 과목으로 애니메이션 시나리오 창작, 게임 시나리오 창작 교육이 이루어지고 있음
- 동만 관련 교육은 다음과 같은 4가지 성격의 교육기관에서 이루어지고 있다.

- ▶ 영상미디어 대학
예) 중국전매대학 동화학원, 북경전영학원 동화학원 등
- ▶ 미술 대학
예) 중앙미술학원, 청화미술학원 등
- ▶ 종합대학 관련 단과대
예) 북경대학교 소프트웨어학원과 마이크로전자학원
- ▶ 직업교육 학원

5. 스토리텔러 육성방안

5-1. 스토리텔러의 현재 환경

- o 문화콘텐츠산업의 성장에 따른 스토리텔링에 대한 중요성은 스토리텔러에 대한 관심을 증폭시키고 있고, 방송극작가나 영화시나리오작가 등 스토리텔러를 직업으로 희망하는 대학생들이 증가하고 있음
- o 이러한 사회적 관심의 증대와 달리 스토리텔러에 대한 직업 환경은 그리 좋은 편이라고 할 수 없음. 직업으로서의 스토리텔러의 특성상 전통적으로 프리랜서의 성격이 강하기 때문에 대부분의 스토리텔러들은 일종의 계약직 형태임. 계약직 그 자체가 꼭 문제라고 지적하기 어렵고, 모든 콘텐츠기업이 스토리텔러를 정규직으로 수용하고 있기 어려운 규모라는 점을 감안하더라도, 계약직은 신분상 안정성을 확보할 수 없다는 점, 자기개발(작업 공간 확보 포함) 등과 관련해서 개인이 모든 책임을 져야한다는 점 등에서 우수한 인력이 스토리텔러로 진출하는데 주저하는 요인이 될 수 있음.
- o 또한 몇몇 유명 작가를 제외하고는 대다수의 스토리텔러의 임금 수준이 높지 않다는 점도 부정적 환경 요인이라고 할 수 있음. 이는 전체 콘텐츠 창작 과정에서 스토리텔링에 대한 중요성이 강조되면서도 전체 재원(제작비)에서 차지하는 비중이 낮다는 점에서도 알 수 있듯이 의미상 중요도와 실제 환경과 괴리가 발생하고 있다고 할 수 있음
- o 한편 국내에서 스토리텔링의 활용 범위가 점차로 확대되고 있는 상황과 달리 분야별 스토리텔러의 전문화가 매우 미흡한 상황임. 일반적으로 스토리텔러하면 드라마극작가, 영화시나리오작가, 카피라이터 등이 대표하듯이 방송, 영화, 광고 등 분야에서의 스토리텔러만이 직업군으로 구분될 수 있고, 다른 분야인 게임, 애니메이션, 캐릭터, 만화, 관광 등과 관련한 스토리텔러의 전문성은 매우 미흡함. 이렇게 스토리텔러의 직업군이 전문화되지 못하다는 것은 국내 스토리텔링

에 대한 관심은 높으나, 아직은 초보적인 단계에 머물러 있음을 반증하는 것임

- o 스토리텔러 환경에서 중요한 것 중 하나는 새로운 스토리텔러가 시장에 진입할 수 있는 환경 조성의 문제임. 앞서 대다수의 스토리텔러의 대우가 낮은 편이라고 했는데, 이는 어쩌면 콘텐츠산업의 전반적인 특성이기도 함. 즉 콘텐츠산업의 경우 일정한 기간의 경력과 활동에 의해 지위와 보상을 획득할 수 있게 되는데, 이러한 특성이 스토리텔러에게도 적용되는 것으로 볼 수 있음. 장기적인 비전을 갖고 지속적인 활동을 하는 것이 중요하다는 것인데, 만약 시장에 진입에서부터 하기 어렵다면 이는 더욱 열악한 환경이 되는 것이라고 할 수 있음. 또한 우수한 스토리텔러를 정책적으로 육성한다고 하더라도 시장 진출을 하는 것이 어렵다면 실질적인 정책 효과를 가져올 수 없게 됨. 국내에서 신진 스토리텔러가 시장에 진입할 수 있는 채널은 상당히 부족하다고 할 수 있음. 문학 분야의 경우에는 이미 오랜 전통을 갖고 있지만, 나머지 분야를 그렇지도 못한 상황임. 일례로, 영화의 경우에 국내에서 일년에 극장에 상영되는 영화의 제작편수가 평균 20~30편 내외가 되고, 애니메이션의 경우는 더욱 낮은 수치라는 점을 고려하면, 한정된 규모를 예상할 수 있음

