

## 영화산업의 자본조달구조와 지식축적과정에 대한 공간적 고찰: 한국과 미국 영화산업의 비교를 통하여

정선화\*

### Financing and Knowledge Accumulation in the Film Industry: Spatial Characteristics of Korean and American Film Industry

SunWha Chung\*

**요약** : 본 연구에서는 영화산업이 특정 지역이나 대도시에 집중되어 있다는 기존 연구 결과와 달리 미국 애니메이션 영화산업이 분산되어 나타나고 있는 현상을 포착하고 이를 설명하고자 하였다. 이를 위해 프로젝트 기반 생산으로 이루어지는 영화산업의 생산 특성상 생산의 개시 여부를 결정하는 투자와 생산의 진행과 완료에 해당하는 제작 모두 포괄하고, 각 단계의 가장 핵심적인 자원인 자본과 지식이 반복적으로 동원되고 조직화되는 과정에서 공간적 분포와 특성이 드러난다는 전제 하에 산업의 경제 공간 형성 메커니즘을 자본조달과 지식축적으로 재구성하였다. 이를 토대로 자본조달구조와 지식축적과정 각각을 유형화하여 한국과 미국의 실사영화산업과 애니메이션영화산업을 분석하였다. 그 결과 한국의 실사영화산업과 애니메이션영화산업에서는 외부금융형 자본조달구조와 외부동원형 생산조직 및 지식축적과정이 나타났고 공간적으로도 주요 행위자들이 일정 지역에 모여 있었다. 미국 실사영화산업의 경우 외부금융형 자본조달구조와 내부금융형 자본조달구조가 양립하고 있었으며, 외부동원형 생산조직 및 지식축적과정이 나타났고 공간적으로도 주요 행위자들이 일정 지역에 모여 있었다. 이와 달리 내부금융형 자본조달구조와 내부활용형 생산조직 및 지식축적과정을 채택하고 있는 미국 애니메이션영화산업에 속한 기업들은 집적의 필요를 적극적으로 부정하고 서로 분산되어 나타나고 있었다. 따라서 본 연구 결과는 기존 영화산업 연구에 중대한 반론을 제기함과 동시에 그 동인으로서 그간 프로젝트 기반 생산 연구에서 소외되었던 자본조달에 대한 관심을 환기시키고, 지식, 특히 인적자본과 그 외부성에 천착했던 연구에서 벗어나 고정비용 투자를 통한 기술 개발이 산업의 공간적 분포에 미치는 영향을 탐색했다는 데 의의가 있다.

**주요어** : 한국, 미국, 영화산업, 자본조달구조, 지식축적과정, 경제 공간 형성 메커니즘

**Abstract** : One of the oldest chestnuts in economic geography is this: Cultural and creative industries strongly gather in large cities and this geographic concentration of economic activities leads to regional development. Of course, depending on the circumstances, such a proposition still holds good. But, under the current paradigm shift to knowledge-based economy, it may be open to question. This study aims to

이 논문은 연구자의 박사학위논문의 일부를 수정 보완한 것으로 “지리학회지(서울시립대학교, 2017년 11월 18일), 문화경제학회(예술가의 집, 2017년 11월 25일), 경제지리학회(건국대학교, 2017년 11월 25일)”에서 발표되었음

\* 서울대학교 지리학과BK21플러스+ 4-Zero 지향 국토공간창조 사업단 박사후연구원(Post Doc, SNU BK 21 Plus for Geography Department(4-zero Land Space Creation Group), Seoul National University, imaimiki@snu.ac.kr)

investigate financing and knowledge accumulation in the film industry through an alternative framework for explaining their spatial distributions, “formation mechanism of economic space.” From the fact that their production organizations are formed on a project basis, project-based financing structure in the investment stage and knowledge accumulation process in the production stage form both axes of it. Film industry as the most mature industry among the cultural and creative industries does not always concentrate in a certain place (industrial agglomeration) or show metropolis-oriented preference. This allows us to reconsider our long brooding theory.

