



미래 콘텐츠 비즈니스의 원천, 출판 콘텐츠 스토리를 발굴하고 상품화하는 비즈니스 식견 필요해

김원제 유프러스연구소장 · 언론학박사

풍경 하나.

인쇄출판분야가 또 다시 위기국면에 접어들고 있다고 들 한다. TV가 이끈 1차 영상시대를 지나 인터넷이 이끄는 멀티영상 시대를 거쳐 'SHOW' 로 대표되는 2차 모바일 영상시대로 접어들면서 출판문자는 점점 설자리를 잃어가고 있는 듯 보인다. 여기에 한미 FTA라는 '글로벌 유행'의 등장으로 출판저작권에 대한 견제와 경쟁은 국내 수준을 넘어 국제적 수준으로 확장되면서 보다 심각한 상황에 접어들고 있는 게 사실이다. 출판분야는 그야말로 이중 삼중의 고난시대를 맞이하고 있는 셈이다.

또 다른 풍경 하나.

문화콘텐츠가 미래 성장동력이라고들 한다. 한국 콘텐츠가 세계적으로 위상을 떨치고 있다. 실제 한류(韓流)는 계속 확장 중이다. 일본에서는 드라마 <겨울연가>가, 중화권에서는 <대장금>이 대표적인 인기 문화상품으로 소개되고 있으며, 이들 드라마를 위시하여 다양한 한국의 문화들이 아시아권에서 사랑을 받고 있다. 드라마뿐만 아니라 영화, 게임 등도 한류열풍을 이끄는 효자 상품으로 역할을 톡톡히 해내고 있다. 잘 만든 문화상품만 있으면 세계시장 진출도 어렵지 않다는 자신감이 문

화산업 전반에 충만해지면서 점차 세계시장으로 확대되고 있다. 그런데 경제적 성과 차원에서 그 실상을 면밀히 들여다보면 고개를 갸웃하게 된다. <겨울연가>, <가을동화>를 판매해 경제적 성과를 냈다고 자랑하지만, 정작 돈은 일본이 벌어들였다. <겨울연가>의 경우 KBS에서는 2천억원의 이익을 냈지만, 일본의 NHK는 그보다 많은 4천억원의 이익을 올렸으며, 최근 일본 연예기획사로 스카우트되는 한국스타들의 수익은 일본 기획사의 매출로 연결된다. 실제 성과는 일부 스타에 의존한 '스타한류' 일 뿐이다. 여기에 험한류, 향한류 등 대응음직임도 거세어 한류가 '한류(寒流)'로 전락할 지도 모르는 상황이다.

출판산업의 진화, OSMU 통한 협력과 결합 시도

이 두 풍경이 2007년 현재 한국 인쇄출판업계의 현실 및 미래와 관련해 중요한 의미를 갖는다. 이 두 풍경이 겹쳐지는 지점에서 인쇄출판업의 미래 탈출구를 찾을 수 있기 때문이다. 결론부터 말하자면, 인쇄출판이 갖는 콘텐츠 가치를 최대한 개발하고 활용해 미래 경쟁력을 모색해야 한다는 것이다. 인쇄출판이 갖고 있는 '스토리'의 가치를 되살려야 한다. 스토리를 발굴해 콘텐츠 상품으로 기획해 내야 한다.

'위기는 곧 기회'라는 동서고금의 명제, 거기에서 또



한번 답을 구해본다. 모든 문제의 해결책은 그 근원에 숨어있기 마련이다.

문화콘텐츠 산업의 글로벌화, 개방화 시대에 출판산업의 생존은 출판 비즈니스의 글로벌화와 다각화에 달려 있다. 출판산업의 비즈니스 전략의 핵심은 타매체와의 상호협력과 결합을 통한 새로운 콘텐츠 개발과 장르 확장에 있다. 실제로 출판산업은 종이책에서 e-북 형태로 변화를 꾀하고 있으며, 이를 바탕으로 다양한 매체와의 결합을 시도하고 있다. 바로 OSMU (One Source - Multi Use)인 것이다.

