

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2024.10.4.681>

JCCT 2024-7-79

영화제작진 특성과 영화성과 관계 연구

A Study on the Effect of the Creative Characteristics of the Film Crew on the Success of Movies

문성준*, 남상문**

Moon Sung Joon*, Nam Sang Moon**

요약 영화제작진은 분야별 전문성을 가진 구성원들로 구성되어 비교적 짧은 기간 동안 한시적으로 운영되는 독특한 조직이다. 본 연구는 구성원의 역량을 끌어낼 수 있는 영화제작진의 집단 특성과 능력이 영화의 성공 여부에 영향을 줄 것으로 추론하고 이들의 영향 관계를 규명하고자 하였다. 이를 위해 영화제작진의 다양성, 응집성, 정보활용성을 독립변수로, 영화의 예술성과 흥행성을 종속변수로 연구모형을 설정하였다. 연구가설을 검증하여 분석한 결과 영화제작진의 다양성과 응집성은 완성된 영화의 예술성과 흥행성 모두에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그러나, 정보활용성은 영화성공에 영향을 없는 것으로 나타났다. 영화제작진의 집단 특성이 다양성과 응집성 변수를 중심으로 영화 성과와 관련된 것을 확인한 것이다. 본 연구 결과는 영화기획자나 제작자에게 정보활용성 등 일하는 방식인 프로세스 요인보다는 다양성과 응집성에 기반한 영화제작진의 집단디자인 개념이 중요할 수 있다는 시사점을 제공한다.

주요어 : 영화제작진, 다양성, 응집성, 정보활용성, 예술성, 흥행성

Abstract The film crews is a unique organization composed of members with expertise in each field and operated temporarily for a relatively short period of time. This study attempted to infer that the group characteristics and ability of the film crews to draw out the members' capabilities will affect the success or failure of the film, and to investigate their influence relationship. To this end, the research model was designed with diversity, cohesion, and information utilization as independent variables, and the artistry and box office performance of the film as dependent variables. As a result of the analysis, it was found that the diversity of the film crew affects both the artistry and box office performance, and the cohesion only affects the artistry. However, it was found that information utilization had no effect on film performance. It was confirmed that the diversity of the film crews was related to the film performance, and the cohesion had a limited effect. The results of this study provide implications that the design concept of the film crews based on diversity may be more important than process factors such as information utilization.

Key words : Film crews, Diversity, Cohesion, Information utilization, Artistry, Box office performance

*정회원, 추계예술대학교 대학원 문화예술학과 박사과정 (제1저자) Received: May 10, 2024 / Revised: May 30, 2024

**정회원, 추계예술대학교 대학원 문화예술학과 특임교수 (교신저자) Accepted: June 15, 2024

접수일: 2024년 5월 10일, 수정완료일: 2024년 5월 30일

게재확정일: 2024년 6월 15일

**Corresponding Author: nsm4554@naver.com

Dept. of Culture and Arts, Graduate School Chugye University for the Arts, Korea

I. 서론

영화산업은 고위험-고수익 산업이다. 문화예술 산업에 속하는 영화는 상품을 만드는 과정 자체의 불확실성과 수시로 변화하는 관객의 기호에 기인하는 수요의 불확실성을 가지고 있어서 관객 수와 수입 규모를 예측하기 어렵다[1]. 이러한 불확실한 영화산업에 대규모 제작비가 투입되면서 영화산업은 더욱 고위험 산업으로 변하고 있다. 이에 따라 영화 관련 학계와 산업 종사자들은 영화의 성공요인을 찾기 위해 많은 연구를 진행해 왔다.

영화의 성과를 대상으로 하는 대부분의 연구들은 영화의 재무적 성과에 대한 배우, 감독, 시나리오, 장르, 제작비, 개봉스크린수, 관람등급, 전문가 리뷰, 관객 평점 등 개별 요인의 영향을 분석하고 있을 뿐, 영화제작진의 집단특성의 영향 관계 분석은 이루어지지 않고 있다. 따라서, 이 연구는 영화의 성과와 영화제작진의 특성 관계 규명을 통해 영화산업에 시사점을 제안하고자 한다.