**Key Words** : Korea, America, film industry, financing structure, knowledge accumulation process, formation mechanism of economic space

## 1. 서론

지식이 핵심적인 생산요소이자 생산의 결과물이 되는 ‘지식기반경제(Knowledge-Based Economy)’로의 패러다임 전환 속에서 지식기반산업의 공간적 분포와 특성에 관한 기존 연구는 해당 산업의 물리적·공간적 집적을 전제로 하거나 대도시 지향을 밝히는 데 초점을 맞추어 왔다. 본 연구에서는 지식기반경제 패러다임을 바라보는 경제지리학의 연구대상으로 지식기반산업 중 지식기반서비스업의 하나인 문화산업, 그 중에서도 가장 성숙한 문화산업으로 일컬어지고 있는 영화산업을 대상으로 하여 그 경제 공간 형성 메커니즘을 구축하고 나아가 공간적 분포와 특성을 밝히고자 한다. 문화산업의 주요 분석도구인 가치사슬 관점에 따르면(Koivunen and Kotro, 1998; 구문모, 2001), 영화산업은 영화의 투자·제작(생산)–배급(유통)–상영(소비)과 관련된 가치사슬로 이루어져 있다. 특히 영화산업의 생산 부문은 프로젝트 기반 생산방식에 의해 이루어지기 때문에 프로젝트의 개시(투자)와 관련된 자본조달과 프로젝트의 진행 및 완성(제작)과 관련된 생산조직 내에서의 지식축적이 중요하게 된다. 무엇보다 각 단계의 가장 핵심적인 자원인 자본과 지식이 반복적으로 동원되고 조직화되는 과정에서 산업의 공간

적 분포와 특성이 드러나게 된다. 이는 DeFillipi and Arthur(1998)가 말한 영화산업 프로젝트 기반 생산조직의 역설적 상황이라고 할 수 있다.

따라서 영화산업의 자본조달구조와 지식축적과정을 중심으로 하여 경제 공간 형성 메커니즘을 도출할 수 있게 된다. 이에 본 연구에서는 영화산업의 경제 공간 형성 메커니즘을 통해 한국과 미국 영화산업을 비교하여 그 공간적 분포와 특성을 고찰하고자 한다.

## 2. 영화산업의 경제 공간 형성 메커니즘에 관한 대안 구성

그간 문화산업의 공간적 분포에 관한 논의는 별다른 진전 없이(이병민, 2013), 특정 지역, 특히 대도시에 집적하고 있다는 주장이 지속되어 왔다(Pratt, 2000; Scott, 2001; Power, 2002; 구문모, 2001; 권오혁, 2002; 권오혁·이수장, 2001; 윤영득, 2012; 박경현, 2014). 이는 문화산업이 프로젝트에 기반하여 경제활동을 하는 특징을 가지고 있어, 여타 제조업 등에서 나타나는 제도적·공식적 요인보다 비공식적 요인의 중요성이 크고 도시의 다양한 지원기능·업무기능·서비스기능·문화기반시설과의 관계에 의해 복합적으로 형성되기 때문이라는 것이다(Scott,

2001; 주성재, 2006). 이러한 논의의 연장선상에서 영화산업 역시 특정 대도시에 집적해 있다는 것이 그간 이루어진 연구의 일관된 결론이었다(Storper and Christopherson, 1987; Christopherson and Storper, 1989; Coe, 2001; Scott, 1996, 1999, 2002, 2007; 주성재, 2006).

하지만 기존 논의에서 연구대상으로 삼은 영화산업은 실사영화산업에 국한되어 있을 뿐, 애니메이션 영화산업은 체계적으로 누락되어 있다. 산업분류의 근간인 한국표준산업분류(KSIC)나 북미산업분류시스템(NAICS) 모두 실사영화산업과 애니메이션영화산업을 영화산업 내에 포괄하고 있고 실제 영화업계 종사자들도 같은 인식을 하고 있으므로, 영화산업의 공간적 분포를 살펴보기 위해서는 그 대상을 애니메이션영화산업으로까지 넓혀야 할 것이다.

