



콘텐츠 산업의 미래를 여는 문화기술(CT) 트렌드



기고 | 정세일(유폴러스연구소 연구위원)

콘텐츠 산업 미래 예측의 가능성과 CT트렌드

특정 산업의 미래를 예측하기 위해 가장 우선적으로, 그리고 가장 주의 깊게 살펴보아야 할 것은 무엇일까? 산업에 영향을 미치는 여러 요소들 중 어떤 요소의 변화 동향을 심도 있게 고찰하면 미래의 변화 양상을 보다 구체적으로 그려낼 수 있을까?

이러한 질문에 대한 답은 소비자 및 근로자를 구성하는 인구의 구조변화, 자원 및 에너지 동향, 소비문화 트렌드 등 여러 가지로 제시될 수 있을 것이다. 실제로 상당수의 미래학 서적은 이러한 요소들의 변화 트렌드에 기초하여 미래를 전망하고 있다.

인구구조, 자원 및 에너지, 소비문화 등과 더불어 특정 산업의 미래를 예측하는데 있어 중요하게 고려되어야 할 요소가 한 가지 더 있다. 바로 기술변화의 트렌드다. 기술변화의 트렌드는 많은 미래학자들이 그리는 미래 모습의 선행요인으로 다루어지고 있다. 대표적으로 미국의 경영학자이자 미래학자인 제레미 리프킨은 <노동의 종말>이라는 저서를 통해 지속적으로 혁신되어가는 기술이 인간 노동을 대체하는 사례가 증가하고 있기 때문에 노동의 미래를 위한 새로운 정책이 요구된다는 관점을 제시하며 기술변화 트렌드를 미래의 노동양식을 예측하는 중요한 선행요인으로 설명하기도 하였다.

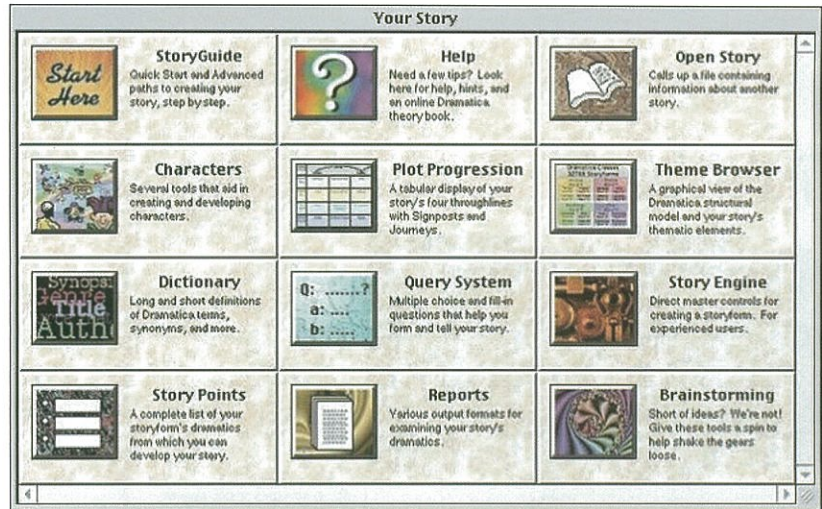
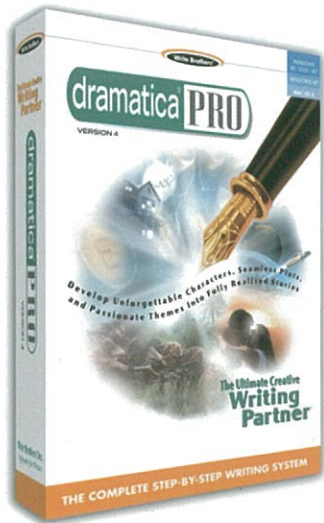
그렇다면 콘텐츠 산업의 미래에 영향을 미칠 만큼 중요한 현재의 기술 트렌드는 무엇일까? 우리는 현재의 어떠한 CT(Culture Technology; 문화기술) 트렌드를 비중 있게 고려해 가면서 미래를 대비해야 할까?