그간 출판산업의 성공적인 OSMU 사례는 종이책(전통매체) 중심이었다. 예컨대 <슈퍼맨>, <반지의 제왕>, <해리포터> 등은 종이책으로 등장했다가 그 인기가 높아져 영화, 캐릭터, 광고 등 다양한 분야에 유통되면서 상당한 수익을 추가로 만들어냈다. 여기에 인터넷 소설, 로맨스, 환타지 소설 등이 전자책의 활성화로 급성장하고 있다. 이와 같은 현상은 장르의 확장 및 수익의 다양성을 높여주었으며, 나아가 새로운 시장 개척이라는 점에서 출판산업의 위기를 극복할 수 있는 대안으로 제시된다. 출판원작을 중심으로 영화, 애니메이션, 캐릭터, 음원 등의 다양한 장르로의 확대도 시도되고 있다. 이는 변화된 미디어 환경에 부응하는 출판산업의 생존전략으로써 재도약의 기회로 작용할 수 있다. 여기 몇 가지 모델을 검토해보자.

콘텐츠산업 부가가치 극대화는 출판에서 출발 사례 하나. 해리포터 시리즈

1997년 발표이후 초판 500만부 판매, 최근 발간된 5권 '해리포터와 불사조 기사단' 까지 전 세계 200여 국에서 2억권 이상이 판매되었다. 2001년 1권인 '해리포터와 마법사의 돌' 이 영화화 됐으며, 2002년 말에 2권 '해리포터와 비밀의 방' 이 연이어 나온 이후 2007년 7월 개봉 예정인 5권 '해리포터와 불사조 기사단' 까지 흥행불패의 신화를 이어가고 있다.

소설로 시작한 해리포터는 영화, 게임, 각종 캐릭터 산업으로 성공적인 OSMU를 통해 2002년 12월 기준, 총 매출 20억 달러(약 2조 5천억원)를 초과하며 엄청난 수익을 창출했다.

또한 2007년 현재 5권까지 발간되었으며, 7권까지 발간될 예정이어서 해리포터의 판매수익은 더욱 증가할 것으로 전망된다. 최근 발간된 해리포터의 5권 '해리포터와 불사조 기사단' 의 판매 수익은 2억 달러 선으로 영화 <헐크>의 개봉 주간 전미 판매액 6천 2백만 달러의 3배가 넘는다. 무명작가였던 조앤 롤링(Joanne K. Rowling)을 백만장자로 만들어줬을 뿐만 아니라, 2000년에는 영국 여왕으로부터 작위를, 세인트 앤드류스 대학에서 명예 박사학위를 받으면서 부와 명예를 모두 갖게 되었다.



사례 둘. 반지의 제왕

J.R.R. 톨킨의 판타지소설 '반지의 제왕'은 1955년 출간된 이래 전 세계에 10억권 이상이 판매된 스테디셀러다. '반지의 제왕'의 탄탄한 시나리오와 독창적인 서사 구조는 판타지 문학의 고전으로 대접받는다.

2001년 개봉한 영화 '반지의 제왕'은 다른 영화와는 달리 7년의 제작기간 2억7천만 달러(약 3천5백억원)라는 역대 최고의 제작비를 들여 1편 <반지 원정대>, 2편 <두 개의 탑>, 3편 <왕의 귀환>의 3부작을 한꺼번에 제작했다. 1, 2편 DVD 판매 대역시장은 5억 8,400만 달러에 이른다. 뉴질랜드 출신 감독 피터잭슨(Peter Jackson)은 <반지의 제왕> 3부작을 모두 뉴질랜드에서 찍었는데, 이 영화가 전 세계적으로 크게 히트하자 뉴질랜드가 신흥 관광명소로 급부상했다. 이 경제적 효과를 주인공의 이름을 따서 '프로도(Frodo) 효과'라 부른다. 프로도 경제가 가능했던 건 소스를 제공한 출판콘텐츠가 존재했기 때문이다.