그리고 그간 일각에서 지적되어 온 단일 사례 연구가 갖고 있는 문제점<sup>1)</sup>을 극복하기 위한 대안으로 본 연구에서는 비교연구(comparative method)를 실시하기로 한다. 여기서 말하는 비교연구란 기본적으로 유사성을 가지지만 연구하고자 하는 것에 영향을 주는 요소의 측면에서는 상이해 보이는 비교집단을 설정하는 것으로, 일종의 실험군과 대조군을 설정함으로써 단일 사례가 반증 사례로 쉽게 반복되는 위험을 방지하고 혼란변수를 통제하는 자연실험(natural experiment)의 한 형식을 취하는 것을 의미한다(Diamond and Robinson, 2010). 실사영화산업과 애니메이션영화산업의 생산방식이 기본적으로 유사하고(신지호, 2007), 한국 영화산업의 산업화가 진행되면서 미국 영화산업과 유사해지고 있기 때

문에(송낙원, 2006; 김미현, 2012; 박대희 외, 2013), <표 1>과 같이 한국과 미국 영화산업이 서로의 비교집단이 되어 산업간 비교연구가 가능해진다. 이는 실제로 미국 애니메이션영화산업에 속한 기업들이 내부자금으로 제작비를 마련하고 하청이나 외주 없이 서로 떨어져 분산된 공간적 분포를 보이고 있으므로 이를 분석하여 한국과 미국 영화산업의 공간적 분포와 그 이면에 존재하는 경제 공간 형성 메커니즘을 도출해내는데 유용한 방법이 될 것이다.

아래에서는 한국과 미국 영화산업에서 나타나는 집적 혹은 분산된 공간적 분포를 분석하기 위한 틀을 ‘경제 공간 형성 메커니즘’이라는 이름으로 구성해보기로 한다.

영화산업의 경제 공간 형성 메커니즘을 구성하기 위해서는 우선 영화산업의 생산조직이 구체적으로 설정되어야 한다. 자원을 동원하고 활용하여 생활활동을 하는 단위로서 생산조직은 기업의 입지와 산업의 공간적 분포를 결정하는 데 영향을 미치게 되는데, 이는 동원되는 자원의 양뿐만 아니라 자원이 조직되는 방식에 의해서도 기업과 산업의 생산성, 나아가 집적이익의 크기에 영향을 미치기 때문이다(Quigley, 1998; Rosenthal and Strange, 2003). 따라서 연구대상이 되는 기업이나 산업의 생산조직을 분명히 하는 것이 그 공간적 분포를 밝히는 첫걸음이 된다고 하겠다. 이어서 그러한 생산조직이 영화 프로젝트의 투자 단계와 제작 단계에서 동원하는 핵심 자원을 중심으로 어떻게 구성되는지를 살펴봄으로써 영화산업의 공간적 분포와 특성이 설명되어야 한다.

그간 경제지리학에서 진행된 영화산업 연구에

표 1. 한국 영화산업과 미국 영화산업 간 비교집단 설정

		영화산업	
		실사영화산업	애니메이션영화산업
지역	한국	한국 실사영화산업	한국 애니메이션영화산업
	미국	미국 실사영화산업	미국 애니메이션영화산업

서는 영화산업의 생산조직을 유연적 전문화(flexible specialization)로 간주해왔지만(Storper and Christopherson, 1987; Christopherson and Storper, 1989; Coe, 2001; Scott, 1996, 1999, 2002, 2007; 주성재, 2006), 이에 대해 미디어 경제학을 위시한 여러 분야에서 상당한 비판이 제기되었다. 이들에 따르면, 유연적 전문화란 제조업을 대상으로 하여 자본축적체제가 자본주의의 대량생산체제(Fordism)로부터 후기자본주의의 다품종소량생산체제(Post-Fordism)로 이행하였다는 것을 주장하기 위한 개념이기 때문에 영화와 같은 무형의 콘텐츠를 생산하는 서비스업은 그 대상에 포섭될 수 없다는 것이다(Aksoy and Robins, 1992; Wasko, 2003). 따라서 그 대안으로 영화산업의 생산조직이란 후기 자본주의로의 이행 여부와 상관없이 환경의 불확실성에 대응하기 위한 생산조직으로서 ‘프로젝트 기반 생산조직(Project-Based Organization)’이라고 보는 관점(DeFillippi and Arthur, 1998; Lampel and Shamsie, 2003; Whitley, 2006)을 받아들이기로 한다. 즉, 영화 제작에 참여하는 행위자들이 저마다의 전문성을 바탕으로 두고 계약을 통해 영화 제작의 시작 단계에서 조직을 결성하고 제작이 끝나면 조직이 해체되는 특징을 가지고 있다(Miller and Shamsie, 1996)는 점에서 영화산업의 생산조직은 프로젝트