II. 영화 제작진의 특성

영화제작진은 경영학이나 사회심리학 분야에서 연구되어 온 작업집단과 다른 특징을 가지고 있다. 영화제작진은 프로젝트 조직 또는 교차 기능(cross-functional) 집단과 유사하다. 전문지식과 기술을 바탕으로 다양한 분야별 전문가로 구성되어 한편의 영화를 제작한 후 해산하는, 활동 기간이 아주 짧게 한정된 일회성 임시 집단인 것이다.

IPO(Input- Process-Output) 집단 효과성 모델에 의하면, 이러한 집단특성은 개인과 조직의 특성과 함께 프로세스를 통해 성과에 영향을 준다. 특히, 집단구성의 다양성, 응집성, 크기, 문제해결 전략, 사회적 정보 활용 등의 집단특성 요인은 집단창의성과 성과에 영향을 준다고 알려져 왔다[2].

이 연구는 IPO 모델에 따라 영화제작진의 역량을 효율적으로 이끌어내는 제작진의 특성이 영화성과에 영향을 미칠 것이 추론되어 영화제작진의 다양성, 응집성, 그리고 정보활용성으로 구분하여 분석요인으로 선정하였다.

1. 다양성

집단의 다양성은 구성원 속성의 차이로 집단의 성과에 영향을 준다. 다양성은 구성원이 가지고 있는 성별·연령·인종·출신지·종교·교육·재직기간 등 인구통계적 다양성과 사고방식, 신념, 가치, 태도, 지식, 경험, 기술, 정보, 능력, 관점의 차이 등 인지적 다양성으로 구분하고 있다[3].

인구통계적 다양성은 갈등을 초래하고, 커뮤니케이션과 협조적 과업 수행을 어렵게 하고, 합의를 방해하여 성과에 부정적 영향을 주는 반면, 인지적 다양성은 문제해결을 위한 대안 탐색 능력을 확대시켜 성과를 향상시킬 수 있다.

영화 성과에 대한 다양성 효과가 서로 상반되게 나타나고 있어 현대조직이론에서 집단의 다양성 요인을 양날의 검에 비유할 정도로[3] 연구의 가치가 있다. 인구통계적 다양성은 문제해결을 위한 새롭고 유용한 지식과 관점을 가져와 성과에 긍정적 영향을 준다는 연구 결과도 많이 나오고 있다.

2. 응집성

집단의 응집성은 집단구성원이 결속된 정도로 구성원이 집단 내에 계속 머물게 하는 힘으로 정의된다[4]. 응집성이 높은 집단은 동기부여와 갈등 관리가 잘 되고, 협조적인 업무 수행으로 더 나은 성과를 이루어 낸다. 한편, 구성원 간 친밀감과 자부심이 건전한 비판적 사고를 방해하여 성과에 부정적일 수도 있다[5].

따라서 응집성이 지나치게 높은 집단은 구성원 자신을 위한 집단사고나 집단 이기주의에 빠질 위험도 있기 때문에 영화제작에서 적절한 관리가 필요하다. 응집성에 관한 선행연구 결과들은 집단의 응집성과 성과의 영향 관계는 다양성과 마찬가지로 양면성을 가지고 있는 것으로 나타나고 있다.

3. 정보 활용성

사회적 정보는 집단의 창의적 프로세스 요인과 상호작용하며 구성원의 인지·태도·행동 성과에 영향을 미친다. 구성원의 사회적 상호작용이 활발한 집단은 문제해결 방안에 대한 정보와 자원을 획득하고, 아이디어 교환을 통해 더 나은 성과를 만들어 낼 수 있다.

