

문화콘텐츠산업, 창의적 기획인력 양성을 위한 정책과제



임 학 순 · 한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀장

창의적 기획인력 수요가 확대되고 있다

문화콘텐츠산업이 성장하면서 종사자 또한 지속적으로 증가하고 있다. 예컨대 영국의 경우, 창작산업 인력은 전체 고용인력의 5%를 차지하고 있는데, 1997년에서 2002년까지 연평균 3% 성장하여 경제전체 고용성장률 1%에 비해 빠른 증가를 나타내고 있다. 문제는 이러한 양적 성장 추세에도 불구하고 얼마나 우수한 인력을 확보하는가 하는 것이 문화콘텐츠산업의 경쟁력에 있어서 더 중요하다는 점이다.

정부의 인력정책 또한 문화콘텐츠산업이 창작산업이라는 특성을 고려하여 양적인 차원보다는 질적인 차원에서 추진되어야 할 것이다.

창의적 기획은 문화콘텐츠산업의 성패를 좌우할 정도로 가장 중요한 요인이라고 해도 과언이 아니다. 전통문화, 이야기, 예술, 역사적 기록, 가치

창의적 기획은 문화콘텐츠산업의 성패를 좌우할 정도로 가장 중요한 요인이라고 해도 과언이 아니다. 전통문화, 이야기, 예술, 역사적 기록, 가치관, 생활양식 등 다양한 문화적 요소들은 창의적인 기획을 바탕으로 새로운 콘텐츠로 재구성된다. 또한 이미 개발된 콘텐츠를 소재로 새로운 콘텐츠를 개발하거나 다양한 창구(window)에 유통시키는 과정에서도 기획 능력은 가장 중요한 요소로 작용한다.

관, 생활양식 등 다양한 문화적 요소들은 창의적인 기획을 바탕으로 새로운 콘텐츠로 재구성된다. 또한 이미 개발된 콘텐츠를 소재로 새로운 콘텐츠를 개발하거나 다양한 창구(window)에 유통시키는 과정에서도 기획 능력은 가장 중요한 요소로 작용한다.

이러한 창의적 기획은 전문인력의 창의성, 상상력에서 비롯된다. 문화콘텐츠 가치사슬체계에서 기획 기능을 수행하는 종사자들을 구체적으로 살펴보면, 애니메이션 산업의 경우, 총감독·프로듀서·시나리오작가·아트디렉터·캐릭터디자이너 등을 들 수 있을 것이다. 게임프로듀서·게임감독자·게임디자이너·음반기획자·녹음기획자·출판기획자 등도 기획기능을 수행하는 핵심인력이라고 할 수 있다. 또한 원천 콘텐츠를 바탕으로 새로운 콘텐츠를 기획하는 소위 원소스 멀티유즈 기획가와 라이선싱기획가 모두 문화콘텐츠산업의 중요한 기획인력 범주에 포함된다.

우리나라 문화콘텐츠산업 구조가 단순 하청 제작 구조에서 창작산업 구조로 전환되면서, 창의적 기획 인력에 대한 수요가 지속적으로 확대되고 있다. 그리고 우리나라 문화콘텐츠가 세계 시장에 진출하기 위해서는 국제적 감각을 갖춘 전문인력이 절대적으로 필요하다.

일반적으로 콘텐츠 기획인력은 문화콘텐츠사업을 기획하고 종합적으로 관리하는 역할을 한다. 그

러면 창의적 기획인력은 어떤 능력을 갖추어야 할 것인가?

첫째, 기획 인력은 예술적 감각과 시대의 감성을 읽어낼 수 있는 안목을 갖추어야 한다. 예컨대, 전통문화 요소를 기반으로 방송드라마와 영화·캐릭터를 개발할 경우, 전통 문화 요소와 소비자의 감성을 연결시키는 일이 매우 중요하다. 문화콘텐츠는 궁극적으로 소비를 목적으로 만들어진 것이기 때문에 소비자의 감성에 기반을 둔 산업이라고 할 수 있다. 전통 문화적 요소에서 이러한 감성과 재미를 찾아내는 일은 문화콘텐츠를 기획·제작하는 과정에서 가장 중요하다고 볼 수 있다. 미래 사회를 소재로 한 콘텐츠를 개발하는 경우에도 현재의 문제의식에서 출발하여 소비자들로 하여금 상호소통의 장을 만들어주는 기획을 할 수 있는 능력이 매우 중요하다.