사례 셋. 스파이더맨

1961년 마블 코믹스에서 만화로 출간된 스탠 리(Stan Lee)의 '어메이징 스파이더맨'이 원작이다. 2002년 5월 영화로 개봉된 이후 개봉 3일 만에 미국에서만 1억 달러가 넘는 흥행 수익을 올렸고, 같은 해 세계적으로 8억 2

천만 달러의 흥행 수입을 기록했다. 한국에서도 140만 명 이상이 관람했다.

2004년 6월 개봉한 2편에서는 총 제작비만 2억 1000만 달러가 들었는데, 이는 종전의 최대 제작비 기록인 <타이타닉>의 2억 달러를 넘는 금액이다. 개봉 4일 만에 미국에서 1억 1500만 달러 이상의 흥행 수입을 올려 최고 기록을 달성했다. 영화평론가들로부터는 1978년의 <슈퍼맨>과 함께 액션 판타지 장르의 최고 걸작, 만화 원작 영화 가운데 최고의 작품이라는 평가를 받았다.

마블 코믹스의 경우 스파이더맨 외에도 슈퍼맨, 배트맨, X맨, 데어 데블, 블레이드 등의 성공적인 OSMU사례가 준비하다. 또한 이 작품들은 세대가 바뀌어도 작가와 새로운 환경에 적합한 시나리오를 제작해 꾸준한 시리즈를 이어가며 누적된 수익을 창출한다. DVD, 비디오 판매 및 대여, 게임, 장난감, 의류 등으로 영역을 넓혀가며 OSMU의 기반을 구축하고 있다.

출판원작 활용, 국내에서도 성공사례 증가 추세

그렇다면 우리의 상황은 어떠한가. 가장 널리 알려진 사례 중 하나가 바로 <아기공룡 둘리>다. 1983년 '보물섬' 만화잡지에 작가 김수정 씨가 연재한 이후, 2007년 현재까지 캐릭터, 애니메이션, 뮤지컬, 식품, 의류 등 다양한 분야에 성공적인 OSMU 모델을 보여주고 있다.

1996년 7월 장편 만화영화 <아기공룡 둘리>를 제작하여 전국 극장에서 상영했으며 비디오테이프로도 제작해 판매했다. 1999년 1월 17일 베를린을 시작으로 독일극장에 상영했고, 독일 영화개봉에 맞춰 음반 및 비디오, 게임도 같이 판매해 큰 성과를 올렸다. 2001년에는 둘리를 뮤지컬로 제작해 공연했으며, 2003년 이후 현재까지 둘리박물관, 둘리거리, 둘리 주민등록증, 둘리생가 등 다양한 콘텐츠로 확장 중이다. 매년 20억원 이상의 로열티 수익을 올리고 있으며, 캐릭터 선호도 1위를 기록하고 있고, 캐릭터 머천다이징 라이선싱은 약 70여개 업체에서 1500여개의 품목에 걸쳐 수익을 창출하고 있다.

2007년 4월 25일 열린 제43회 백상예술대상 TV부문 시상식에서는 만화를 원작으로 한 드라마가 최우수 남녀 연기자 상과 연출상을 모두 휩쓸으로써 '궁', '폴하우스' 등에 이어 만화원작에서 드라마로의 성공공식을

입증했는데, MBC의 '하얀거탑' 과 SBS의 '연애시대' 가 그 사례이다.

'하얀거탑' 은 1969년 야마자키 도요코가 쓴 소설을 1978년 일본 후지 TV에서 드라마로 만들었고 다시 2003년 후지 TV 창사 45주년을 맞아 25년 만에 다시 리메이크된 작품이다. MBC에서 방송된 '하얀거탑' 은 2003년 판 '하얀거탑' 을 우리나라 상황에 맞게 각색해 만들어진 작품이다. 또한 '연애시대' 는 일본의 스타 극작가 노자와 히사시의 유작소설을 원작으로 한다.

이처럼 만화 원작은 기발한 스토리와 박진감 넘치는 극 전개로 인해 소재가 고갈되어 가는 드라마의 한계를 극복할 수 있게 해 준다는 점에서 매력적으로 다가온다. 허영만의 화제작 '식객' 이나 박인권의 '전의 전쟁', '대물' 이 드라마로 제작될 예정이다.