집단구성원 사이의 내부 커뮤니케이션보다 집단의 외부활동이 더 중요할 수도 있다[6]. 정보 활용성은 유

사한 부류의 구성원들과 상호작용하는 것보다 서로 다른 영역의 사람들과 상호작용하는 것이 새로운 지식과 정보, 관점을 가져오는 데 유리할 수 있기 때문이다. 구성원의 네트워크 내 위치와 유대관계 수도 정보활용성과 관련하여 중요한 변수로 연구되고 있다.

III. 영화 성과요인

조직이론의 성과 개념은 다양하고 포괄적인 의미로 사용되며 측정 방법 또한 다양하다. 성과는 과업 수행 결과로 얻은 결과물로, 집단의 효과성은 활동 결과의 양과 질, 지속가능성으로 평가되어 왔다. 영화제작진의 결과물인 영화 성과도 다면적으로 측정되어야 한다. 영화의 성공 여부를 객관적인 단일 기준으로 평가하는 것은 영화의 다양한 측면을 배제하는 것이기 때문이다.

본 연구에서는 영화의 성과를 산출물의 질과 양을 나타내는 개념으로 보고 예술성과 흥행성 두 가지 기준으로 분석하기로 한다.

1. 예술성

영화의 성공 여부를 영화의 창의성·미학적 기준과 일반 대중 관객의 선택으로 결정되는 흥행 성과로 나누어 보는 것이다. 위대한 영화의 기준은 독창성 여부로 평가되는데, 이러한 영화에 대한 평가는 전문가에 의해 이루어져 왔다.

현대 예술의 한 축으로서 영화는 현실적이며 보편적 문제를 독창적으로 다루어 재미를 주고 관객의 이해와 공감을 얻어야 한다[7]. 현실 문제에 대한 주제 의식과 표현 형식 모두 중요하다고 보는 것이다. 훌륭한 영화는 전문가 비평, 흥행 성과, 수상 여부 기준으로 성과를 평가하고 있다[8].

결국 영화의 예술성은 미학적 요소가 반영된 참신함과 유용함으로 평가될 수 있다[9]. 영화는 영역 전문가의 창의적 산물에 대한 평가가 주관적이어서 평가자의 성향에 따라 다른 결과를 가져오기도 하지만, 예술적 가치는 독창성 여부가 주요 기준이 된다.

2. 흥행성

영화 흥행성 관련 연구들은 대부분 영화의 재무적 성과에 초점을 맞추고 있다. 영화의 수입 분포는 두꺼운 꼬리(heavy-tailed)를 갖는 무한 분산(infinite variance)

특징을 나타내기 때문에 예측이 무의미하다[10]. 영화의 흥행 성과는 측정 지표로 총수입에서 총비용을 차감한 순이익(profit) 개념을 사용해야 된다[11]. 이와 같이 하여 두 가지 이슈로 연구되어 왔다.

국내 연구자들은 대부분 영화 성과 지표로 구하기 쉬운 관객 수를 사용해 왔다. 그러나 특정 지표만을 고집하기보다는 연구 목적과 대상에 따라 수익성 지표 또는 매출액이나 관객 수 지표를 사용하는 것이 필요하다.

영화관련 선행연구들도 비용을 고려한 수익 지표보다 관객수나 박스오피스수입 지표 사용 등 기존의 연구 관행을 지지하고 있다. 이와 더불어 선행연구에서 흥행 성과와 관련성이 높다고 자주 검증되어 온 영화 관련 인터넷 커뮤니티 활동의 양도 흥행성의 주요 요인이 되고 있다

IV. 연구설계 및 분석결과

1. 연구모형 및 가설

본 연구는 영화제작진의 특성이 영화 성과에 미치는 영향을 분석하기 위하여 [그림 1]과 같은 연구모형을 구성하였다.

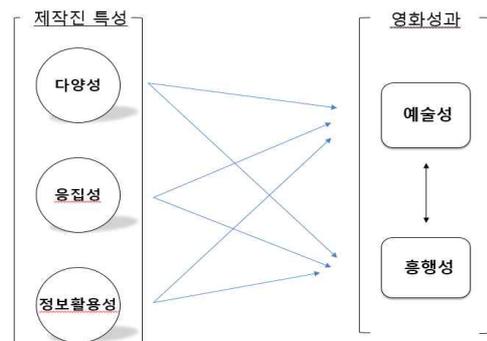


그림 1. 연구모형
Figure 1. Research model

연구 목적을 해결하기 위해서 선행연구를 분석한 후 변수의 영향관계를 고려하여 연구가설을 설정하였다.