둘째로 기획자는 사업계획서를 작성하고, 콘텐츠 개발 방향을 설정할 뿐 아니라 자금조달, 인적 자원 확보, 마케팅 활동 등 사업경영 능력을 갖추어야 한다. 그리고 하나의 콘텐츠를 다양한 콘텐츠로 재구성할 수 있는 소위 '원소스 멀티유즈' 기획자에 대한 수요 또한 증가하고 있다. 현재 우리나라 콘텐츠산업 시장구조에서 내수시장만으로는 자금을 조달하거나 수익을 창출하는데 한계가 있다. 따라서 세계시장을 겨냥한 문화콘텐츠를 기획할 수 있는 글로벌 기획자가 필요하다. 글로벌 기획자

콘텐츠 기획자에게는 창의적 기획력, 디지털마인드, 상품화 능력, 그리고 글로벌감각이 필요하다. 미래 문화콘텐츠산업의 경쟁력은 창의적 기획인력에 달려있다고 해도 과언이 아니다. 2002년부터 정부는 문화콘텐츠산업 관련 대학에 시설기자재와 교육프로그램 차원에서 지원사업을 추진하고 있지만, 아직 우리나라 교육체계는 이러한 창의적 기획기를 양성하는데 한계가 많다.

문화콘텐츠산업은 창의적 융합(creative convergence)과정을 통해 발전할 수 있다. 이런 관점에서 학제적 연구개발 활동을 수행할 수 있는 가칭 ‘문화콘텐츠연구센터’를 설립·운영할 경우, 전통문화와 콘텐츠·예술과 콘텐츠산업·디지털기술과 인문학·대학과 콘텐츠산업간의 연계가 활발하게 이루어질 수 있을 것이다. 또한 이러한 문화콘텐츠연구센터는 지역문화산업을 육성하는 혁신주체로서의 대학의 역할을 정립하는데도 기여하게 될 것이다.

는 또한 해외업체와의 공동기획, 자금유치, 공동마케팅, 유동네트워크를 구축할 수 있는 능력을 갖추어야 한다.

셋째로 기획자의 상상력과 감성을 콘텐츠로 표현하기 위해서는 관련 기술에 대한 이해가 필요하다. 최근에 문화콘텐츠 분야에서 사용되고 있는 문화콘텐츠기술(Culture Technology)은 이러한 기술을 함축적으로 나타낸 것이라고 할 수 있다. 기술경쟁력은 장기적으로 문화콘텐츠의 경쟁력을 좌우하는 중요한 요소라고 할 수 있다.

실험창작 활동 촉진 정책이 필요하다

이와 같이 콘텐츠 기획자에게는 창의적 기획력, 디지털마인드, 상품화 능력, 그리고 글로벌 감각이 필요하다. 미래 문화콘텐츠산업의 경쟁력은 창의적 기획인력에 달려있다고 해도 과언이 아니다. 2002년부터 정부는 문화콘텐츠산업 관련 대학에 시설기자재와 교육프로그램 차원에서 지원사업을 추진하고 있지만, 아직 우리나라 교육체계는 이러한 창의적 기획가를 양성하는데 한계가 많다.

최근에 우리나라 문화콘텐츠산업 관련 대학 커리큘럼은 콘텐츠 제작 중심에서 콘텐츠 기획 및 비즈니스 분야로 확대되고 있는 추세이다. 그러나 대학 커리큘럼 운영실태를 살펴보면, 우수한 교수인력 확보의 한계, 교육시설 및 기자재 부족, 산업 현장 수요와 미래수요를 반영하지 못하는 커리큘럼 운영, 산·학 협력의 취약, 제작기법 중심의 교육 내용 등 많은 문제를 내포하고 있다.