미래 콘텐츠산업의 변화에 영향을 미칠 수 있을 만큼 중요한 CT혁신이 급속하게 진행되고 있다. 이러한 CT혁신 트렌드 중 미래 콘텐츠산업의 변화를 견인할 것으로 예상되는 혁신 CT를 창작-제작-유통 및 소비 등 콘텐츠 산업의 가치사슬의 각 단계별로 한 가지씩 살펴보면 다음과 같다.

창작 단계에서의 디지털 스토리텔링 저작도구 이용

먼저 콘텐츠산업의 창작단계와 관련된 혁신 CT 중 가장 주목할 만한 기술로는 디지털 스토리텔링 저작도구를 들 수 있을 것이다. 디지털 스토리텔링 저작도구는 다소 생소한 기술이다. 디지털 스토리텔링 저작도구는 생소한 이름 만큼이나 비교적 최근에 대두되고 있는 기술이라 할 수 있다.

디지털 스토리텔링 저작도구는 콘텐츠의 스토리를 창작할 수 있도록 지원하는 디지털 소프트웨어로 파악하면 이해가 쉽다. 즉 이 기술을 활용하면 영화, 드라마, 게임 등 핵심 뼈대가 되는 콘텐츠의 스토리를 쉽고 편리하게 만들 수 있게 되는 것이다.



디지털 스토리텔링 저작도구 <드라마티카 프로>

영화 <반지의 제왕>이나 <헤리포터>의 사례에서 확인된 바와 같이 콘텐츠 산업에서 스토리는 제작비 규모나 전문제작인력의 우수성, 효과적인 마케팅 이상으로 성공에 중요한 요인으로 부각되고 있는 실정이다. 미국 할리우드 영상산업의 경우 풍부한 제작비와 우수한 전문인력, 그리고 세계적인 마케팅 네트워크를 보유하고 있지만 매력적이고 독창적인 스토리 확보에는 상대적으로 어려움에 처해 있다. 애니메이션 산업계에서 세계 최고의 경쟁력을 확보하고 있는 디즈니사의 경우에도 예외가 아니다. 디즈니사는 2D애니메이션에 관한 한 세계적 경쟁력을 확보하고 있다. 또한 이 회사는 전 세계의 어떤 콘텐츠산업체보다 풍부한 자본력을 확보하고 있는 글로벌 엔터테인먼트 그룹 중 하나다. 그럼에도 디즈니사는 지속적으로 전 세계인에게 사랑받을 수 있는 매력적인 콘텐츠를 확보하는 데 열중하고 있다. 미국에 본사를 둔 디즈니가 중국의 설화를 모티브로 하여 <물란>을 제작한 것이 대표적인 사례라 하겠다.

이처럼 콘텐츠 산업의 성공에 중요한 영향을 미치는 스토리를 보다 용이하고 효과적으로 창작하는 데 도움을 줄 수 있는 기술이 디지털 소프트웨어 저작도구이다. 이 기술은 스토리의 포맷이 혼란스럽지 않게 단일화되도록 지원하는 '표준화' 기능, 스토리 창작 과정의 '자동화' 기능, 테마나 플롯을 만들고 등장인물 캐릭터 설정에 필요한 정보를 제공하는 '정보제공 보조 도구' 기능, 스토리를 영상으로 시각화하여 보여주는 '시각화' 기능 등을 제공하여 창작자의 스토리 창작이 쉽게 이루어질 수 있도록 돕는다. 디지털 스토리텔링 저작도구 기능 중 '자동화' 기능은 아직까지 인간이 창작한 스토리에 비해 수준이 낮은 스토리를 자동적으로 창작하는 수준에 머물러 있지만 '표준화' 기능과 '정보제공 보조도구' 기능, 그리고 '시각화' 기능 등은 콘텐츠의 스토리를 제작하는 초보자도 비교적 손쉽게 스토리