<가설1> : 영화제작진의 특성은 영화성과 중 예술성에 긍정적(+) 영향을 미칠 것이다.

<가설2> : 영화제작진의 특성은 영화성과 중 흥행성에 긍정적(+) 영향을 미칠 것이다.

<가설3> : 영화 성과요인의 예술성은 흥행성과 상호영향이 있을 것이다.

2. 자료수집

본 연구는 설정된 가설을 검증하기 위해 2024년 상반기까지 최근 7년간 개봉한 영화에 제작진으로 참여한 영화인 340명에게 2024년 4월 1일부터 2024년 5월 25일까지 설문조사를 실시하였다. 회수한 설문지 중에서 데이터 활용에 한계가 있는 설문지를 제외한 311부를 최종 분석에 사용하였다.

3. 분석결과

본 연구에서 구성한 연구가설을 검증하기 위하여 자료 분석은 SPSS 24.0을 활용하였다. 기술통계와 요인 분석 그리고 신뢰도 분석과 다중회귀분석을 시행한 결과는 다음과 같이 나타났다.

첫째, 영화제작진의 특성이 영화 성과 요인의 예술성에 Adj. R²가 .337이고, F값은 36.887(p=.000)로서 유의한 영향이 미치는 것으로 나타났다. 그리고 다양성(t=1.779, p=.007)과 응집성(t=0.884, p=.000)이 예술성에 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다.

표 1에 보인 바와 같이 영화제작진의 특성 중 다양성과 응집성은 영화 성과요인의 예술성과 밀접한 관련성이 있는 것으로 나타났다. 반면, 정보활용성은 유의성이 나타나지 않았다. 이는 영화하는 사람 특성 상 제작진 대부분이 SNS를 통한 정보 활용성이 높아 결과물에 미치는 영향 정도의 변별력이 약할 수도 있는 현실을 대변하는 것으로 판단된다.

표 1. 가설 1 검증 결과

Table 1. Regression results for hypothesis 1

종속 변수	독립 변수	beta	t	sig.	Adj. R ²	F값
예술성	다양성	.081	1.779	.007**	.337	36.887***
	응집성	.053	0.884	.000***		
	정보 활용성	.224	3.342	.157		

둘째, 영화제작진의 특성이 영화 성과요인의 흥행성에 Adj. R²가 .225이고, F값은 21.089(p=.000)로서 유의한 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 그리고 표 2에 보인 바와 다양성(t=2.408, p=.005)과 응집성(t=3.356, p=.001)이 흥행성에 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다.

표 2에 보인 바와 같이 영화제작진의 특성 중 다양성과 응집성은 영화 성과요인의 흥행성과 밀접한 관련성이 있는 것으로 나타났다. 반면, 정보활용성은 유의성이 나타나지 않았다.

문화예술은 지역의 정서, 문화 등을 대변하는 대중과 상호작용으로 문화예술에 입지를 확보할 수 있도록 정보소통과 문화적, 예술적 역할을 하므로 흥행성과 밀접한 관계를 가지고 있다[12].

대다수 선행 연구들은 기업의 몇 년 지속되는 신제품개발팀을 대상으로 하는데, 영화제작 기간은 상대적으로 2-6개월 정도로 단기간에 이루어져 정보활용성의 활용 가능성이 적게 반응한 것으로 판단된다.