이처럼 만화가 드라마로 이어서 제작되는 이유는 검증된 콘텐츠로 흥행을 보장받으려는데 있다. 또한 만화의 OSMU의 성공모델이 자리를 잡아가고 있다는 방증이기도 하다. 출판만화는 모든 엔터테인먼트의 원재료로 활용될 수 있는 조건을 갖추고 있어 이 같은 만화를 원작으로 한 OSMU는 드라마를 넘어 영화, 게임, 캐릭터 등으로 그 범위가 점차 확산될 것으로 보인다.

원천 스토리는 출판분야의 미래 경쟁조건

문화콘텐츠의 산업적 성공은 탄탄한 스토리에서 출발하는데, 다양한 출판콘텐츠가 콘텐츠상품을 위한 원천(source)인 스토리를 제공해준다. 창의적이고 독창적인 스토리 전개와 탄탄한 스토리 구성은 출판의 힘이다.

출판분야의 원천 스토리는 콘텐츠시장의 소재 고갈을 해소해 준다. 출판분야의 미래 경쟁을 담보하면서 동시에 협소한 국내 콘텐츠시장에서 해외로 진출해 한국 문화콘텐츠산업의 지속성장을 견인하기 위해서는 콘텐츠의 원천에 대한 발굴 및 부가가치 창출이 관건이다. 결국 콘텐츠산업의 선순환을 위한 전략 중 하나로서 출판콘텐츠의 원천 스토리에 대한 전략적 접근이 요구되는 것이다.

출판만화와 소설을 바탕으로 한 드라마, 영화, 게임 등의 잇따른 성공사례는 하나의 공식으로 자리 잡아가고 있다. 성공한 콘텐츠는 다양한 장르로 재창조되면서 거

문화콘텐츠의 산업적 성공은 탄탄한 스토리에서 출발하는데, 다양한 출판콘텐츠가 콘텐츠상품을 위한 원천인 스토리를 제공해준다. 창의적이고 독창적인 스토리 전개와 탄탄한 스토리 구성은 출판의 힘이다. 출판분야의 원천 스토리는 콘텐츠시장의 소재 고갈을 해소해 준다.

의 무한대에 가까운 부가가치를 창출하고 있다. 무엇보다 출판콘텐츠의 검증된 흥행으로 안정적인 수익을 창출할 수 있는 것이다.

한편, 스토리 개발 및 콘텐츠 상품화 과정에 있어 그간 금과옥조처럼 여겨지던 OSMU를 넘어 MSMU(Multi Source - Multi Use)를 고려할 필요가 있다. OSMU는 하나의 원천이 인기를 얻은 다음 그것을 바탕으로 다양한 활용이 시도되거나, 기획단계에서부터 다양한 장르적 변화를 염두에 두는 방식이다. 이처럼 OSMU가 재생산에 중점이 있다면, MSMU는 매체와 채널이 다양해지고 서비스 상품의 응용 범주가 확장됨에 따라 1차 콘텐츠를 재창조하거나 새롭게 상품화하는 비즈니스 전략이다. 또한 가능한 모든 분야에서 스토리와 아이디어를 발굴해 과감하게 결합(퓨전)함으로써 콘텐츠 상품력을 최대한 높이는 데 중점을 둔다. 때문에 종이출판 분야, 인터넷출판 분야를 넘나들고 UCC 등 다양한 통로를 전략적으로 활용할 필요가 있다.

관건은 콘텐츠 상품화를 위해 원천 스토리를 발굴하고 상품화할 수 있는 비즈니스 식견이다. 이는 기획능력과 마케팅 능력을 고루 갖춘 창조적 기획자의 몫이다. 이에 '하이 컨셉(high concept)' 능력이 필요한데, 그 요체는 원천 스토리를 찾아내는 기획력, 설득 커뮤니케이션을 담은 스토리 구성 능력, 이질적인 조각들을 서로 결합해 내는 조화력, 남을 배려하고 관계 맺는 공감력, 즐길 줄 아는 여유, 의미와 만족을 추구하는 정신 등이라 하겠다. ☺