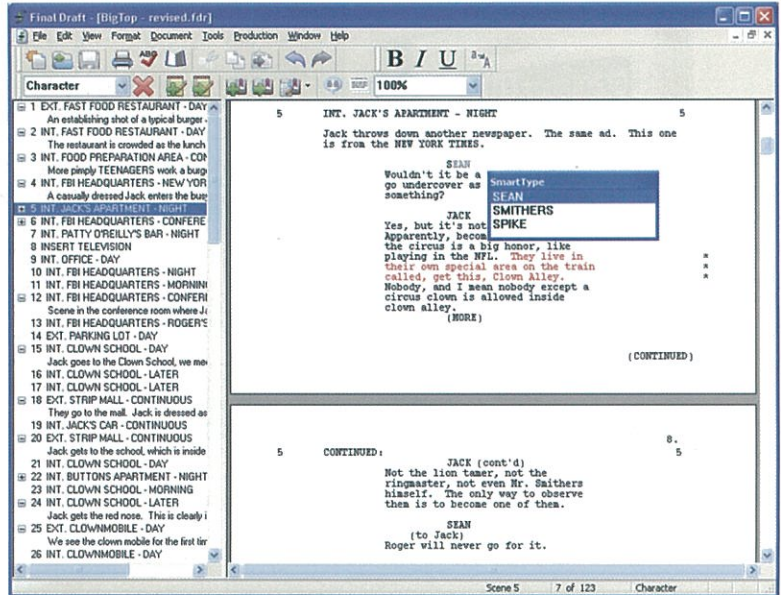
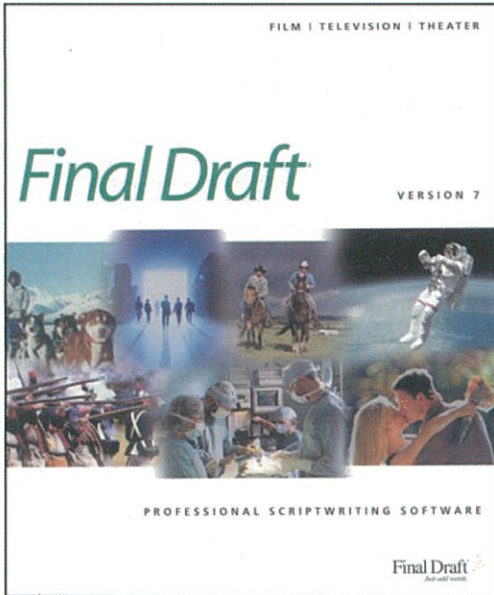
텔링을 진행할 수 있도록 실질적으로 도와준다.

대표적인 디지털 스토리텔링 저작도구로는 미국 라이트 브라더스(Write Brothers)에서 개발한 영화, 드라마용 시나리오 저작 소프트웨어인 드라마티카 프로(Dramatica Pro)가 있다. 이 저작도구는 실제로 할리웃의 영화 시나리오 작가, 프로듀서나 연극작가, 방송작가들에 의해 사용되고 있다.

드라마티카 프로는 캐릭터 설정, 플롯 구성, 테마 레이어 관리, 용어사전 등 12가지 기능을 제공하고 있으며, 이러한 기능을 활용하여 도출된 내용을 스토리 엔진을 활용하여 하나의 완전한 이야기로 생성해 주기도 한다. 이 저작도구의 이용은 창작 과정별로 저작도구에서 제공하는 질문들(스토리의 제목은 무엇인가? 스토리의 목적을 달성하기 위해 캐릭터들이 관심을 갖는 가치는 무엇인가? 스토리가 진행되면서 캐릭터가 문제를 다루는 방식이 변화하는가? 등과 같은)에 대해 스토리 창작자가 답을 입력하는 방식으로 이루어진다. 그리고 드라마티카 프로를 통해 작업한 최종 결과물은 기획서 형태의 산출 보고서(시놉시스, 캐릭터 분석, 스토리 포인트 분석, 스토리 라인 등이 포함됨)로 출력된다.