표 2. 가설 2 검증 결과

Table 2 Regression results for hypothesis 2

종속 변수	독립 변수	beta	t	sig.	Adj. R ²	F값
흥행성	다양성	.117	2.408	.005**	.225	21.089***
	응집성	.115	3.356	.001**		
	정보 활용성	.104	0.744	.458		

셋째, 영화의 예술성이 흥행성 요인에서 Adj. R²가 .52이고, F값은 271.056 (p=.000)로서 유의한 것으로 나타났다. 그리고 영화의 흥행성이 예술성 요인에서 Adj. R²가 .552이고, F값은 271.056 (p=.000)로서 유의한 것으로 나타났다.

표 3에 보인 바와 같이 영화의 성과 요인인 예술성과 흥행성은 각각 영향을 미치는 것으로 나타났다. 국제 영화제 선정 영화가 흥행에 성공을 이루지 못한 경우가 많지만, 영화의 예술성과 흥행성이 어느 한쪽의 선택의 문제가 아니라 양립할 수 있다는 점에서 흥미로운 결과이다.

표 3. 가설 3 검증 결과

Table 3 Regression results for hypothesis 3

종속 변수	독립 변수	beta	t	sig.	Adj. R ²	F값
흥행성	예술성	.835	16.464	.000***	.552	271.056***
종속 변수	독립 변수	beta	t	sig.		
예술성	흥행성	.661	16.464	.000***		

영화제작진의 특성이 영화 성과에 미치는 영향 관계를 실증 분석한 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 영화제작진의 집단 특성이 영화성과에 영향을 주는 것으로 나타났다. 이는 일반 기업 조직을 대상으로 한 다양한 집단특성 선행연구들과 유사한 결과로 영화성과를 높이기 위해서는 영화제작진 특성을 고려한 디자인이 중요하다는 것임을 의미한다.

둘째, 영화제작진의 다양성과 응집성이 완성된 영화의 예술성과 흥행성 모두에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 영화의 성과는 영화제작진 구성의 다양성이 가져오는 전문지식과 기술, 새로운 관점과 제작진의 협업관계가 영화성과에 긍정적 기여를 하고 있음을 확인해 주고 있다. 그러나, 기업의 신제품 개발조직에 대한 선행 연구들과 달리 영화제작진의 정보활용성은 영화성과에 영향이 없는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 영화제작진 구성원들이 영화제작 시작 전에 해당 영화제작에 필요한 충분한 지식과 다양한 정보를 갖추었거나, 제작 기간이 너무 짧아 외부로부터 흡수한 지식과 정보를 제작 현장에 적극적으로 반영하기 어렵기 때문으로 해석될 수 있다.

셋째, 영화성과 요인인 예술성과 흥행성은 서로 영향 관계가 있는 것으로 나타났다. 박찬욱, 봉준호, 스피버그, 카메론, 리들리 스콧, 크리스토퍼 놀란 등은 상업성과 예술성을 동시에 잡는 세기의 명감독으로 거론된다. 하지만, 이들의 작품도 흥행성 실패로 끝나는 경우도 많듯이, 현실적으로 예술성과 흥행성 두 마리 토끼를 추구하는 것은 쉽지 않다. 그럼에도 불구하고 본 연구 결과는 영화제작진은 창작자로서 영화의 예술적 가치와 산업으로서 경제적 가치를 동시에 추구할 수 있음을 나타낸다.

이 연구는 영화제작진 특성과 영화성과 관계의 영향 과정을 밝히지 못하는 한계가 있다. 이를 위해 프로세스 변수를 추가한 모델에 대한 연구가 필요하다. 또한, 향후 연구는 영화의 성과를 보장하기 위하여 영화의 예술성과 흥행성 관련 영향 관계의 방향성이나 크기에 집중된 다양한 연구를 제안한다.

V. 결 론

영화제작진은 고도의 전문성과 개성있는 사람들로 구성되어 비교적 단기간 활동하는 프로젝트팀과 유사한

임시조직이다. 따라서, 제작진의 집단 특성과 영화성과 관계는 흥미로운 주제가 된다. 본 연구는 집단 특성을 다양성, 응집성, 정보활용성으로 보고 예술성과 흥행성 두 가지 측면에서 영화성과와의 관계를 분석하였다.