기반의 임시조직 형태로 구성되어 있다고 보는 것이다. 한편, Asheim(1996)과 Ekinsmyth(2002)에 따르면, 프로젝트 기반 생산조직의 공간적 분포에 관한 연구는 거의 찾아볼 수 없는데, 실증연구가 이루어진 경우라도 산업집적론을 이론적 전제로 하고 있다고 한다. 하지만 Whitley(2006)가 분류한 네 가지 유형의 프로젝트 기반 생산조직에 따르면, 프로젝트 기반 생산조직의 공간적 분포가 집적을 반드시 전제할 수 있을지에 의문을 제기할 수 있게 된다. 그에 따르면, 실제 프로젝트 기반 생산조직은 ‘업무 분장의 정도(separation and stability of work roles)’와 ‘과업의 특이성(singularity of goals and outputs)’을 기준으로 다양한 형태로 구성될 수 있다는 것과 함께, 필요한 자원을 프로젝트 별로 조직 외부로부터 동원하거나 조직 내부의 자원을 활용할 수 있기 때문이다.

다음으로 영화산업 투자 단계에서의 참여자들이 어떻게 구성되고 어떠한 공간적 특성을 보이는지 살펴보기 위해 핵심자원인 자본과 그 조달을 둘러싼 기존 논의를 정리하여 영화산업 경제 공간 형성 메커니즘의 한 축을 설정하도록 한다. 자본조달이란 자본이 풍부한 곳으로부터 부족한 곳으로 자본을 융통시키는 금융활동으로 치환될 수 있기 때문에 금융과 금융활동에 관한 논의를 중심으로 살펴보기로 한다. Chandavarkar(1992)에 따르면, 그간 금융시스

표 2. 프로젝트 기반 생산조직의 유형

		과업의 특이성	
		낮음	높음
업무 분장의 정도	낮음	Organizational PBFs - 전략 컨설팅 업체 - 기업용 소프트웨어 제공업체 - 비즈니스 서비스 제공업체	Precarious PBFs - 생명공학기업 - 실리콘밸리의 소프트웨어 업체
	높음	Craft PBFs - 영국 광고기업 - 덴마크 가구업체, 기계업체 - IT 컨설팅 업체	Hollow PBFs - 건설 프로젝트 - 영화제작업체

출처: Whitley(2006)에서 정리.

템의 발전이 경제발전에도 그다지 중요하지 않다는 것이 주류 경제학의 지배적인 시각이었지만 1980년대 말 국제금융기구를 중심으로 금융시스템이 금융자원을 효율적으로 동원하여 최선의 투자가 이루어지도록 돕는다는 차원에서 경제성장에 도움이 된다는 견해가 나타나기 시작하였고(World Bank, 1989), 성장이론에 새로운 흐름이 나타나면서 금융과 경제성장의 관계를 원점에서부터 다시 생각해야 한다는 일군의 학자들<sup>2)</sup>이 등장하였다고 한다. 그러나 금융시스템이 좋아지고 금융 접근 기회의 확장을 가능케 하는 다양한 하부구조<sup>3)</sup>가 마련된다 하더라도 불확실성, 역선택<sup>4)</sup>, 도덕적 해이와 같이 쉽게 극복하기 어려운 금융의 내재적 문제점이 있기 때문에(Rajan and Zingales, 2004), 각각 담보 요구, 연성정보<sup>5)</sup> 수집(Berger and Udell, 1995; Petersen and Rajan, 1994; Stein, 2002)을 통한 선별(Stiglitz, 1975)이나 신용할당<sup>6)</sup>(Stiglitz and Weiss, 1981), 감시·감독기능이 활용되고 있다고 한다(Tsiddon, 1992). 이때 자금의 수요자와 공급자 간 공간적 근접성이 이러한 금융의 내재적 문제점을 해결하는 필요조건이 된다는 실증연구가 다수 이루어지고 있다. 우선, 대출 측면에서 금융의 내재적 문제점을 줄이기 위해 공간적으로 대출기관과 차입자가 서로 가까운 곳에 입지하는 경향이 나타나고 있다는 것이다. Moore and Hill(1982)과 Harrigan and McGregor(1987)은 대출기관과 차입자 간 정보 부족으로 인해 멀리 떨어질수록 위험이 커진다는 점을 실증하였고, Porteous (1995) 역시 대출기관과 차입자가 서로 가까이 있을수록 정보비대칭에 따르는 문제가 작아지는 점에 주목하였다. 결국 이러한 문제점 때문에 실제로 대출기관이 차입자 가까이 있는 경향(local presence)이 나타난다는 것이다(Petersen and Rajan, 2002). 다음으로 투자 측면에서 투자대상에 대한 사전적인 선별과 사후적인 감시·감독 업무의 특성 상 투자자와 투자대상 사이의 거리가 가까워야 하기 때문에 투자자는 투자대상과 공간적으로 근접하는 것이 중

