

영화창작자의 정보활동모형 설계에 관한 질적 연구

A Qualitative Study of Film Creators' Information Behavior Model

이 정 연(Jungyeoun Lee)*

목 차

- | | |
|-----------------|------------------------|
| 1. 서론 | 3.4 인간정보행위(HIB)모형 |
| 2. 연구의 목적과 방법 | 4. 영화창작자의 정보활동 |
| 3. 이론적 배경 | 4.1 영화제작과정 및 영화창작자 |
| 3.1 창작모형 | 4.2 데이터 수집 및 분석 |
| 3.2 정보행위모형 | 5. HIB기반 영화창작자의 정보활동모형 |
| 3.3 일상생활정보탐색 모형 | 6. 결론 및 제언 |

초 록

본 연구는 영화창작자들을 대상으로 영화기획과정에서의 정보활동을 인간정보행위모형을 재구성하여 영화창작자의 정보활동모형을 해석해 보았다. 영화창작자의 정보활동은 영화의 작은사회 정보환경 내의 채널을 통하여 정보를 교환하고 수집, 분석하며 이를 공통된 창조물로 내면화하여 전략적인 결과물로 표현한다. 영화창작정보추구 목적과 일상생활정보추구의 목적은 구분할 수 없을 정도로 밀접하게 연결되며, 공동 커뮤니케이션이 가장 중요한 정보채널이면서 동시에 중요한 정보원임이 밝혀졌다.

ABSTRACT

This study interpreted film-creators' information behavior by reconstructing information behavior in the process of film-planning using human information behavior. Film creators exchange, collect, and analyze information through channels in the information environment so called "the small world." After these processes, they strategically express this information by creating a film. This study concludes that the purpose of film-creating activity and that of everyday life information seeking are intertwined and that co-communication is the most important information channel and information source.

키워드: 정보행위모형, 인간정보활동모형, 영화창작자, 창작모형, 일상생활정보탐색, 문화콘텐츠, 영화 Information Behavior Model, Human Information Behavior Model(HIB), Film Creator, Film, Creative Model, Everyday Life Information Seeking Behavior

* 경기대학교 인문과학연구소 연구교수(jyonlee@gmail.com)

논문접수일자: 2008년 11월 26일 최초심사일자: 2008년 11월 25일 게재확정일자: 2008년 11월 27일

1. 서론

정보검색, 정보탐색, 정보이용, 정보행위에 관한 연구는 학술커뮤니티의 정보이용자를 중심으로 다루어져 왔으며, 점진적으로 웹 기반 정보시스템과 정보이용자간 정보검색 상호작용의 효용성 증대 측면에 중점을 두고 있다. 최근 외국의 경우에 이용자 정보탐색에 대한 연구범위가 전문적인 업무를 수행하는 이용자 집단이나 일상생활정보탐색으로 확대되고 있으나 우리나라의 경우에는 연구대상이 교수, 학생, 연구자 집단과 정보검색시스템 상호작용에 관한 연구가 대부분이다. 따라서 본 연구는 이러한 제약적인 이용자 범위를 벗어나고자 학술커뮤니티 외의 직군을 대상으로 이들의 업무에서 정보활동에 관한 연구를 수행해 보고자 하였다. 특히 전문적인 업무를 수행하는 창작자들이 창작업무과정에 정보를 어떻게 접근하고 요구하며, 조직하고, 이를 활용하고 있는지를 알아보려고 하였다.

인문학이 대중과의 소통이 중요한 이슈가 되는 현 시점에서 인문학의 원정보원을 재가공하여 문화상품화 하는 문화콘텐츠화의 한 장르인 '영화' 분야를 연구 주제로 채택하였다. 그리고 영화를 기획하고 제작하는 창작자를 중심으로 이들이 영화를 창작하는 과정에서의 정보활동 전반에 관하여 조사하고 이를 분석하여 정보활동모형을 제시하고자 하였다.

2. 연구의 목적과 방법

이 연구는 영화창작자들을 대상으로 정보행

위모형을 기반으로 정보활동에 대한 모형을 개발하고자 하였다. 연구의 세부적인 연구목적은 다음과 같다.

첫째, 영화창작자들이 소재발굴을 위한 정보원과 기본적인 핵심정보원 및 정보탐색과정을 파악하고자 하였다.

둘째, 영화창작자들의 정보원에 대한 판단기준에 대하여 파악하고자 하였다.

셋째, 영화창작자들의 정보커뮤니케이션의 채널을 분석하고자 하였다.

본 연구는 예비연구와 문헌연구 그리고 심층면담 연구방법으로 수행되었다. 영화창작의 과정은 기존의 정보탐색모형을 기반으로 하되, 문제요구의 수행과 끝이라는 순차적인 진행과 정보다는 창작자들의 끊임없는 정보탐색과 정보의 구조화의 과정의 이해가 필요하다고 판단하였다. 따라서 본 연구는 존재하는 이론을 검증하는 연구방법이 아니라 실제 생활세계에 존재하는 경험적 자료에서 이론을 도출해내기 위한 연구방법인 근거이론(grounded theory)을 기반으로 하였다. 근거이론은 논리적으로 추론된 이론과 달리, 경험적 자료에 근거한 이론과 이론개발을 명명하기 위해 사용되는 용어이다. 따라서 본 연구 대상인 영화 창작자들의 새로운 관점을 이끌어 내기 위하여 심층인터뷰를 수행하였으며, 인터뷰 내용의 전문 녹취문을 작성하고 동일한 정보탐색 활동 단계나 이슈에 대한 키워드를 범주화 하면서 영화창작자들의 정보활동의 개념 속성을 정의하였다. 또한 기존의 정보탐색모형과의 비교 분석을 통해서 모형을 분석해 보았다.

본 연구의 신뢰도를 위해서 사전조사를 통하

여 기존의 정보추구모형을 보완한 인터뷰지를 개발하여 모든 연구대상자에게 같은 연구의 질의를 제시하였다. 또한 텍스트를 종합적으로 분석하고 코딩작업으로 이를 구성범주화 시켰다. 또한 타당성을 확보하기 위한 노력으로 다중 자료수집(multiple data collection)방법의 삼각화를 위해 인터뷰 참여자 외의 제작자 및 감독들과의 일상생활에서의 대화기록을 통한 분석을 통해 이를 보완하고자 하였다(조영달 2005). 이 외에도 자료와 해석을 끊임없이 반복하면서 그 현상에 깊이 다가가는 방식인 '이해도'를 통하여 연구자가 스스로 진실하고 객관성 있게 다가가는 엄밀한 주관성을 따라 연구를 수행하였다.

3. 이론적 배경

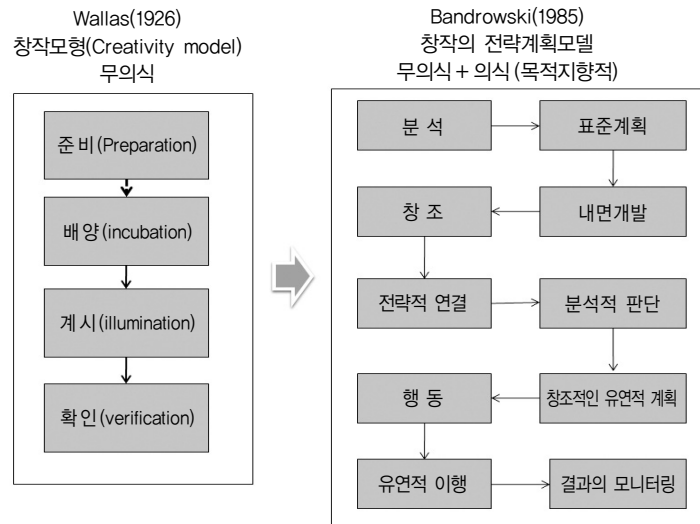
3.1 창작모형

Weisberg(2003)은 창조력은 범상한 사고로부터 기인되고 과거 사고의 연속 상에서 발견된다고 하였다. 개개인은 비슷한 상황의 이전 경험에 기반을 둔 새로운 상황에 접하게 되며 Amabile(1990)는 창조적인 과정이 특정 도메인에 관련 없이 비슷하다고 하였다. 창조과정 에 대한 모델은 Wallas(1926)에 의해서 제시되었는데 창조과정은 상황의 정의, 관찰 그리고 연구가 포함되는 준비(preparation), 시간에 따른 상황의 배양(incubation), 새로운 아이디어가 떠오르는 순간을 계시(illumination)단계로 보며 마지막으로 이를 확인(verification)하는 것이라고 하였다. Campbell(1960), Simonton(1988)

역시 창조적인 아이디어는 비통제적이고 무의식중에 떠오른다고 하였으며, Barron(1988)도 무의식의 사고와 관련한 미스터리 과정으로서 창조성을 설명하고 있다. 반면에 Torrance(1988)은 윌라스의 모델은 오늘날의 창조적 사고의 기반이라고 하면서 무의식중에 일어나는 창조적이고 분석적인 사고는 상호보완적이라는 것을 밝히고 있다. 대표적으로 Parnes(1992)와 Isaksen and Trefflinger(1985)에 의해 제시된 창조적인 문제해결 모델(CPS)이 있다. 또한 Bandrowski(1985)의 창조적 전략계획 모델에 따르면 분석, 표준계획, 내면개발, 창조, 전략적 연결, 분석적 판단, 창조적인 우연적 계획, 행동, 유연적인 이행 그리고 결과의 모니터링 등으로 분명한 목적 있는 분석과 상상력 있는 아이디어의 분석적인 평가를 포함한다고 하였다. 이러한 변화는 무의식적 사고 및 창작과정 내에 사고자의 의식적인 통제 아래에서 목적하는 창조적 아이디어 과정에 실용적, 과학적, 구체적, 분석적 사고를 추가해야 하는 중요성을 제시하고 있다(Plsek 1996).