드라마티카 프로 이외에도 연극, TV 에피소드, 영화 스크립트 제작 등에 주로 사용되는 파이널 드래프트(Final Draft), 스토리 개요를 작성하는 데 편리한 스토리 뷰(Story View) 등이 콘텐츠 산업 현장에서 활용 중에 있다.

한편 2013년 국내에서도 디지털 스토리텔링 저작도구가 최초로 개발되었다. 스토리 헬퍼(Story Helper)라는 이름의 이 저작도구는 스토리가이드를 제공하여 창작자의 저작활동을 지원하며, 편리하고 체계적인 저작 인터페이스에 기초하여 풍부한 데이터베이스 및 장르 영화 창작 지원 기능도 제공하는 것으로 알려져 있다.



연극, TV 에피소드, 영화 스크립트 등의 창작에 주로 활용되는 <파이널 드래프트>

디지털 스토리텔링 저작도구는 국내의 경우 이제 도입 초기에 머무르고 있는 것이 현실이다. 하지만 콘텐츠산업에서 스토리가 갖는 중요성에 비추어볼 때 디지털 스토리텔링 저작도구의 혁신과 활용은 더욱 가속화될 것으로 전망되며 이로 인해 스토리 창작자의 저변 확대와 다양한 스토리 창작 활성화가 이루어지게 될 것으로 예상된다.

콘텐츠 제작단계에서의 3D 스캐너 도입

콘텐츠 제작단계에서는 3D스캐너의 도입을 눈여겨볼만 하다. 3D스캐너는 레이저를 대상물에 투사하여 대상물의 형상 정보를 취득한 후 이를 디지털 정보로 전환하며, 이를 통해 대상물의 3D 모델링 이미지를 간편하게 제작할 수 있도록 지원하는 기술을 말한다. 3D스캐너가 대중화되면 급격한 시장규모 확대가 예상되고 있는 3D 프린터의 보급 또한 가파르게 증가하게 될 전망이다.

3D스캐너는 영화나 애니메이션 등 영상콘텐츠 제작과 캐릭터산업의 상품제작과정에서 요구될 수 있는 사물의 3D이미지 모델링 과정을 간편화할 수 있다. 또한 가격이 상대적으로 저렴한 보급형 3D스캐너가 속속 시장에 등장하고 있어 콘텐츠 제작의 저변 확대에도 기여할 것으로 전망된다.

대표적인 3D스캐너로는 3D프린터 제조사 중 하나인 마커봇(MakerBot)의 디지털리저(Digitizer)가 있다. 디지털리저는 작동 방식이 용이한 3D스캐너로 두 대의 레이저를 탑재한 회전 테이블과 사물 스캔이 가능한 카메라로 구성되어 있다. 이 3D스캐너는 8인치 이하 크기의 사물이라면 무엇이든 스캔할 수 있

으며, 최소 0.5mm의 작은 세부 형태까지 감지할 수 있고, 하나의 사물을 스캔한 후 3D 이미지로 모델링하는 데 소요되는 시간은 약 12분 정도라고 한다.

3D스캐너는 디지털리저 이외에도 캐나다 매터폼(Matterform)의 포톤(Photon) 등이 출시되었으며, 최근에는 태블릿 PC 등 모바일 단말과의 결합이 가능한 휴대용 3D스캐너와 3D프린터와 3D스캐너가 결합된 올인원 디바이스도 출시된 것으로 알려지고 있다. 향후에도 이용자의 편리성을 지원하는 저렴한 3D스캐너의 출시가 지속될 전망이며 이로 인해 콘텐츠 산업에서의 3D모델링과 관련한 공정혁신과 제품혁신 또한 크게 확대될 것으로 예상된다.