요하다는 것이다. 이는 투자자와 투자대상 간 거리가 멀수록 사전적인 선별 과정에서 탐색비용이 증가하게 되고(Zook, 2002), 사후적인 감시·감독 과정에서 거래비용이 증가하게 되기 때문(Gompers, 1995; Lerner, 1995; Sapienza and Gupta, 1994; Petersen and Rajan, 2002)이다. 특히 대규모 투자가 필요한 경우 집합투자기구(펀드)의 형태로 투자가 이루어지기도 하는데 이 경우 집합투자기구를 운용하는 핵심 투자자가 투자대상과 근접하게 된다고 한다(Sorensen and Stuart, 2001). 이는 핵심 투자자가 투자대상에 대한 사전적인 투자의사결정을 할 뿐만 아니라 사후적으로 지속적인 감시·감독의 기능을 맡고 있기 때문이며(Gupta and Sapienza, 1992; Wright and Lockett, 2003), 이로 인해 결국 핵심 투자자의 활동범위가 제한되는 반면(Florida and Kenney, 1988; Sapienza *et al.*, 1996; Zook, 2002), 일반 투자자는 핵심 투자자를 통해 거리의 문제를 극복하게 된다는 것이다(Sorensen and Stuart, 2001; Fritsch and Schilder, 2008).

이어서 영화산업 제작 단계의 핵심 자원인 지식과 그 축적을 둘러싸고 해당 단계의 참여자들이 어떻게 구성되고 그 과정에서 어떠한 공간적 특성을 보이는지 살펴봄으로써 영화산업 경제 공간 형성 메커니즘의 또 다른 한 축을 설정하도록 한다. 그간 영화산업 연구에서는 생산요소로서의 지식을 제작인력과 같은 인적자본에 국한시켜 인적자본의 외부성을 토대로 산업의 집적을 주장해 왔다. 하지만 실제 영화산업의 핵심 생산요소로서 동원되는 지식에는 인적자본 외에 제작과 관련된 첨단 영상기술이 큰 비중을 차지하고 있다. 영화산업에서는 보편적인 기술을 활용하여 표준화된 상품을 제작한다기보다 영화 자체의 예술적인 측면을 구현하기 위한 신기술 개발이 필수적이며, 영화 프로젝트를 테스트베드로 하는 연구개발을 통해 새로운 영상기술을 개발하고 활용하고 있기 때문이다(영화진흥위원회, 2010), 따라서 영화산업의 핵심적인 생산요소로서의 지식에는 인적자