창작과정모형을 무의식의 상태를 강조했던 윌라스 모형에서 창작의 무의식과 의식의 혼합 모형인 전략적 계획모델의 변화 단계는 다음 <그림 1>과 같다.

Visick(2006)은 예술가의 정보요구에 대하여, 예술가들은 예술과 관련되지 않는 다양한 자원을 이용하며, 개인소장 자료를 가장 선호하고, 도서관은 특정 목적이 있는 경우에 이용하며 키워드 검색 보다는 브라우징 기법으로 도서관을 이용한다고 하였다. Hemming(2008)은 순수 시각예술인의 정보탐색행위를 문헌 연구를 통해 분석 하였는데 예술가가 고려하는



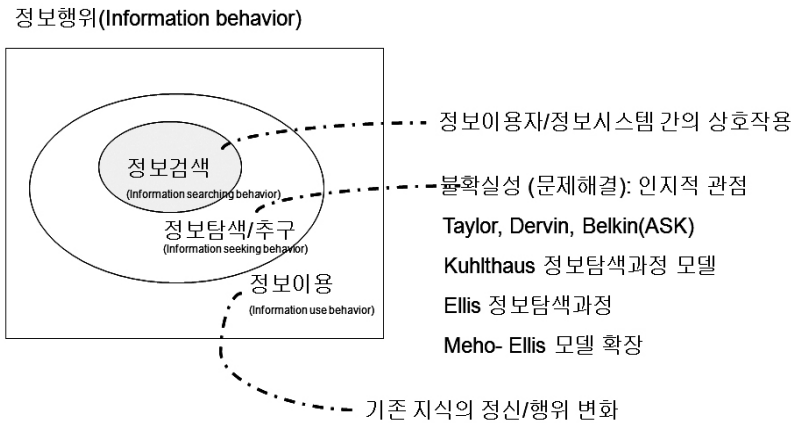
〈그림 1〉 창작과정모형의 변화

창작활동에 대한 중요한 정보원은 자연환경, 일 자체, 관계, 호기심, 주의력이라고 하였으며 문제의 연속 상에서 창조적 과정이 생겨나는 것이라고 생각한다. 이 연구에서는 문헌정보학 연구자들이 보다 동적이고 창조적인 과정에 참여하여 이용자들의 커뮤니티 서비스와 이들과 협동을 해야 한다고 지적하고 있다. 이와 같이 창작 활동을 위해서는 호기심과 일상생활정보 뿐 아니라 다양한 주제의 정보를 활용하고 있음을 알 수 있다. 이러한 창작활동과정의 내적 사고의 변화는 내부 및 외부의 정보 자극에 의하여 변화되므로, 창작과정의 범위 내에 정보 행위과정을 포함한다고 볼 수 있으며 이에 대하여 살펴보고자 한다.

3.2 정보행위모형

정보행위모형에 관한 연구는 1980년대 이르러 시스템에서 이용자 중심의 정보탐색에 관해

관심을 조명하면서 시작되었다. Wilson(1981, 1999)은 인간커뮤니케이션 활동의 한 부분으로 정보와 관련된 '정보행위'를 '정보탐색행위', '정보검색행위' 모두를 포함하였는데 정보탐색행위는 정보자원을 발견하고 이에 접근하기 위한 다양한 방법들에 초점을 맞춘 개념이고 정보검색행위는 정보탐색행위 중에서도 정보이용자와 정보시스템간의 상호작용에 초점을 맞춘다고 설명하였다. 초기의 정보행위에 관한 연구는 정보탐색과 정보검색에 중점을 두게 되는데 이용자가 어떤 정보를 추구하는가, 정보탐색 결과에 대한 효용성이 무엇인가 등에 대한 문맥과 인지적 특성에 초점을 둔 연구가 발전해왔다. 이러한 정보탐색행위의 기본 원리는 '불확실성'에서 시작되고 여기서 문제해결은 개인의 불확실성이 해결되는 지적인 구조의 변화의 관점으로 볼 수 있다. '정보이용'은 정보검색이나 정보탐색을 통해 기존의 지식과 행위의 변화를 의미한다(그림 2 참조).



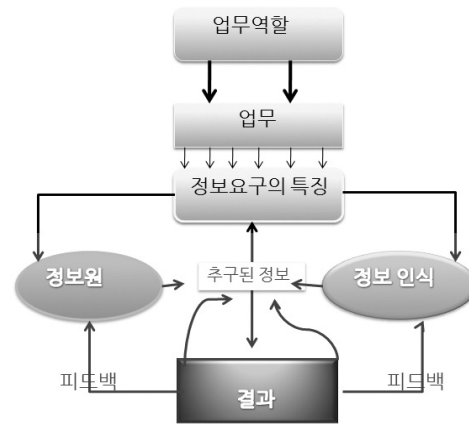
〈그림 2〉 정보행위모형

이러한 인지적 관점의 정보탐색과정에 대한 모델링은 Taylor(1968)의 질문협상이론에서 갭이나 지식의 모호성, Dervin(1983)은 의미형성이론에서 문제상황이라는 문맥에서의 격차라고 하였으며, Belkin(1982)의 ASK(지식의 이상상태)에서의 불확실성(uncertainty)라고 하였다. 또한 Wilson(1999)은 Dervin의 개념 중에서 연결의 인지적 역할을 강조하여 이용자의 문제상황이 정보이용과 도움 등의 연결 역할로 격차가 해소된다는 기본 원리와 결과라는 개념을 추가하였다. 문제해결모델에서 불확실성은 문제인식과 문제의 정의, 문제의 해결로 이어진다고 하였다. 이러한 불확실성의 해결을 의미하는 인지적 과정을 생성하려는 많은 시도가 있었다. Popper(1979)의 문제해결모델은 이용자의 정신상태와 단계 간의 상관관계에서 문제이해의 단계를 (P1)으로 하고 문제해결자는 정보객체와의 상호작용을 통해 가설이론을 만들며(TT), 정보객체와의 상호작용을 통하여 에러를 교정하고(EE), 최종적으로 두 번째 단계의 문제의 이해 상태인 (P2)에 직면하여

에러를 줄여나가는데 또 다른 문제의 가설 2에 대한 개인의 개념화 수정으로 계속 진행된다고 하였다. Ford(2004)는 정보가 추구되는 목적이라는 광범위한 문맥 내에서 정보탐색을 수반하는 관점과 인지적 관점으로 정보행위를 수용하고 있다. Wilson(1981)은 인지적 요구 외에도 생리적 요구, 감정적 요구의 동기요소에 의하여 정보탐색의 모델을 제시하였으며, Kuhlthaus(1993)은 정보탐색과정에서 발생하는 이용자들의 공통된 경험을 바탕으로 이용자 중심의 6단계 정보탐색과정모델을 제시하였고 이용자들의 행동측면 뿐만 아니라 정서적 측면과 인지적 측면을 함께 다루었다. 여기에서도 불확실성이란 정보에 인지적으로 접근할 때 본질적으로 나타나는 개념으로 불확실성이 정보탐색 행위과정을 시작하게 한다는 것이 정보탐색과정모델의 기본전제가 되었다. 즉 시작, 선택, 탐색, 형성, 수집, 제시단계로 나누고 인간경험의 영역인 감정적, 인지적, 행동적 측면에서 정보탐색과정을 분석하였다. Ellis(1987)는 사회과학자들의 관점에서 정보탐색활동을 분석하여

시작, 연결, 브라우징, 차별화, 검토, 추출의 6단계 정보탐색과정을 제시하였다. 후속연구(Ellis 1993)를 통해 확인과 종료라는 단계가 추가됨으로서 총 8단계 정보탐색과정을 제시하였다. 이는 정보탐색가의 문맥과 환경에 기인하는 정보탐색과 인식의 순서에 8가지 활동에 중점을 둔 것이다. Meho(2003)는 초기 Ellis 6단계 모델에 웹 환경의 요소 등을 고려한 접근, 네트워크, 확산, 정보관리를 추가한 10개 요소를 제시하였는데 접근, 검색, 과정, 종료의 구조 속에서 항상 순차적이지 않고 반드시 필요한 과정도 아닌 상호간의 연결 형태를 모형화 하였다.

Lee(2005)는 Ellis의 8단계의 정보탐색모형을 분석하고 창작과정 영역의 준비, 배양, 계발, 확증을 통합하여 창조적인 정보탐색의 6단계의 모델을 제시하였다. 6단계의 창조적 정보탐색모델은 정보탐색과정의 창조적이고 인지적 관점에서 접근하여 준비, 정보원 연결, 브라우징 및 검색, 목적을 위한 배양, 게시를 위한 모니터링과 추출, 정보원의 확산 등의 단계를 설명하고 있다. Leckie et al(1996)은 전문직 종사자들의 정보탐색 모델을 설계 하였는데 전문직 종사자들이란 업무중심적이고 목표를 향해서 고객들에게 서비스를 제공하는 집단을 말하며, 이들의 정보탐색과정을 조사하여 공통적으로 전문직에게 적용할 수 있는 정보탐색모델을 제시하였다(그림 3 참조). 업무의 역할, 다양한 정보의 요인에 의해서 영향을 받으며, 정보탐색에 영향을 미치는 요소로 정보원과 채널의 형태를 나누었으며, 정보에 대한 이전의 개인의 지식이 정보이용에 대한 중요한 역할을 하게 되며 문제해결을 위한 정보이용 결과가 만족될 때까지 피드백의 과정을 거쳐서 종료됨을 보여주고 있다.