5-2. 스토리텔러 육성 방안

- o 스토리텔러 육성 관련 대학에 '스토리텔러 work space' 구축
 - 프리랜서 성격의 스토리텔러에게 작업 공간을 스토리텔러 육성 관련 학과가 있는 대학 내에 설치하고, 유관 전공 학생(예비 스토리텔러)과의 교류 및 프로젝트 참여(스토리텔링 인턴십)하도록 함
 - 기존 스토리텔러에게는 작업 환경을 제공함으로써 개인적 비용 절감 및 안정적인 작업 환경을 제공하게 됨
 - 이러한 스토리텔러 작업 공간을 유관 전공이 있는 대학 내에 설치함으로써 스토리텔링 전공 학생들과의 네트워크를 구축하도록 하여 학생들에게 스토리텔링 현장의 정보 및 지식을 전달할 수 있도록 함으로써 교과 과정내에서 모두 수용



- 할 수 없는 부분을 채울 수 있음. 또한 기존 스토리텔러의 작업에 '스토리텔링 인턴십'으로 참여
- o '스토리텔러 Job Entering Market' 구축
 - 신진 스토리텔러가 시장 진입을 위한 채널링을 마련하여 '스토리텔러 Job 마켓'이 활성화될 수 있도록 함
 - 신진 스토리텔러를 필요로 하는 기업(또는 개인)과 스토리텔러 직업을 희망하는 개인을 연결시켜주는 job 네트워킹으로 가능함
 - 전국 단위의 스토리텔링 공모전 개최(기존 신화창조프로젝트와 연계하면서 분야별 카테고리화 필요)하여 신진 스토리텔러의 등용문으로 운영
 - 전국 단위 및 지역 단위 스토리텔링 공모전 수상자를 등록(희망자에 한함)하고, 스토리텔러를 필요로 하는 기업(또는 개인)과 연계할 수 있는 온라인 사이트 운영
 - 수상작에 대한 저작권 관리 및 Job Matching 지원 프로그램 운영
- o '스토리텔링 교육의 표준화 및 전문화' 실시
 - 스토리텔러 육성을 위한 기초 교육과정의 표준화를 정립하여, 일정 수준 이상의 스토리텔러가 육성될 수 있도록 함
 - 스토리텔링의 다양한 활용 범위를 고려할 때, 스토리텔러의 전문화가 필요하고 이를 위해 분야별(장르, 매체 등) 전문 스토리텔러 교육을 활성화함
 - ※ 장르의 특성에 대한 이해가 국내 스토리텔링의 수준을 여전히 초보단계에 머물게 하는 주요인
- o '스토리텔링 리터러시 프로그램' 운영
 - 국가 전체의 스토리텔링 저변 확대를 위해 스토리텔링 리터러시 교육 실시하도록 함
 - 리터러시는 글을 쓰고 읽는 능력을 의미하는 것으로, 스토리텔링 리터러시는



스토리텔링에 대한 이해와 능력을 배양하기 위한 것임

- 스토리텔링 리터러시 교육은 전문 인력에 초점을 맞추는 것이 아니라 기초 교육 및 대중 교육에 초점을 맞추는 것으로 전반적인 국민 문화 수용 능력 향상과 스토리텔링의 저변 확대를 위한 것임
- 초중고 등 정규 교육과정에서 진행하고 있는 입시 위주의 독해, 논술 교육에서 스토리텔링 리터러시 교육으로 내용적 개선이 필요하고, 일반 대중을 위해 주민센터 문화교실 내에 스토리텔링 리터러시 교육 과정 개설하도록 함

o '스토리텔링 클럽 페스티벌' 개최

- 이야기를 즐길 수 있는 문화적 풍토, 사회적 분위기를 만드는 것이 매우 중요함에 따라 스토리텔링 대중화를 위한 '스토리텔링 클럽 구축 및 페스티벌' 개최
- 스토리텔링 클럽은 '스토리텔링 리터러시 교육 프로그램' 운영과 연계하여 구축을 유도하고, 오프라인과 온라인을 모두 포괄할 수 있도록 함
- 스토리텔링 클럽의 활동을 공유할 수 있는 '스토리텔링 클럽 페스티벌' 개최하고, 전문 스토리텔러의 참여를 통해 '스토리텔러 워크샵' 등 튜토리얼 프로그램을 포함함