본과 기술 모두를 상정해야 한다. 이는 이론적으로 Romer(1990, 1994)의 지식 구분을 따르는 것이다. 그는 지식축적 메커니즘에 따라 생산요소로서의 지식을 인적자본과 기술로 구분하였다. 즉 인적자본은 생산 참여를 통해 당연히 지식을 확보하게 되는 학습(learning-by-doing)으로 지식의 축적이 이루어지는 데 반해, 기술은 고정비용 투자를 통한 연구개발(R&D)에 의해 지식의 축적이 이루어진다(Arrow, 1962a, 1962b; Romer, 1990). 그리고 인적자본과 기술이 이러한 근본적 차이를 보이는 이유는 그 속성 때문인데, 인적자본은 인간의 물리적 신체와 결부되는 체화된 지식(embodied knowledge)으로서 기본적으로 '경합적이고 배제 가능한(rival and excludable)' 속성을 지닌 반면, 기술은 인간의 물리적 신체와 별개인 비체화된 지식(disembodied knowledge)으로서 '비경합적이고 부분적으로 배제 가능한(nonrival yet partially excludable)' 속성을 가지고 있다는 것이다. 그는 기술을 개발하는 측이 부분적 배제 가능성에 의지해 기술에 대한 투자를 한다고 보았는데, 이것이 실제 담보되는 방식은 제도적·물리적 수단 외에도 다양하다는 점을 분명히 하였다. 이러한 그의 논의는 산업의 공간적 분포와 관련하여 생산조직에서 기술을 개발하는 측의 구체적인 선택에 따라 그 공간적 특성이 달라질 수 있는 가능성을 제시하고 있다고 할 수 있다.

### 3. 분석틀 및 자료의 구축

본 연구는 영화산업의 공간적 분포와 특성을 살펴보는 것을 목적으로 하고 있다. 그러므로 경제적·산업적으로 의미가 있는 상품으로서의 영화는 예술적인 영상물이 아니라 수익을 목적으로 제작되고 개봉을 통해 관객에게 소비됨으로써 제작에서 상영까지 영화산업의 상품사슬을 모두 거치는 '상업영화'가 중

심이 된다.

이를 위해 한국과 미국의 영화산업 관련 기관이나 협회, 조직, 노조에서 발표되는 자료를 토대로 하여 문헌조사와 통계조사를 실시하였다. 한국의 경우 문화체육관광부, 영화진흥위원회, 한국콘텐츠진흥원에서 발표되는 각종 정책연구와 산업통계 자료를 확보하였다. 또한 전문학술지와 학술서적, 영화 전문잡지와 기사에 대한 문헌연구도 이루어졌다. 매년 발간되는 「한국영화연감」, 「한국영화산업결산」, 「한국영화산업 실태조사와 한국영화 수익성 분석」, 계간지인 「영화기술」, 월간지인 「한국영화 동향과 전망」, 「한국영화」 및 각종 스태프 근로환경 실태조사를 기본으로 하여 KMDb와 영화관입장권 통합전산망의 자료를 더해 기본 DB를 구축하였다. 그리고 최근 문화체육관광부에서 주재·발표하는 각종 표준계약서, 이행협약 등도 중요한 산업자료로 수집하였다. 미국의 경우 미국영화협회(MPAA)에서 발표하는 대표적인 통계자료인 「Theatrical Market Statistics」, 「The Economic Contribution of the Motion Picture & Television Industry」와 각종 보고서를 활용하였다. 또한 미국의 영화산업 연구기관과 미디어 리서치 기구인 Rentrak, FilmL.A. 등에서 발간되는 각종 연간 보고서와 미국 영화산업의 창작직과 기술직을 대표하는 길드에서 발표되는 「기본협약(Basic Agreement)」, 최소임금(Minimum Salary Schedule) 및 크레딧 정책, 표준계약서, 길드 회원에 대한 각종 통계자료를 취합하였다. 그리고 미국 영화산업 연구자들도 공신력을 인정하는 Box Office Mojo, IMDb, The Numbers, KFTV, Screendigest, Hollywood Reporter, Variety, Screen International 등에서 제공되는 영화별 예산자료와 영화인 자료, 로케이션 현황, 사업체 자료로 기본 DB를 구축하였다.