〈그림 3〉 전문직종사자들의 정보탐색모형

3.3 일상생활정보탐색 모형

대부분의 정보행위나 정보탐색행위에 대한 연구는 학자들, 전문가들의 행위를 중점적으로 다루어졌다. 이에 반해 비업무 정보탐색, 시민정보탐색 등으로 일상생활을 살아가는데 필요한 정보에 대하여 다룬 것이 '일상생활정보탐색 (ELIS: Everyday Life Information Seeking)'이다. Savolainen(1995)는 일상생활정보탐색이 개인의 생활방식과 생활정보 태도에 영향을 받으며 삶에 대한 개인의 가치, 현재의 생활상태 등이 일상생활에서 이루어지는 문제해결 및 정보탐색행위에 영향을 미친다고 하였다. 생활방식은 다양한 정보자원과 경로 중에서 가장 유용한 것을 선택하도록 도와주며, 개인의 시간배분(노동/여가), 소비형태, 취미 등이 적용되는데 개인 간의 차이가 있다고 하였다. 또한 생활의 정복에 대한 태도는 문제해결과정에서 어떠한 탐색전략을 채택할 것인지를 결정하게 한다. 개인의 생활태도는 낙관적인지 비관적인지, 인지적인지 감정적인지에 따라 문제를 인

식하고 문제의 중요도를 평가하거나 문제해결을 위한 정보를 선정하는 방법이 달라진다. 예를 들어 문제인식은 자신이 기대하는 바와 현재 상태 사이에 불협화음이 존재할 때 일어나는데, 생활정복태도에 따라 그 상황의 유형 및 이 상황을 해결하기 위한 정보탐색 패턴도 달라진다. 불협화음이 거의 일어나지 않는 경우, 정보탐색은 일상생활 속에서 일어나는 사건들을 모니터링 하는 수준에 머무르지만 문제의식이 커지게 되면 삶의 질서를 제대로 하기 위한 적극적인 정보탐색활동이 이루어진다. 이러한 생활방식과 생활정복태도는 상호작용을 통하여 개인의 일상생활 정보활동에 영향을 준다. 그 외에 일상생활의 개인적 자본인 물질적 자원, 사회적 자원, 문화적 자원 등이 상호관련된다고 하였다. Laplante(2006)는 젊은이들이(18-29세) 일상생활에서의 음악요구를 음악 정보탐색행위를 통해 알고자 하였다. 비공식적 채널(친구, 동료)이 정보원으로 가장 으뜸이며, 이를 통해 정보를 교환하고 인터넷이 가장 대중적인 소스라고 하였으며 공식적인 정보원은 불필요하다고 하였다. 이들은 음악에 대한 특정요구가 없으며, 지식의 이상상태(ASK)도 없이 그냥 좋아서 정기적으로 음악을 검색하고 이를 위해 많은 시간을 소비함을 밝혔다. 따라서 MIR 시스템은 정확한 검색 알고리즘 보다는 다양한 브라우징 제공이나 새로운 시스템 설계가 더 중요하다고 지적하였다. Given(2002)은 Savolainen(1995)의 프레임워크로 25세 이상의 대학생들의 학교생활에서의 정보탐색에 대하여 조사하였다. 우연한 기회에 정보를 활용하게 되었고 개인의 정보행위 연구가 일상생활과 격리되지 않는다는 것을 밝혀내었다. 또

한 과제를 수행할 때 자료 획득 시 사회적, 업무적 연락은 검색 시간을 줄인다고 하였다.

3.4 인간정보행위(HIB)모형

최근에는 위에서 언급한 각각의 정보행위에 관한 연구들을 인간과 정보를 둘러싸는 모든 과정에 중점을 두고 시간, 문맥, 사회적인 관계의 영향을 고려하면서, 인간의 본질적인 문제로 돌아가서 종합적이고 총체적이고 비선형적인 해석인 인간정보행위(Human Information Behavior: HIB)에 대한 관심으로의 변화가 시작되고 있다(Foster 2006). 일상생활에서 인간은 생존과 관련된 문제를 해결하기 위하여 HIB 모형을 발전시키고 학습해오면서 정보의 탐색, 조직, 이용을 하게 되었고 정보이용행위를 통해 개인의 지식베이스에 새로운 정보를 통합한다. Spink & Cole(2006)은 지금까지 각기 논의 되어왔던 정보탐색, 일상생활정보탐색 그리고 정보수집전략, 정보이용 등을 통합하여 인간정보행위라는 모델로 제시하고자 하였다. 기존의 목적적인 정보탐색행위는 비형식적이고 비형식적인 정보탐색행위와 의미형성과정(sensemaking)의 고려를 포함하여 일상생활 정보탐색의 변화하고 있는 관점에서 해석하고자 하였다. 다시 말하면 일상생활 - 의미형성접근(ELIS - sensemaking approach), 정보채집 접근(information foraging approach), 정보이용접근(an approach to information use)의 통합인데, 일상생활 - 의미형성이란 Dervin(1983)의 정보의 요구, 탐색 이용을 연구하면서 의미형성과정에서 근거한 것으로서, 이용자들의 '작은 사회'는 세부적인 환경과 가치에 정보를 만

들어 가면서 개념화 되는데 동시적이고 시간-공간사이의 갭을 극복하는 의미로 정보와 상황을 극복해 간다는 것이다. 이로서 '공동된 문화와 사회, 직업적 관점을 가지는' 것은 대규모 사회와 외부로부터의 정보를 얻고 이용하는 것보다 더 중요하다고 하였다. 최적채집이론은 인지적인 시스템을 비용대비 가치 있는 정보의 최적화를 얻기 위한 정적인 상태를 유지하여, 새로운 단편을 찾는 것과 단편의 채집 내에서 시간의 몰두를 위한 최적합 이론을 세워야 한다는 것을 의미한다. 정보이용으로의 접근에서 정보이용은 개인의 지식의 구조나 지식베이스로 정보를 통합하기 위한 물리적 정신적인 활동을 말한다. Dervin(1983)은 불확실한 현실의 의미를 형성하기 위하여 정보이용행위의 연속적인 활동을 하려고 노력하는 과정 상태를 정보이용이라고 한다. 내부이용행위(비교, 분류)와 외부이용행위(듣고, 동의, 부동의)가 있는데 이러한 정보의 인지적 과정이나 획득에 의해서 기존지식의 정보를 발견하고 통합하는 것이다. 이러한 과정에서 인간의 인지구조는 인

간의 은유의 실체화를 위해서 인간의 인지적 구조가 내부의 데이터 흐름에 의하여 펌프의 기폭제로 인하여 실체화로 이루어지는 과정을 거친다. 이러한 통합모델은 각기 다른 관점에서 적용될 수 있다. 예를 들어 문제해결방법은 개인의 정보탐색과정에서 인지 및 사회적 문제와 관련되며, 일상생활-의미형성 접근은 인간 정보행위 과정에 의미가 형성되는 관점에서 적용될 것이며, 정보채집은 생태학적 관점에서 환경에 적응하는 관점으로 고려될 수 있다. 따라서 일상생활정보탐색 분석과 정보채집이론은 인간정보행위라는 큰 틀 속에서 다시 재조명해야 할 시점이다.

다음의 <표 1>은 통합적 관점으로서 각기 다른 관점에서의 정보의 과정, 시작상태, 구조, 목적의 투입 및 출력형태에 관하여 제시한 것이다.

이와 같이 정보행위는 인간의 요구인 심리, 인지, 감정의 요구로 뿐 아니라 사회적, 문화적 의미로 까지 확대되고 있다. 즉 문맥내의 문제생활의 패러다임에서 생존하기 위한 정보행위

<표 1> 정보행위에 관한 관점 비교

| 관점 | 과정 | 시작상태 | 구조 | 목적 | 투입-산출 |
|------|--------------------|----------------------------|-------------------|-----------------------|--------|
| 문제해결 | 정보탐색 검색 브라우징 | 갭 ASK 정보요구 | 단계 불확실성 연관성 | 문제상태 인지상태 | 데이터-정보 |
| 최적이론 | 정보채집 | 과편 신호(압시) 내부외부적 결정상태 | 사람과 환경의 상 호작용 | 비용대비 가치정보의 최대획득 | 지식-지식 |
| 일상생활 | 의미형성 | 작은세계 내부자-외부자 | 그룹내부 정보과정 | 생활의 정복 | 데이터-지식 |
| 모듈사고 | 정보이용 | 인식이전 데이터 채집 | 모듈구조 은유설명 | 지식기반적응 (생존) | 데이터-지식 |

출처: Spink & Cole, 2006, p.31.

적 관점에서 총괄적인 진화론적 생태적 측면에서 다루어야 한다고 역설하고 있다. 따라서 이 모델은 인간정보행위의 거시적 관점의 변화의 적용과 더불어 현재의 개념과 모델을 통합시켜 다양한 관점에서 정보행위를 설명하고 있다.

본 연구는 앞에서 언급하였던 정보행위에 관련된 창작모형, 정보행위, 일상생활정보탐색모형, 인간정보행위모형 등 여러 모형을 근거로 영화창작자들이 영화를 창작하는 과정에서 정보행위를 조사하고자 하였다. 이를 위해서 Wilson(1999)이 언급했던 정보요구의 상황, 개입변수, 활동구조 및 정보탐색행위, 정보이용의 측면과 정보탐색과정의 이해를 위하여 Ellis(1993)를 근거로(정보의 시작, 모니터링, 브라우징, 연결, 분별, 추출, 확인, 정보관리, 종료) 인터뷰 질문지를 개발하고 영화창작자의 정보행위에 대한 데이터를 수집하고 이를 분석하였다.