콘텐츠 유통 단계에서의 빅데이터의 활용

마지막으로 유통 단계에서는 빅데이터의 활용이 콘텐츠 산업의 미래 변화 양상에 커다란 영향을 미칠 가능성이 큰 기술 중 하나로 보인다. 잘 알려진 바와 같이 빅데이터는 디지털화 된 정보의 유통과정에서 남겨지고 축적된 대규모 데이터를 의미한다. 빅데이터에는 콘텐츠 이용자의 콘텐츠 소비와 관련된 정보도 포함되어 있다. 따라서 최근에는 콘텐츠 이용자의 콘텐츠 소비와 관련된 빅데이터를 콘텐츠 유통 및 서비스에 활용하는 사례들이 점차 증가하고 있는 상황이다.

콘텐츠 유통 및 서비스 업체들의 입장에서 빅데이터의 활용은 콘텐츠 이용자들에게 맞춤형 콘텐츠 서비스를 제공할 수 있는 가능성을 높여준다. 콘텐츠 이용자의 기존 콘텐츠 소비 관련 정보를 활용하면 이용자의 콘텐츠 선호 취향을 보다 용이하게

파악할 수 있고 이를 근거로 소비자가 원하는 콘텐츠를 제공하는 것이 가능해 지게 된다. 또한 빅데이터의 활용은 맞춤형 콘텐츠 제공에만 머물지 않고 소비자가 원하는 콘텐츠의 제작에도 적용할 수 있다.

세계 콘텐츠 산업계에서는 이미 빅데이터 활용에 적극적으로 나서고 있다. 세계적인 동영상 스트리밍 업체인 넷플릭스(Netflix)는 드라마 <하우스 오브 카드(House of Cards)>를 제작하면서 빅데이터를 활용하여 유명 감독 데이빗 핀처(David Fincher)를 제작에 참여시키고 케빈 스페이시(Kevin Spacey) 등의 배우들을 캐스팅하였으며, 그 결과 제65회 에미상에서 최우수 감독상을 비롯한 3관왕을 차지하였다.

또한 영화산업계에서는 영화 개봉 후 박스 오피스 실적을 예측하는데 소셜 미디어의 빅데이터를 모니터링하여 그 결과를 활용하는 방법 활용의 도입이 시도되고 있으며, 인도의 TV 다큐멘터리 프로그램 '사띠아메브 자야테(Satyamev Jayate)'

의 경우에는 시청자가 페이스북, 홈페이지, 문자 메시지, 전화 등을 통해 남긴 빅데이터를 분석하여 프로그램 제작에 반영하기도 하였다. 이 밖에 음악, 출판, 게임 산업에서도 빅데이터 분석을 통해 이용자들의 선호 취향을 게임제작과 유통 및 서비스에 반영하고 있는 중이다.

빅데이터의 활용은 개인의 프라이버시 보호 문제와 충돌할 소지가 없는 것은 아니다. 하지만 향후 빅데이터를 활용한 콘텐츠 제작, 유통 및 서비스는 더욱 활성화될 것으로 예상되며 콘텐츠의 성공성과 창출 가능성 증가에도 기여할 것으로 보인다.

환경변화를 불황타개 기회로 활용하는 전략 절실

지금까지 미래의 콘텐츠 산업 구조 변화에 영향을 미칠 가능성이 큰 CT혁신 트렌드 세 가지를 살펴보았다. 지금까지 살펴본 창작 단계에서의 디지털 스토리텔링 저작도구 이용, 콘텐츠 제작단계에서의 3D 스캐너 도입, 콘텐츠 유통 단계에서의 빅데이터의 활용 등 세 가지 CT 트렌드는 다른 트렌드와 함께 향후 세계 콘텐츠 산업의 변화를 추동하는 중요한 요인으로 작용하게 될 것이다. 이러한 트렌드로 인해 만들어지게 될 미래 콘텐츠 산업은 어떠한 특징을 갖게 될까? 정확하고 구체적인 예상은 쉽지 않지만 이들 세 가지 트렌드는 콘텐츠 산업 창작 및 제작단계 참여자의 저변을 확대시키고 이용자의 기호를 만족시키는 다양한 콘텐츠 제작과 합리적인 유통 및 서비스 구현을 도울 것으로 기대된다.☺



대표적인 3D스캐너 <디지털러>와 <포툰>