<해외 주요국의 공공 기반 스토리텔링클럽 구축 사례>

국적	이름	URL 주소	내용 (창립연도/영리, 비영리, 국공립, 사립 등/주요멤버층/주요활동)
영국	Society for Storytelling(SFS)	http://sfs.org.uk/	1999/비영리/oral storytelling에 관심이 있는 일반인, 전문가/스토리텔링에 관한 토론, Practice
	The Kid's Storytelling Club	http://www.storycraft.com/	1991/비영리/아이들/아이들이 스토리텔링할 수 있는 공간, 소재, 방법 등을 마련해줌
	Grampian Association of Storytellers	http://www.grampianstorytellers.org.uk/	2001/비영리/전문스토리텔러/한 달에 한 번 모여 스토리텔러들의 이야기를 듣거나 워크샵 마련
	Aberdeen University	http://aberdeenst	비영리/학생/매주 수요일에 모여



	Storytelling Society	orytelling.googlepages.com/home	나의 이야기를 하고 다른 사람들의 이야기를 듣기
	Glasgow Storytellers: Storytelling Club	http://www.glasgowstorytellers.org.uk/	비영리/일반인/정기적인 스토리텔링 교육과 함께 Family Storytelling Club과 같이 남녀노소가 함께 이야기를 만들고 듣는 프로그램이 있음
	A Storytelling Club in Leeds, West Yorkshire	http://www.storystick.net/	비영리/Adelphi Story Nights are an opportunity to experience the joys and thrills of live storytelling!
	Dundee Storytelling Group	http://www.dundee-storytelling.org.uk/default.php	2007/비영리/스토리텔링에 관한 지식, 연구를 위해 한 달에 한번씩 모임
미국	CHELMSFORD PUBLIC LIBRARY	http://www.chelmsfordlibrary.org/mackay/Storytellingclub.html	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	http://www.ncusd203.org/meadowsglens/storytelling/html	2004/비영리/스토리텔링을 하거나 듣기를 좋아하는 학생들이 방과 후에 연습을 하고 기술 향상의 기회를 갖기 위해 전문가들의 스토리텔링을 들음
	Storytelling Meetup Groups	http://storytelling.meetup.com/	스토리텔링 기술을 좋아하는 다른 지역의 스토리텔러들을 만날 수 있도록 연계 시켜 주는 곳
캐나다	Vancouver Society of Storytelling	http://www.vancouverstorytelling.org/	1991/비영리/Vancouver Storytelling Circle/매월 셋째 주 일요일 전문 스토리텔러를 불러 CRIC? CRAC!이라는 행사를 통해 이야기를 들려줌

* 출처 : 이화여자대학교 디지털미디어학부 한혜원 교수

o 해외 진출을 겨냥한 '신화창조 프로젝트' 강화

- 현재 운영중인 '신화창조 프로젝트'의 분야별 특성을 고려하여 운영함으로써 스토리텔러 전문화 환경 조성



- o '스토리텔러 인증 및 re-fund제' 운영
 - 대대수 스토리텔러의 안정적이고 지속적인 활동을 할 수 있도록 하기 위해 스토리텔러에 대한 세금환급제(re-fund) 실시
 - 이를 위해 세금환급제 적용을 받을 수 있는 스토리텔러의 조건(경력, 재정 상황 등)을 규정하여 스토리텔러 인증제 도입

참고문헌

- 류은영, 2009, 「내러티브와 스토리텔링 : 문학에서 문화콘텐츠로」, 『인문콘텐츠』, 제 14호, pp.229~262.
- 박기수, 2007, 「문화콘텐츠 스토리텔링의 생산적 논의를 위한 네 가지 접근법」, 『한국언어문화』, 32권, pp.5~26.
- 박용진, 2009. 국내 스토리텔링의 경쟁력강화를 위한 공공적 지원 방안, KOCCA FOCUS 09-03
- 이인화 외, 2003, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지
- 정재승, “스토리텔링의 힘, 평범한 제품도 특별하게”, 동아일보, 2009.7.4.
- 한국콘텐츠진흥원, 2009, 영국 스토리텔링 조사 보고서
- 한국콘텐츠진흥원, 2009, 일본 스토리텔링 산업 정책 비즈니스 보고서
- 한국콘텐츠진흥원, 2010, 스토리 창작 및 유통 지원 활성화 방안
- Denning, Stephen, 안정환 역, 2006, 『스토리텔링으로 성공하라』, 을유문화사
- Jenkins, Henry, 2006, 『Convergence culture : where old and new media collide』, New York University Press
- McLuhan, Herbert Marshall, 박정규 역, 1997, 『미디어의 이해』, 커뮤니케이션 북스
- Ong, Walter J., 이기우, 임명진 역, 1995, 『구술문화와 문자문화』, 문예출판사
- Salmon, Christian, 2007, 『Storytelling, la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits』, La Découverte