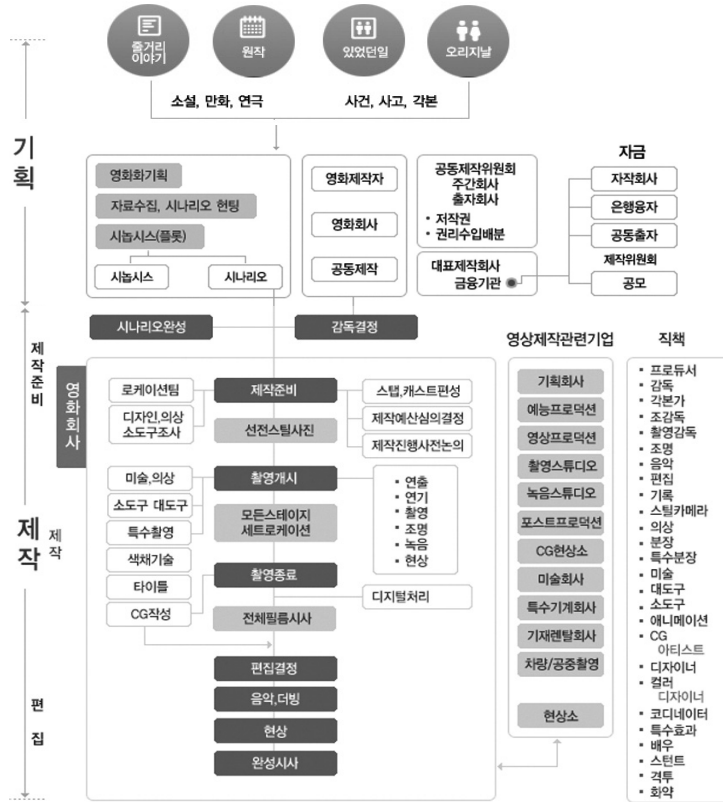
4. 영화창작자의 정보활동

4.1 영화제작과정 및 영화창작자

영화는 시간, 공간, 행동의 원리로 구성되는 종합예술이다. 여기에는 음악과 문학, 회화, 사진, 조각, 건축 등 여러 분야가 통합되어 완성된다. 영화제작과정은 크게 창작과정(개발, 제작, 생산)과 유통과정(공연, 전시, 배급과 상영 등)으로 나뉘며, 창작과정은 기획/전반공정, 주공정, 후반공정으로 나뉜다. 이렇게 창작된 영화는 문화예술 소비자와 상품화된 것으로 커뮤니케이션 한다. <그림 4>는 영화의 기획 및 제작과정과 직무도를 보여주고 있다.

영화창작과정에 대부분의 골격은 영화기획 단계에 이루어진다. 영화기획단계에는 제작사를 중심으로 원창작물이나 줄거리를 시나리오화 하고, 이를 연출할 감독과 배우, 자금 유치 등의 선정단계 등 핵심사항들이 이루어진다. 제작과정을 통해 사전제작이 확정되면 스크립트대로 본 제작이 시작되고 촬영이 종료되며, 마지막으로 제작 후에 작품을 편집하는 과정을 거쳐 작품이 완성된다. 영화의 창작과정에는 다양한 분야의 인력들이 협력을 통해 작품을 제작한다. 이들은 각 분야의 창의성을 주요 요소로 하는 문화예술활동을 하기 때문에 창작적 아이디어 개발과 이의 표현 등 창작적 활동을 주로 한다. 영화진흥위원회에서 제시한 영화산업전문인력의 분류는 문화예술 활동의 영역에 따라 예술적 활동(창작기획, 글, 미술, 무용, 음악, 연주, 연기)과 기술적 활동(무대, 조명, 음향, 기록 및 재현, 촬영, 편집, 현상, 시각효과, 영사 등)과 경영관리 활동(영화관 운영, 홍보, 홍보 및 홍보물 제작, 유통, 배급, 투자, 저작권 관리 등), 문화예술관련 교육훈련활동(단계별 교육기관 교육, 문화예술평론, 전문잡지 출판), 문화예술관련 행정활동(문화예술정책입안, 문화예술정책시행, 문화예술단체 운영, 정책전문가 및 연구자)로 구분한다(안주엽 2007). <그림 5>는 영화직군 중 제작직군에 대한 간략한 안내도이다.

본 연구는 이 중에서 창작적 활동과 가장 관련이 깊은 예술적 활동 영역의 창작기획 분야에 속하는 개발 및 전반 제작직군의 제작소직군과 각본연출소직군의 책임자급에 해당하는 제작자, 기획자, 프로듀서와 감독을 대상으로 하였다. 이 연구에서 시나리오 작가를 제외한



출처: 영화진흥위원회 <http://www.kofic.or.kr/b_movdata/b_04technol-0202.jsp>

<그림 4> 영화제작직무구조도

▣ 개발및전반제작직군

| | 투자소직군 | 제작소직군 | 각본연출소직군 | 연기소직군 |
|------|-------------|----------------|----------------------|---------------|
| 책임자급 | 투자책임자(투자팀장) | 제작자/기획자/프로듀서 | 감독/시나리오작가 스토리보드작가 | 주연급배우 무술감독 |
| 조정자급 | | 라인프로듀서 제작부장 | 조감독 | |
| 조수급 | 투자팀원 | 제작부 | 연출부/스크립터 | 조연급배우/스턴트 |

▣ 주요제작직군

| | 미술소직군 | 촬영조명소직군 | 녹음소직군 | 특수효과소직군 |
|------|-------------------|--------------------|--------------|---------|
| 책임자급 | 미술감독 | 촬영감독/조명감독 | 녹음감독 | 특수효과감독 |
| 조정자급 | 소품/의상/분장 세트/팀원 | 촬영부퍼스트급 조명부퍼스트급 | | |
| 조수급 | 소품/의상/분장 세트/팀원 | 촬영/조명부 세컨드 씨드급 | 동시녹음기사 불면 | 특수효과팀원 |

출처: 영화진흥위원회. <http://www.kofic.or.kr/b_movdata/b_04technol-02.jsp>

<그림 5> 영화직군분류

이유는 사전 인터뷰에서 우리나라의 독특한 영화계의 현실 상 시나리오 작가의 역할을 대부분 감독이 하거나 감독의 아이디어를 시나리오 작가가 대신해 주는 정도의 역할로만 인식되고 있는 것에 의거해 이 연구에서는 제외하였다.

4.2 데이터 수집 및 분석

우리나라 영화산업의 현황과 현재 정보커뮤니케이션 흐름에 관하여 조사하기 위하여 제작사 및 투자사들과의 사전인터뷰를 실시하였고, 인터뷰지를 개발하기 위해서는 감독 1인과 사전 인터뷰를 실시하였다. 인터뷰지는 피면담자로부터 영화제작과정의 정보활용에 대한 경험을 체계적으로 수집할 수 있도록 영화의 기획과 제작단계에서의 필요한 정보의 종류와 내용, 접근방법 및 과정, 성공과 실패의 사례를 중심으로 질의하였고 인지적, 정서적, 환경적 측면에 관하여도 알아보고자 하였다. 본 연구의 심층인터뷰는 2008년 제13회 부산국제영화제(PIFF)에 참가하였던 제작자 3인과 감독 2인을 대상으로 10월 2일 ~ 10월 4일 동안 실시하였다.

4.2.1 영화창작자들의 소재발굴을 위한 정보원

영화의 창작을 위해서 소재와 시나리오는 매우 중요하다. 세상의 모든 창작물, 사건, 인물, 이야기 등이 그들이 늘 발굴하는 소재이다. 정보소재 발굴을 위하여 특별한 목적의식을 가지고 정보탐색의 시작과 끝을 규정짓지 않는다. 하지만 창작자들 본인이 평상시에 염두 해 두고 있는 사항에 대하여 끊임없이 정보를 구하

려고 하며, 네트워크를 확장하려고 노력한다. 본인이 평상시에 좋아하는 소재를 중심으로 네트워킹을 만들어 가면서 중요한 정보를 지속적으로 탐색하고 이를 내면화 속에 지식화 하는 것이 창작자에게 필요한 정보임을 감독A를 통해 알 수 있다.

영화를 하다보면 영화가 예술이라고 칩시다. 그러면 미학을 공부해야 되고 미학 속에 들어가 보니까 심리학이 필요하고 철학이 필요하고 문학은 뭐 당연하고 그 문학이야 얘기 소재가 됐든 무엇으로도 필요하고 음악 필요하고, 미술 필요하고 사진 필요한데 어차피 자기가 좋아하는 것들 속에 직결되겠죠. 이를테면 내가 보들레를 좋아한다. 저는 정신의 유전자라고해요. 정신의 관계가 같기 때문에 친척관계가 되는 거죠. DNA 구조가 같은 거죠. 그게 제가 그려내는 지도예요. 정신의 유전학적인 지도가 있다고 얘기 하는 거죠. 어떤 책에도 없는 거지만 이런 정신의 지형도를 쫓아가다 보면 어떻게 연결되어 있는지 찾을 수 있겠다 이렇게 생각하면 되는 거죠(감독 A).

그리고 본인의 경험을 토대로 이를 마음속에 간직하고 있다가 그 이야기를 영화라는 매체를 통해서 나타낸다.

제가 음악을 하는 어린 애들에 대한 얘기를 좀 하고 싶어서... 전 다섯 살 때부터 피아노를 쳐가지고.. 예원을 들어갔는데... 아무래도 여러 가지로 나하고는 좀 안 맞는 거 같다... 너무 힘들고 해서 미술로 바꾼거거든요. 그런 어린 때에 내가 가야될 길 뭐 이런 거에 대해서 어떻게 보면 좀 일찍 맞닥 들이는 되는 그런 상황들에

대해서 얘기를 해보고 싶다고 생각을 해서 그 음악을 하는 친구들에 대한 다크를 찍으려고 했구요(감독 B).

영화창작을 위해서 무엇보다도 인문학적 지식의 중요성을 다음과 같이 제시하고 있다.

최고의 문화콘텐츠는 딱 두 개야. 기독교, 불교... 최고 아니예요. 전 세계를 양분하고 있어. 거기에 겹가지가 유교고... 장자도 불교 속으로 편입 된 거고 사실은... 선과 합쳐지고 변형된 거는 다 거기로 녹아서 흘러 들어간 거고... 결국 모든 예술이 기독교와의 싸움이고 뭐와 싸움이고... 그 싸움의 과정에서 르네상스가 되고...(감독 A).