영화제작진의 다양성과 응집성은 완성된 영화의 예술성과 흥행성에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 반면, 기존 연구와 달리 정보활용성은 영화 성과에 영향이 없는 것으로 나타났다. 이는 정보활용성 효과가 나타날 수 있는 기간이 충분하지 않거나, 이미 필요충분한 정보를 가지고 있기 때문으로 보인다.

따라서 이 연구 결과는 영화기획자나 제작자에게 영화의 성공을 위해서는 영화제작진 구성 단계부터 다양성을 중심으로 구성원을 선정하고, 이들이 단결하여 영화제작에 매진할 수 있게 하는 구성원 관리 체계를 구축하는 것이 필요함을 시사하고 있다.

이 연구 결과는 한국의 영화제작진들은 다양성에 기반한 영화제작진의 디자인 개념과 제작진이 단시일 응집하여야 좋은 결과를 가져온다는 한계를 벗어나지 못하고 있음을 나타내기도 한다. 그러므로, 한국 영화가 국제적 수준으로 발전하기 위해서는 정보활용성 등을 반영한 일하는 방식인 프로세스 요인을 새롭게 활성화하는 체제를 마련하여야 한다.

References

- [1] R. E. Caves, "Contracts between Art and Commerce," *Journal of Economics Perspectives*, Vol. 17, No. 2, pp. 73-83, 2003.
- [2] R. W. Woodman, J. E. Sawyer, and R. W. Griffin, "Toward A Theory of Organizational Creativity," *Academy of Management Review*, Vol. 45, No. 2, pp. 293-330, 1993.
- [3] K. Y. William, and C. A. O'Reilly, "Demography and Diversity in Organizations: A Review of 40 Years of Research," *Research in organizational behavior*, Vol. 20, pp. 77-140, 1998.
- [4] M. R. Barrick, G. L. Stewart, M. R. Neubert, and M. K. Mount, "Relating Member Ability and Personality to Work-Team Processes and Team Effectiveness," *The Journal of Applied Psychology*, Vol. 83, No. 3, pp. 377-391, 1998.
- [5] P. R. Berthal, and C. A. Insko, "Cohesiveness Without Groupthink: The Interactive Effects of Social and Task Cohesion," *Group & Organization Management*, Vol. 18, No. 1, pp.

- 66-87, 1993.
- [6] D. G. Ancona, and D. F. Caldwell, "Bridging the Boundary External Activity and Performance in Organizational Teams," *Administrative Science Quarterly*, Vol. 37, pp. 634-665, 1992.
- [7] Tae-Hoon Lee, "A Study on the Artistic Analysis of Modern Commercial Movies (Focusing on "1987 (2017)," *Journal of Digital convergence*, 2018. Dol: <https://doi.org/10.14400/JDC.2018.16.5.425>
- [8] D. K. Simonton, "*Great Flicks: Scientific Studies Cinematic Creativity and Aesthetics*," NY: Oxford University Press. (2011).
- [9] Pirola-Merlo and L. Mann, "The Relationship Between Individual Creativity And Team Creativity: Aggregating Across People And Time," *Journal of Organizational Behavior*, Vol. 25, No. 2, pp. 235-257, 2004. Dol: 10.1002/job.240
- [10] A. De Vany, and W. D. Walls, "Uncertainty in the Movie Industry: Does Star Power Reduce the Terror of the Box Office?," *Journal of Cultural Economics*, Vol. 23, No. 4, pp. 285-318, 1999.
- [11] Young-Eun Park, Sang-Hoon Kim, Hyun-jung Park and Dong-Kee Rhee, "Exploratory Study on the Factors Influencing the Profitability of Korean Movies," *Korean management Review*, Vol. 39, No. 2, pp. 459-488, 2010.
- [12] Chul Soo Lee, Sang Moon Nam, "The Effects of Characteristics of Media Facade on Customer's Preference," *The Journal of the Convergence on Culture Technology(JCCT)* Vol. 69, No. 1, pp. 335-341, 2020. doi.org/10.17703/JCCT.2020.6.1.335