● 대학은 문화콘텐츠 개발과 연관된 예술, 기술, 인문사회과학 등 학제간 연구개발이 상대적으로 용이한 이점을 가지고 있다. 정부의 대학지원사업은 대학의 이런 특성을 활용하여 문화콘텐츠 기획 실험활동을 촉진하기 위한 기반을 조성할 필요가 있다. 학생들은 다양한 창작 실험 경험을 통해 체계적으로 기획 능력을 축적해 나갈 수 있을 것이다. 이러한 창의적인 기획 실험활동이 대학에서 활발하게 이루어지기 위해서는 다음 몇 가지 사항을 적극 고려할 필요가 있다.

첫째, 대학의 문화콘텐츠 관련 학제간 연구활동을 강화하여, 전통문화, 예술, 기술, 인문사회과학이 공동 연구하는 기반을 조성할 필요가 있다. 이러한 학제적 연구개발 활동이 활발하게 이루어질 때, 창의적 실험활동이 다양하게 이루어질 것이고 연구활동과 교육과정의 연계 또한 강화될 것이다. 이와 관련하여 우수한 대학에 소위 ‘문화콘텐츠 연구센터’를 특성화하여 설립하도록 정책적으로 지원하는 방안을 적극 고려해 볼 수 있다.

문화콘텐츠산업은 창의적 융합(creative convergence)과정을 통해 발전할 수 있다. 이런 관점에서 학제적 연구개발 활동을 수행할 수 있는 가칭 ‘문화콘텐츠연구센터’를 설립·운영할 경우, 전통문화와 콘텐츠·예술과 콘텐츠산업·디지털기술과 인문학·대학과 콘텐츠산업간의 연계가 활발하게 이루어질 수 있을 것이다. 또한 이러한 문화콘텐츠연구센터는 지역문화산업을 육성하는 혁신주체로서의 대학의 역할을 정립하는데도 기여하

현재 정부에서 추진하고 있는 ‘문화원형 디지털콘텐츠개발사업’이나 ‘문화콘텐츠기술개발사업’에는 산·학이 공동으로 참여하는 사례가 많이 있다. 대학은 창작소스와 지식을 갖고 있기 때문에 콘텐츠를 기획·개발하는 과정에서 기여할 수 있는 잠재력이 많다. 이 과정에서 프로젝트 참여자들의 전문성은 향상될 수 있을 것이다. 그리고 프로젝트 기반의 교육과정이 활발하게 이루어지기 위해서는 산·학 연계 뿐 아니라 프로젝트 교육을 운영할 수 있는 우수 교원이 확보되어야 한다.

게 될 것이다.

둘째, 프로젝트 기반의 교육과정을 강화하여 산·학 연계 활동을 촉진하고, 산업현장에 적응할 수 있는 전문인력을 양성할 필요가 있다. 프로젝트 기반 교육과정은 사전제작 단계의 실험적 프로젝트를 교육과정에 활용함으로써, 학생들에게 기획 과정 전반을 이해할 수 있도록 하기 위한 것이다. 다른 한편으로는 대학과 산업계가 연계하여 프로젝트를 공동으로 수행하는 것도 학교의 교육과정을 개선하는 데 중요한 계기가 될 수 있다.

현재 정부에서 추진하고 있는 ‘문화원형 디지털 콘텐츠개발사업’이나 ‘문화콘텐츠기술개발사업’에는 산·학이 공동으로 참여하는 사례가 많이 있다. 대학은 창작소스와 지식을 갖고 있기 때문에 콘텐츠를 기획·개발하는 과정에서 기여할 수 있

- 는 잠재력이 많다. 이 과정에서 프로젝트 참여자들의 전문성은 향상될 수 있을 것이다. 그리고 프로젝트 기반의 교육과정이 활발하게 이루어지기 위해서는 산·학 연계 뿐 아니라 프로젝트 교육을 운영할 수 있는 우수 교원이 확보되어야 한다.

셋째, 정부의 대학 지원사업이 효과적으로 추진 되기 위해서는 대학에 대한 사전평가와 성과평가를 체계적으로 수행해야 한다. 그러기 위해서는 평가지표 체계와 방법을 개발하여 체계적으로 사업 성과를 평가하여 다음 지원사업 과정에 반영해야 할 것이다.

이러한 평가체계를 통해 경쟁력 있는 우수 대학만이 정책적 지원을 받을 수 있다는 인식을 형성해 갈 수 있을 것이다. 