이건 깊이다. 이건 우주에서는 외계생명체와 똑같다. 내가 사람들과 킨택 하기 위해서 가끔은 문학으로 가끔은 사진으로 미술을 얘기하니까 이 모든 영화이론서가 미술로 사진으로 이렇게 접근하는 거지. 아직까지 난 영화는 영화다. 저는 이런 정보를 통해서 찾는 건 아니예요. 전 계시를 받아요. 책이야 기본적으로 영화를 보고 뭐 소설 책을 읽고 뭘 읽고 뭘 보고... 특정작품을 구상할 때도 저 같은 경우는 그래요. 저는 계시를 받으니까... 어떨 땐 누가 꿈에서 써주니까... 개그맨... 을 써줬다 그러면 개그맨이 무엇인가를 역추적 하는 거... M같은 경우는 히치콕이 나한테 M책을 선물했는데 왜 이 책을 선물했을까... 그니깐 거기서도 파생 되서 히치콕에 관해서 뭐에 관해서... M자에 관한 모든 것을 뒤지는 식이고 제가 공부한 과정이 그래요. 그리고 자유다... 자유가 뭐냐... 자유에 관한 책은 다 읽어보죠. 자유가 들어간 거는 뭐... 자유롭게...(감독 A).

소재 발굴을 위한 창작활동은 무의식중에 정보를 지속적으로 개인의 내적인 변화에 지속적으로 투입시키면 어느 순간 계시를 받게 된다고 표현을 한다. 이것은 창작모델의 준비, 시간에 따른 상황의 배양, 새로운 아이디어가 떠오르는 순간을 계시단계로 보며 마지막으로 이를 확인하는 과정을 증명하고 있다. 감독 A의 경우에는 소재준비과정을 통해 끊임없이 내부 및 외부적인 다양한 정보를 수집하면서 내적인 배양과정을 거쳐서 어느 순간 계시가 일어나고 이 계시를 통해 그 주제에 대한 세부적인 정보 검색을 통해서 창작물을 만들어 낸다는 것을 증명해 주고 있다.

그러나 경우에 따라서 소재발굴에 시대적 유행의 흐름을 쫓기도 하는데 가령 현재 우리나라 영화계는 '일본 소설', '일본 만화'의 원작을 소재로 영화화하는 경우가 많다. 이에 대하여 제작자A는 이렇게 언급하였다.

한국은 창작만화의 베이스가 좀 약한 편이예요. 문학기 자체도 어떤 내러티브형식의 어떤 이야기 중심이 되기보다는 사실적인 그런 소설들... 추상적인 문학들이 서사문학보다는 더 발전을 해 와서 장르적인 소설들은 데이터들이 약한 편이라서 영화하는 사람들은 소재에 대해서 꼭 말라하죠. 일본 만화나 미국은 게임에서도 많이 찾아요.

반면에 제작자 B는 영화의 모티브가 되는 것으로 한국소설을 매우 중요한 정보자원 중 하나로 꼽고 있는데 다음과 같다.

『조만득씨』는 TV문학관 보다가 원작 읽은

경우고, 이것을 영화화했는데 올해 부산국제영화제 폐막작으로 선정된 '나는 행복합니다'입니다. 황석영 선생님이 그 얘기 했는데 영화사 기획실에 취직하고 싶다고 하셨어요. 왜냐면 한국에도 주옥같은 소설들이 많이 있는데... 왜 그거를 다 뿌리치고 이렇게 일본소설에만 중점 두느냐 이런 얘기 하는데 사실 그게 굉장히 큰 문제 같아요. 지금 일본바람이 좀 불어 왔구요. 일본은 양분화가 되어 있는 것 같아요. 완전 문학적인 것과 장르적인 소설이 양분화가 되어 있는데 우리나라는 주로 문학적인데 좀 치우쳐 있는 것 같아요. 장르소설은 좀 덜나오는 것 같고 일본 쪽이 영화화하기 더 좋은 것들이 더 많이 있는 건 사실인데. 그렇다고 해서 무작정 사들이고 있는데 우리나라 영화시장이 일본소설 갖다 영화 만들어주는 나라도 아니고 그런 부분들은 자체를 해야 되는 부분도 있어서 저는 일본 그런 소설들은 사서는 안해요.

이와 같이 제작자 A와 B는 영화의 소재가 될 만한 정보원으로 원창작물의 중요성을 제시하고 있다. 우리나라 원작소설은 순수 문학적인 소설이 많아 오히려 일본의 장르소설이 영화화하기 좋은 이유로 최근 유행하고 있다. 반면에 박혜명(2008)에 따르면, 우리나라 시나리오 작가들이 오리지널 콘텐츠를 기획, 창작하는 경우가 있는데 이는 시나리오 작가가 차지하는 위치가 열악하여 오히려 원 콘텐츠로 돌아가 영화화 될 원작소설을 출간하는 경향을 보이고 있다고 지적하고 있다.

4.2.2 영화창작자들이 필요한 핵심정보원
영화기획단계에서 이야기(소설, 만화 등),

사건, 사고 등 여러 가지 형태의 원작이 각분화되고 제작단계에서는 등장인물들의 연기, 배경, 음악 등의 모든 기술과 연기의 연출을 통하여 영화가 창작된다.

다음은 기획자 A씨의 영화기획 작업에 대한 설명이다.

기획 단계를 말씀드리면 어떤 룰을 만들 순 없을 것 같구요. 기획이라는 것은 아이템을 찾고 컨셉을 갖고 시나리오를 만듭니다. 아이디어의 시작은 감독도 할 수 있고 프로듀서도 할 수 있고 작가도 할 수 있고 누구든지 할 수 있는 것 같아요. 그것의 중심점이 되는 사람이 프로듀서라고 할 수 있겠죠. 어떤 아이디어가 누군가한테서 비롯되었을 때 그것을 종합적으로 검토하고 생각하여 어떤 작가한테 맞을지 어떤 감독한테 잘 맞을지 그런 것들을 잘 요리해서 시작을 하는 과정이 기획 과정인 것 같아요.

시나리오에 대한 정보는 제작진과 연출자의 긴밀한 협의 하에 가능한 모티브를 추출하고 이를 논의하며 줄거리와 시나리오를 작성해 간다. 다시 말하면 제작자와 감독과의 소재의 이야기를 진행함으로써 이야기의 모티브를 이끌어내고 시나리오 작업하는 중간에도 제작자가 방향전개나 관련 정보들을 제시하고 검증하고 변경하는 과정을 거치며 이러한 과정에서 합의가 도출되면서 시나리오 작업이 완성된다.

제작자는 일단 어떤 모티브를 생각을 해야 합니다. 감독은 오십 프로 이상은 본인이 직접 시나리오를 쓰구요. 또 설사 자기가 쓰지 않는다

더라도 시나리오에 굉장히 깊숙이 관여를 하기 때문에 자기가 쓴 자기가 쓴거나 마찬가지거든요(제작자 B).

소재가 구체적으로 정해지고 시나리오가 만들어지는 과정에서 관련된 문헌을 찾아보거나 전문가를 찾아 관련된 사항을 검증한다. 그러나 영화는 허구의 세계이므로 역사적인 고증이나 특정 사항에 대한 깊이 있는 전문지식을 검색하지 않는다. 다만 전문지식을 가진 사람을 찾아 그들에게로부터 얻은 정보로 재구성한다. 시나리오 창작과정 내에 문제해결을 위한 정보 검색은 순차적으로 이루어지는 것이 아니라 기획과 시나리오가 완성될 때까지 자료수집과 전문가를 인터뷰 하는 등의 방법으로 여러 명이 동시에 정보를 수집하고 이에 대한 결정을 커뮤니케이션을 통해서 하게 된다. 반면 다큐멘터리 영화의 경우에는 사람을 찾아다니는 정보원 외에도 깊이 있는 다큐멘터리인 경우에는 실증적인 자료를 수집하기 위하여 국내외의 문헌자료, 기록자료 등을 직접 수집하며, 현장조사를 통해서 줄거리를 만들어 나가기도 하고 배우를 섭외하기도 한다. 전체적인 구상 틀을 기반으로 자료조사를 통하여 시나리오, 배우섭외, 연출을 수행한다.

참고서적도 찾게 되고 국회도서관도 가서 찾기도 하고 인터넷도 많이 봅니다. 그 분야 대해서 공부를 해야 되니까요. 예를 들면 “나는 행복합니다”는 정신병 얘기거든요. 그러면 정신병에 대해서 또 공부도 하죠. 책도 사보고 인터넷보다 책이고 의사 만나서 인터뷰하고 그게 제일 중요 하죠 처음부터 전문지식을 쌓은 담에 시작

하는 게 아니구요. 시나리오 작가가 쓰는 과정에서 제작자는 공부하고 감독은 인터뷰하고 시나리오 중간에 첨부하는 거죠. 새로운 게 나오면 참고하고 또 새로운 게 나오면 참고하고 이렇게 하죠. 최종 정보의 결정은 감독하고 제작자하고 합의를 봅니다(제작자 B).

극영화 같은 경우에는 물론 사전 조사를 하지만 다큐 같은 경우에는 구상안을 작성 할 때 실제로 나가서 현장조사를 계속 하고 사람들을 만나봅니다. 주인공을 결정하는 과정도 그렇습니다. 다큐멘터리에는 조사만 하는 사람들이 있어요. 감독이 직접 하는 경우도 있지만 사례조사가 너무 많이 필요한 사실은 써머리를 해주어야 하니까 예를 들어서 ○○○에 대한 것은 주제에 따라서 제가 자료들을 많이 수집을 했어요. 미국에서 재판 기록한 거... 미국에 직접 가서 다 찾았지요. 이번의 경우는 판소리에 대한 거. 그정도 조사를 하고, 도서관에 가서 판소리 관련 책도 찾고... 오히려 현장에서 인물들이랑 시간을 보내는 거에서... 시간을 보내면서 정보를 얻었습니다(감독 B).

연기자나 연출자들에 대한 정보를 찾기 위해서 특별한 데이터베이스를 검색하지 않는다. 기획단계에서 필요한 주연배우들이나 주요 연출자에 대한 정보는 영화제작이라는 작은 사회에서는 서로 잘 아는 정보이므로 외부 데이터베이스로부터 검색할 필요 없이 창작자들 개인의 내재된 데이터베이스의 기록을 통해 추출한다. 따라서 이들에 대한 정보의 소재를 보다는 이들에 대한 정보를 획득해 내는 것이 매우 중요한 요소가 된다. 달리 말하면 이들에 대한 정

보선택권을 확보하는 것을 말한다. 제작자 A와 B는 다음과 같이 설명한다.

이들에 대한 내용은 다 각자 나름대로 데이터 베이스가 있는 거죠. 그것을 조화롭게 만들어내는 것에 차이가 있죠. 어떤 배우가 뭘 하고 싶어 하는지... 스케줄이 어떻게 되는지... 그런 정보는 알려고 아는 거라기보다는 사람들을 만나서 얘기하다보면 알게 되기도 하고 필요할 때 물어보고... 확인해보고 그럴 수도 있는 거죠. 어떤 배우를 하려고 하는데 갑자기 기사가 나면 뭘 한다고 한다. 그러면 다른 제안을 찾을 건지 아니면 그 배우 일정을 보고 그 다음으로 할 건지... 판단의 연속이죠(제작자 A).

이것도 누가 만들 수 있겠구나라는 생각이 들어서 서둘러서 그 다음에 작업을 빨리 진행을 해서 만든 거예요. 제가 가족의 탄생 갖고 그때 대중상 작품상을 받았는데 감독님이 축하해주다고 그 다음날인가 만났어요. 근데 그 자리에서 얘기했어요. 이거 한번 해 봅시다 했더니 감독님이 아~재밌네요. 합시다. 이렇게 해서 한 거예요(제작자 B).

영화기획 및 영화 창작 과정에는 원작의 시나리오화 뿐 아니라 시나리오를 어떤 배우에게 그리고 어떤 연출가에게 맡길 것인가 하는 결정이 매우 중요한 요소가 된다. 그러므로 영화 제작자들은 좋은 시나리오의 창작에 관한 정보, 주연 배우에 대한 정보, 연출자에 대한 정보를 중요한 정보라고 여기고 있다. 이와 같이 영화 창작에 있어 중요한 정보원은 시나리오, 연출자, 연기자 정보임을 알 수 있으며, 이러한 정보

원을 수집하는 과정에 있어서 대인커뮤니케이션을 가장 많이 활용한다. 시나리오 창작과정에 필요한 정보는 소재가 결정된 후에는 줄거리의 내용을 위하여 세부적인 주제에 대한 여러 문헌이나 전문가도 이용하며, 배우 및 감독의 결정과정에는 그들에 대한 정보의 소재 파악보다는 검증된 정보에 대한 획득이 요구되는데 그 이유는 이들에 대한 수요는 많은 반면에 직접 접근하고 획득할 수 있는 기회는 많지 않기 때문이다. 즉 이 정보에 대해서는 환경에 적합한 정보를 적시에 획득할 수 있는 정보채집자가 되는 것이 매우 중요한 것임을 알 수 있다.

4. 2. 3 영화창작자들의 정보원의 판단기준

정보의 중요성 파악의 기준으로는 시대적 세계관을 통하여 인류의 역사적 측면을 통찰하여 그 중요성을 분석하려고 노력하며, 가깝게는 동시대에 검증받은 정보를(베스트셀러, 스테디셀러, 문학상을 받은 소설 및 만화 등) 우선적으로 가장 좋은 정보원으로 파악한다.

나는 운명이라고 생각해. 문화콘텐츠라는 운명이다... 어떤 시대가 그걸 원하느냐. 항상 다 버려지는 것이 문화콘텐츠. 다 아무도 아니라고 할 때 그것이... 고희를 봐. 고희가 어떻게 살았는가. 다 그 시대에 버려진 건데... 그럼 그건 문화콘텐츠 인가 아닌가. 지금 고희는 뭐 무슨 엘지의 광고에도 쓰이고 뭐에도 쓰고... 고희라는 문화콘텐츠는 어떻게 얘기할 수 있는가. 보들레안이니 모차르트니... 정말 불우하고 비참했던 음악들이 아직까지도... 200년이 흐른 지금까지도 쓰고 있고 영화에도 쓰고 있고... (감독 A)

대중의 욕구를 사실은 따라간다고 하면 어떤 때는 그거는 좀 안 맞는 거 같구요, 왜냐하면 영화는... 기획해서 영화로 나오기까지는 최소한 일 년이 걸리고 어떤 것은 삼 년 오 년이 걸릴지도 모르고... 그런데 오 년 후의 트렌드를 만들 수 있는 것은 아니고... 그리고 어떤 영화가 나와서 그 영화가 잘되어 그 영화를 쫓아서 기획을 한다고 했을 때 나중에는 그 트렌드 자체가 식상해질 수도 있는 것이고 트렌드를 따라 간다라기 보다는 어떤 보편적인 재미있는 이야기나 그런게 중요할 것 같아요, 그것을 표현하는 방식이 시대에 따라서 좀 바뀔 수도 있는 것 같고 이야기의 원형이라는 것이 있잖아요(제작자 A).

하지만 제작자 C의 경우에는 유행하는 영화나 소재를 쫓아 영화제작을 하려고 하는데 현재 영화제작상에 어려움을 겪는다.

관객들을 언제나 인식하고... 인문학적인 것 보다는 투자를 이끌어내는 것에... 사람들이 관심있는 소재에 대하여... 인터넷은 정말 어마어마하죠... 정보의 바다잖아요, 모든 게 다 보이잖아요... 상업적이기 때문에...투자를 이끌어내야 되기 때문에 사람들이 자기가 관심 있는 소재를 통해서... 담당자가 검토를 한 다음에 결재자한테 올려야 되고, 결재를 받으려면 어떤 것인지 어떤 걸 만들 건지 또 어떻게 팔 건지가 확 들어와야 파이낸싱이 되거든요, 그러다 보니깐 그렇게 흐르는 거예요.

연출자나 연기자도 마찬가지로 검증의 중요도로 파악이 되는데 유명한 감독이거나 인기 배우인 경우에는 대중들에게 검증받은 안정된

정보원으로 활용된다.

배우는 다 알아요 일단 주연을 먼저 쓰게 되잖아요, 주연 2명, 남녀면 일단 두 명 먼저 선택합니다. 왜냐하면 그 주연을 우리가 예를 들면 여주인공은 ○○○이고 남자가 ○○○이다 정도도 보장이 없어요, 굉장히 어렵거든요, 그러면 2안이 갈 수가 있어요, 메인 배우가 누가 되느냐에 따라서 그 서브 배우들이 그 배우랑 맞아야 되잖아요, 메인 배우 잡을 때는 제작사가 배우를 쫓아다니는 입장이지만 인체 그런 배우들 나머지는 메니지먼트가 제작사들한테 자기 배우 써달라고 하잖아요, 그거는 쉽죠, 메인배우 잡는데 일 년이 걸릴 수도 있고 이 년이 걸릴 수도 있구요(제작자 B).

이와 같이 영화창작자는 오랜 기간 동안 대중의 검증을 받은 정보원을 정보선택의 중요요소로 생각한다. 그러나 그 내용을 파악하고 영화를 만들어 내는 목적에 있어서 현재 대중의 욕구를 쫓아가는 것 보다는 인간의 내면을 성찰 할 수 있고 이야기의 원형이 잘 살아 있으면서 시나리오로 잘 표현 될 수 있는 정보로 가공하는 것이 중요한 작업임을 알 수 있다.

4. 2. 4 영화창작자들의 정보커뮤니케이션 채널

영화창작자들이 주로 이용하는 정보채널은 사람과의 커뮤니케이션이다. 일차적으로 영화와 관련된 주요 제작, 기획자들의 커뮤니케이션이 일차적으로 매우 중요한 정보채널이며 상호간의 대화를 통하여 수시로 서로의 정보를 확인하고 검증하며 분별하는 과정을 거친다. 제작단계에서의 정보원의 연결은 관련 전문가

를 찾아 이들에게 일임하는 경향을 보인다.

혼자 하는 게 아니기 때문에 아무래도 사람과 사람이 만나서 하는 얘기고... 나랑 맞는 사람, 나의 부족한 점을 채워줄 수 있는 사람을 만나는 게 가장 중요한 것 같아요, 혼자 그림을 그리거나 뭐 음악 듣는 거면 혼자서 할 수 있지만... 영화는 많은 사람들을 알고 이야기 하고 그 사람들의 재능을 적절한 곳에 써야 되고...(제작자 A).

캐스팅 자체가 굉장히 어렵거든요, 정말 힘든 작업인데 감독하고 배우들을 얘기를 하죠, 유명한 감독들은 쉽게 하지만 우리나라 한 열 명 정도 빼고는 다 어렵죠, 그래서 어쨌든 감독하고 상의를 합니다. 제작자가 매니저 통해서 시나리오 주고 얘기하고 그래서 얘기가 잘 되면 배우하고 감독하고 미팅을 하고 그렇게 되면 이제 한 70~80프로는 된 거구요, 헌팅은 감독이 하는 것이지만 전부다 할 순 없으니깐 제작부라고 있거든요, 헌팅을 전문화하는 사람을 통해서도 정보를 얻기도 합니다(제작자 B).

시대를 넘나드는 콘텐츠로의 접근과 해석으로 사고하고 이를 표현하고자 하며, 시대의 인물들과 사건들을 접하고 이를 사유하여 공통된 사고로의 내면화 작업을 거친다. 개인이 기억하고 있는 소재와 콘텐츠들은 별도의 데이터베이스와 같은 기억장치 없이 개인의 사고에 각인되어 존재하다가 커뮤니케이션 과정을 통해 표현되기도 한다.

어떻게 문화콘텐츠가 될 수 있느냐, 문화콘텐츠라는 공통분모는 찾기는 참 힘들다... 그건

시대를 봐야 되고 예술가들이 시대의 예언가기 때문에 그들을 따르면 된다. 뭔가 데이터베이스를 만들어봐야 소용없어, 그건 하나의 이리이러한 학습이지, 운명론적으로... 모차르트... 살리에... 그 시대가 비참했던 사람들을 통해서 한 번 생각할 수 있고, 왜 그들은 그렇게 살았는가 왜 시대에 버림 받았는가... 그니깐 인문학이 연결이 이렇게 되어 한다는 거야(감독 A).

몇 십년 전에 머릿속에 남아 있던 책을 읽었던 내용이 머릿속에 각인이 돼있죠, 기록은 안 해놓고 각인되어 있구요, 이런 건 했으면 좋겠다는 것들은 몇 개가 있죠, 그런 생각이 날 때마다 바로 할 수 있는 거는 아니고, 머릿속에 저장해놨다가 어떤 기회가 되면 감독한테 이 얘기도 하고 저 얘기도 하다가 아~그거 재밌겠네요 이렇게 얘기 하면 갑자기 디벨롭이 되기도 하고 그렇거든요(제작자 B).

4. 2. 5 영화창작자들의 정보의 실패와 성공사례

영화창작자들이 정보의 실패와 성공사례로 여기는 기준은 필터링이다. 영화기획에서 제작되어 완성될 때까지 여러 정보의 필터링을 거쳐서 작품이 완성이 되기도 하고 실패되기도 한다. 시나리오 완성과정, 배우의 캐스팅과정, 감독 선정과정 등 핵심정보원을 구성하고 이를 패키징 하는데 성공과 실패를 예로 들었다.

시나리오화 하는데 실패 많이 하죠, 왜냐하면 어떤 때는 굉장히 재미있는데 소설이나 만화책이나 너무 방대한 내용일 때도 있고 영화는 두 시간짜리 매체잖아요, 길이를 효과적으로 압축

하는 것, 아무래도 그것을 비주얼하게 보여줬을 때 문제가 됐을 수도 있구요. 글로 읽었을 때는 굉장히 재미있지만 머릿속으로 계속 생각할 때는 재밌는데 비주얼화 할 때는 그것을 어떻게 할지 계획이 세워져 있지 않는다면 재미없죠. 매체에 따라 달라지는 것 같아요. 만화적인 캐릭터, 만화적인 상상력을 현실의 배우들이 연기하는 것이기 때문에 인제 그것을 현실적인 캐릭터로 만들어줘야 하는 과정들도 있구요... 기획단계, 촬영단계, 캐스팅 단계... 옆을 건지까지도 포함해서... 일단 시나리오가 나왔는데 이게 도저히 뭐가 안 될 것 같다... 그동안 들인 돈과 시간이 아깝지만 옆어야죠...(제작자 A).

배우캐스팅에서 제일 많이 실패하는 거 같아요. 아무래도 인지도가 있는 배우를 잡아야 되니까 그게 그 시장에서의 스크린 하는 필터링 역할인 것 같아요. 많은 제작자들이 시나리오가 잘됐느냐 못됐느냐 첫 번째 거르는게 배우거 같아요. 배우가 안 거치면 거기서 그 시나리오는 드랍이 되버리는 거구요. 거기서 상당부분의 함량미달 시나리오가 탈락이 되구요. 두 번째 필터링 역할을 하는 게 인제 투자사입니다. 투자가 안되서 영화가 또 드랍이 되고 사실 그 두 개가 가장 필터링에서 중요한 역할을 하는 거죠. 영화관은 됐는데 이제 마지막으로 흥행이 되나 안되나... 관객들이 필터링을 하는 겁니다(제작자 B).

○○○라는 시나리오가 있는데요. 지금 제가 굉장히 뛰어난 작품의 시나리오라고 생각을 하는데 아직 제가 그걸 영화를 못 만들고 있거든요. 그런 경우가 실패라고 생각을 하고 있는데요. 실패의 요인은 패키징의 실패거 같아요. 감독,

배우, 시나리오를 함께 하는 것이요. 감독을 제대로 선정을 했어요. 시장에서 검증은 받지 않은 감독이죠. 배우한테 시나리오를 줬는데 배우들 하는 얘기가 시나리오는 마음에 드는데 감독을 못 믿겠다. 검증이 안되서. 그래서 거절하는 경우가 생기는 거죠. 감독, 배우가 안 거치니까 그 다음이 진행이 안되요. 그건 실패라고 봐야 되지 않을까 언젠가는 만들어야지 하는 생각이 갖고 있죠. 가능하면 이 감독을 갖고서 제가 계속 하려고 합니다(제작자 B).

그러나 감독A는 영화창작에 있어서 실패와 성공은 없다고 지적한다. 성공과 실패는 상업적으로 판단하는 것이고 인문학적으로 판단하면 인류의 문화는 실패한 것이 없다고 한다.

어떤 것의 실패와 성공은 없어. 특히 문화에 관해서는... ○○○는 당시에 아주 재앙이었어. 근데 지금 남아 있다고... 영화 백년사에 남아있고 영화사에 계속 회자되는 유일한 영화가 아니고 뭐 많은 영화들 중에 하나겠지만 계속 회자되고 있고 모든 사람들이 거기에 영향을 받고 있고 이렇단 말이야. 그럼 이 영화를 실패로 볼 수 있느냐... 이렇게 그 성공 실패를 상업적인 거로는 실패 한 거고... 인문학적으로 얘기하면은 실패한 게 아니다.

5. HIB기반 영화창작자의 정보활동모형

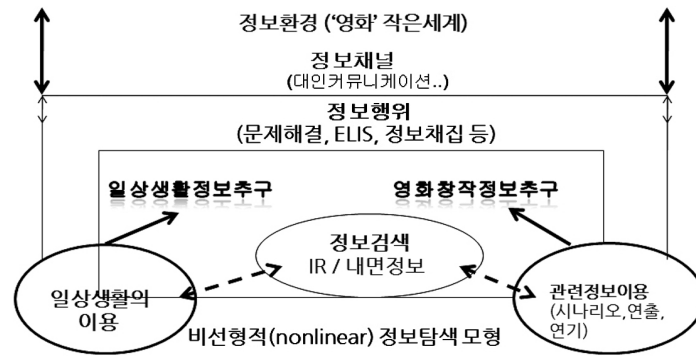
지금까지 영화창작자들의 영화기획 과정에서의 정보활동에 대하여 살펴보았다. 첫째, 영

화창작자들이 가장 중요하게 생각하는 정보는 시나리오, 연출자, 그리고 연기자(주연배우)이다. 시나리오에 대한 창작은 제작과 연출과의 긴밀한 협의 하에 모티브를 추출하고 소재정보에 대한 문헌, 전문가조사 등을 토대로 시나리오를 완성해 간다. 연출자나 연기자에 관한 정보는 그들에 대한 정보소개 파악 보다는 정보채집 및 획득이 가장 중요하다고 여기고 있다. 둘째, 소재발굴을 위한 정보원으로는 모든 창작물, 사건, 인물, 이야기 등 우리 주변에서 일어나는 일상생활이다. 정보소재 발굴을 위하여 특별한 목적의식을 가지고 정보탐색의 시작과 끝을 규정하지 않는다. 창작자들 본인이 염두해 두고 있는 사항에 대하여 끊임없이 정보를 구하려고 하며, 네트워크를 확장하여 내면화한다. 또한 현재와 과거의 개인 경험 등에 관한 인문학적 성찰의 중요성을 제시한다. 그러므로 이들은 늘 이러한 정보와 지식을 탐색하며 이를 내면화 하려고 노력하고 있다. 셋째, 정보원의 판단기준으로는 인류의 역사적 측면을 통찰하며, 시대와 주제 등을 넘나들어 검증된 인물, 작품을 가장 중요한 정보원으로 판단하며, 특히 인류 역사를 거쳐 대중의 감증을 받은 정보원을 정보선택의 중요요소로 생각한다. 넷째, 영화창작자들의 주요 정보채널은 영화계 '작은 사회'의 인물들과의 지속적인 커뮤니케이션이다. 또한 시대를 넘나드는 콘텐츠로의 접근과 해석으로 공통된 사고로의 합의를 이루어낸다. 소재와 콘텐츠들은 별도의 데이터베이스와 같은 기억이나 검색장치 없이 개인의 사고에 각인되어 존재하다가 커뮤니케이션 과정을 통해 표현된다. 특히 작은 사회의 '신뢰'라는 검증체계를 통하여 그 가치가 결정된다. 다섯째, 영화

창작자들이 정보에 대한 실패와 성공의 기준은 시나리오 완성, 연출자 선정, 배우의 캐스팅과정의 필터링과 이들을 통합적으로 패키징하는 여부에 따라 성공을 판단하였다. 하지만 영화 창작에 있어서 성공과 실패는 상업적으로 판단되는 것이며, 인문학적으로 판단하면 인류의 문화는 실패한 것이 없다고 피력한다.

이와 같이 영화작품의 완성은 다각적인 분야의 전문가들의 정보가 내면화된 상황을 공통으로 합의하여 만들어 내는 것이기 때문에 정보이용자 관점에서 연구되었던 시스템과 이용자가 반응하고 이를 최적화시키려는 측면의 정보탐색이나 정보검색으로 설명하기에는 역부족이다. 왜냐하면 이들 창작자들은 정보검색시스템을 거의 이용하지 않으며, 인터넷의 정보원도 단순 기사 검색 정도로만 이용하고 있었기 때문이다. 반면 이들은 인문학적인 넓은 지식을 바탕으로 정보를 탐색하고 지식화 하려고 늘 끊임없이 노력하고 있다.

따라서 본 연구는 Spink & Cole(2001, 2006)이 제시한 인간정보행위(HIB)를 통해서 거시적인 관점에서 영화창작자의 정보활동을 해석하고자 한다(그림 6 참조). 영화창작자의 정보활동은 영화의 작은사회 정보환경 내의 채널을 통하여 정보를 교환하고 수집, 분석하며 이를 공통된 창조물로 내면화하여 전략적인 결과물로 표현하는데, 영화창작정보추구 목적과 일상생활 정보추구의 목적을 구분할 수 없을 정도로 밀접하게 연결된다. 정보가 필요한 목적에 따라 내면의 시스템과 인터넷이나 도서관 등의 정보시스템을 이용하여 정보검색을 하며, 상황에 따라 문제해결형, 일상생활정보추구, 정보채집 등의 형태로 정보활동이 이루어지며, 환경



Spink & Cole(2006)재구성

〈그림 6〉 영화창작자의 HIB기반 정보활동모형

의 변화에 민감하게 반영된다.

이와 같이 영화창작자들의 정보행위를 본 연구에서는 이들을 통합하는 형태인 '정보활동'라는 명칭을 부여하였다. 다시 말하면, 영화창작 활동을 통해 영화라는 창작물의 완성은 주요 정보커뮤니케이션 요소들의 총체적인 활동을 통하여 표현되는데, 영화창작자들의 정보활동인 정보검색, 정보탐색, 정보행위가 그들의 '작은 사회'의 정보환경과 정보채널의 구조 하에 있으며 지속적인 일상생활정보와 영화창작정보 정보탐색활동을 통해 이루어진다는 것을 통합적으로 제시하였다.

6. 결론 및 제언

영화창작은 업무중심의 정보활동임에도 불구하고 대부분의 정보들이 일상생활과 연결되어 있고 영화라는 '작은사회'에서 통용되는 일정한 정보와 채널을 통해 정보에 접근하고 획득하며 이를 필터링과 검증이라는 규칙에 의한

체계가 있음을 알 수 있다. 영화창작자는 개인 창작활동의 표현이 아니기 때문에 협력 작업을 통한 공동 커뮤니케이션이 가장 중요한 정보채널이면서 동시에 중요한 정보원이다. 따라서 이들 개인들의 내면화된 데이터베이스의 연결로서 영화창작과정이 수행된다고 할 수 있다. 창작의 대상은 우리 주변 환경에서 일어나는 사건, 사고, 인물 뿐 아니라 동시대의 원창작물들, 그리고 시대를 넘나드는 원창작물들과 사건, 인물들로부터 생산되는 정보를 끊임없이 내면화 시키는 작업을 한다. 창작활동은 다른 업무활동에 비해 비정형화된 정보를 탐색하고 검색하며 지식을 축적해 가고 이를 영화라는 작은사회 커뮤니티의 정보활동을 통해 통합된 장르로 표현된다. 이에 본 연구는 문화콘텐츠 분야의 '영화' 영역의 영화창작자들을 대상으로 영화기획과정에서 정보활동을 Spink & Cole (2006)이 제시한 인간정보행위모형을 재구성하여 영화창작자의 정보활동모형을 해석해 보았다. 영화창작자들의 정보활동영역은 업무중심정보탐색 뿐 아니라 일상생활정보추구가 때

우 중요한 정보원이며, 대인커뮤니케이션이 중심역할을 함이 밝혀졌다.

후속연구로 문화콘텐츠 영역의 다른 분야의 창작자들을 대상으로 정보활동을 분석하여 영역별 정보활동의 특징을 밝혀내고 문화콘텐

츠 영역의 정보활동모형을 개발하는 것이 필요하며, 이를 근거로 문화콘텐츠 영역의 정보서비스제공에 필요한 요소 개발이 요구됨을 제언한다.

참 고 문 헌

- 박혜명. 2008. 시나리오 전에 소설부터 쓴다. 『씨네21』. 672: 26-27.
- 안주엽, 황준욱, 김미현, 이상민. 2005. 『영화산업전문인력 구조분석과 정책지원 방향』. 서울: 영화진흥위원회.
- 안주엽, 황준욱, 김미현. 2007. 『영화산업전문인력 분류체계 연구』. 서울: 영화진흥위원회.
- 정동열, 김성진. 2003. 『이론정보학: 정보이론의 분석적 연구』. 서울: 한국도서관협회.
- 조영달. 2005. 『제도공간의 질적연구방법론』. 서울: 교육과학사.
- Amabile, T. M. 1990. "Within you, without you: the social psychology of creativity, and beyond." In Runco, M.A and Albert, R.S(Eds), *Theories of creativity*, CA: Sage. 61-91.
- Bandrowski, J. F. 1985. *Creative Planning Throughout the organization*. New York: American Management Association.
- Barron, F. 1988. "Putting creativity to work." in Stenberg, R. J(ed). *The Nature of creativity*. England: Cambridge Univ. Press.
- Bawden, D. 2006. "Users, user studies and human information behaviour: A three decade perspective on Tom Wilson's 'on user studies and information needs'." *Journal of Documentation*, 62(6): 671-679.
- Belkin, N. J., R. B. Oddy & H. M. Brooks. 1982. "ASK for information retrieval: Part 1. Background and theory." *Journal of Documentation*, 38(2): 61-71.
- Campbell, D. T 1960. "Blind variation and selective retention in creative thought a in other knowledge processes." *Psychological Review*, 67: 380-400.
- Dervin, B. 1983. An overview of sense making research: Concepts, Methods, and results to date. *Proceedings of 1983 Annual Meeting of the International Communication Association*.
- Ellis, D. 1987. *The Derivation of a Behavioural Model for Information*

- Retrieval System Design*. Ph. D. Thesis, University of Sheffield.
- _____. 1993. "Modeling the information seeking patterns of academic researchers : a grounded theory approach." *Library Quarterly*, 63(4): 469-486.
- Ford, N. 2004. Modeling Cognitive process in information seeking: from Popper to Pask. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 55(9): 769-782.
- Foster, A. 2004. A Nonlinear Model of information seeking behavior. 2004. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 55(3): 228-237.
- _____. 2006. Information literacy for the information profession: experiences from Aberstwyth. *Aslib Proceedings : New Information perspective*, 58(6): 488-501.
- Given, L. M. 2002. The academic and the everyday : Investigation the overlap in mature undergraduates' information seeking behaviors. *Library Information Science Research*, 24: 17-29.
- Hemming, W. S. 2008. The information seeking behavior of visual artists : a literature review. *Journal of Documentation*, 64(3): 343-362.
- Isaksen, S. G. and Donald J. T. 1985. *Creative problem solving : The basic course*. Buffalo, NY: Bearly Publishing.
- Kuhlthau, C. C. 1993. "A principle of uncertainty for information seeking." *Journal of Documentation*, 49(4): 339-355.
- Laplante, Audrey. and J. Stephen D. 2006. "Everyday life music information seeking behaviour of young adults." *ISMIR* : 381-382.
- Parnes, S. J. 1992. *Sourcebook for creative problem solving*. Buffalo, NY : Creative education Foundation Press.
- Leckie, G. J. and Karen E. P. and Christian S. 1996. "Modeling the information seeking of professionals: A general model derived from research on engineers, Healthcare professionals and Lawyers." *Library Quarterly*, 66(2): 151-193.
- Lee, S. S and Yin L. T. and Dion Hoe-Lian G. 2005. "Creative information seeking part I : a conceptual framework." *Aslib Proceedings : New information perspective*, 57(5): 460-475.
- _____. 2007. "Creative information seeking part II: empirical verification." *Aslib Proceedings: New information perspective*, 59(3): 205-221.
- Meho, L. I and Helen R.T. 2003. Modeling the information seeking behavior of social scientists: Ellis's study Revisited. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 54(6): 579-587.
- Plsek, P. E. 1996. *Models for the creative*

- process. [cited 2008.9.15]
 <<http://www.directedcreativity.com/pages/WPModels.html>>
- Popper, K. R. 1979. *Objective Knowledge : An evolutionary approach*. Oxford: Charendon Press.
- Rowley, J. and Christine Urquhart. 2006. "Understanding student information behavior in relation to electronic information services : lesson from longitudinal monitoring and evaluation, Part1." *Journal of the American Society for Information Science and Technology*.
- Savolainen, R. 1995. "Everyday life information seeking: approaching information seeking in the context of way of life." *Library and Information Science Research*, 17(3): 259-294.
- Simonton, D. K. 1988. "Creativity, leadership, and chance." In Stenberg, R.J(ed) *The Nature of creativity*. Cambridge, England: Cambridge Univ. Press.
- Spink, A and Charles Cole. 2001. "Introduction to the special issue : Everyday life information seeking research." *Library and Information Science Research*, 23: 301-304.
- _____. 2006. "Human Information Behavior: Integrating diverse approaches and Information use." *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 57(1): 25-35.
- Taylor, R. 1968. "Question-negotiation and information seeking in libraries." *College and Research Libraries*, 29(3): 178-194.
- Torrance, E. P. 1988. "The nature of creativity as manifest in its testing." In Sternberg, R.J(ed). *The nature of creativity*. Cambridge, England : Cambridge Univ. Press.
- Visick, R. and Jody H., Carolyn B. 2006. *Seeking information during the creative process: a pilot study of artists*.
 <<http://staff.washington.edu/jath/portfolio/570final.pdf>>.
- Wallas, G. 1926. *The art of thought*. New York: Harcourt Brace.
- Parnes, S. J 1992. *Sourcebook for creative problem solving*. Buffalo, NY: Creative Education Foundation press.
- Weisberg, R. W. 1993. *Creativity Beyond the Myth of Genius*. NY: Freeman.
- Wilson, T. D. 1981. "On user studies and information needs." *The Journal of Documentation*, 37(1): 3-15.
- Wilson, T. D. 1999. "Models in information behavior research." *Journal of Documentation*, 55(3): 249-270.
- Wilson, T. D. 2000. "Human Information behavior." *Informing Science*, 3(2): 49-55.