특히 본 연구에서는 심층인터뷰를 실시하였는데, 이는 심층인터뷰조사(in-depth interview or close dialogue)에 대해 경제 공간의 역동성을 파악하는 데

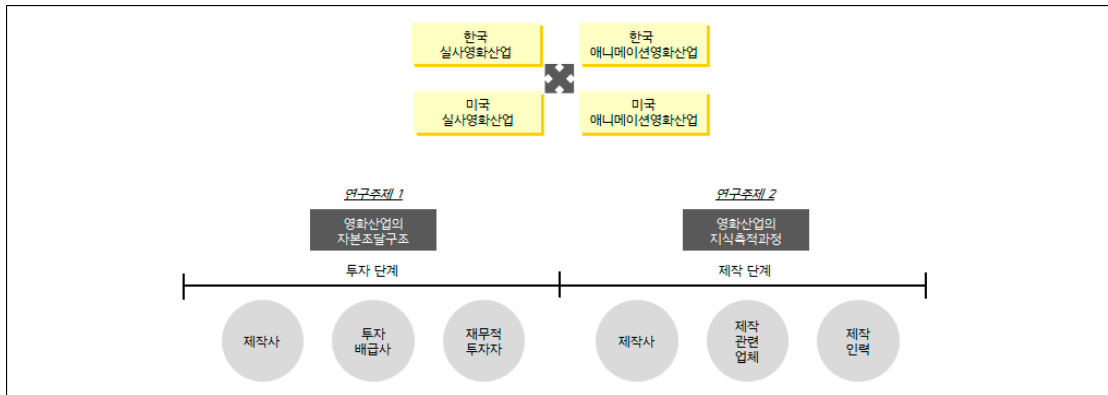


그림 1. 연구의 분석틀

있어 필수적이라고 본 Clark(1998)와 행위주체들의 의사결정의 실제 실행을 더 잘 이해할 수 있는 수단이라고 본 구양미(2008)의 주장에 기대는 것이다. 이에 더해 본 연구의 하위 비교집단인 미국 애니메이션 영화산업의 경우 이에 속해 있는 제작사가 5개에 불과하여 표본수가 너무 작아 계량분석이 용이하지 않다는 점도 심층인터뷰를 주된 분석방법으로 삼은 이유 중 하나이다. 심층 인터뷰를 통해 투자 단계의 주요 행위자인 제작사, 투자배급사, 재무적 투자자인 영상전문투자조합을 대상으로 투자의 실제와 금융조건, 투자방식 등을 확인하였다. 기업 정책 때문에 실제 자료를 구득하지 못한 경우 연구자가 파악한 자본조달구조에 대해 실무자들의 확인을 받는 것으로 인터뷰를 갈음하기도 하였다. 그리고 제작 단계의 주요 행위자인 제작사, 제작 관련 업체, 제작인력을 대상으로 계약방식, 제작단계별 직무와 그 구체적인 수행과정을 확인하였으며, 특히 미국 애니메이션 영화산업의 제작사에 대해서는 연구자가 모두 방문하여 참여관찰하면서 제작 과정을 살펴보았다. 이 과정을 통해 문헌이나 통계자료로는 알 수 없는 지식의 창출과 이전 양상을 파악하였다.

## 4. 영화산업의 자본조달구조와 그 공간적 특성

영화산업의 가치사슬 중 생산 부문의 투자 단계에 해당하는 자본조달의 특성을 살펴본 다음, 자본조달 구조를 유형화하고 이를 한국과 미국 실사영화산업과 애니메이션영화산업에 적합시켜 봄으로써 영화산업의 공간적 분포와 특성을 도출하도록 한다.

### 1) 영화산업 자본조달의 특성

첫째, 영화산업의 자본조달은 일반적인 기업금융과 달리 매 프로젝트마다 새롭게 자금이 조달되는 ‘프로젝트 기반 자본조달(Project-Based Finance)’이라고 할 수 있다. 이때 영화산업에서 이루어지는 자본조달은 프로젝트 자체의 현금흐름을 상환재원으로 하고 프로젝트 자산을 담보로 하되 사업주에 대한 소구권은 제한되면서 특수목적회사에게 제공되는 일군의 금융기법으로 이해하는 협의의 프로젝트 금융(project financing)에 국한된 것이 아니라 이를 포괄하여 프로젝트 단위로 필요한 자금이 융통되는 광의의 프로젝트 금융을 의미한다고 할 것이다.

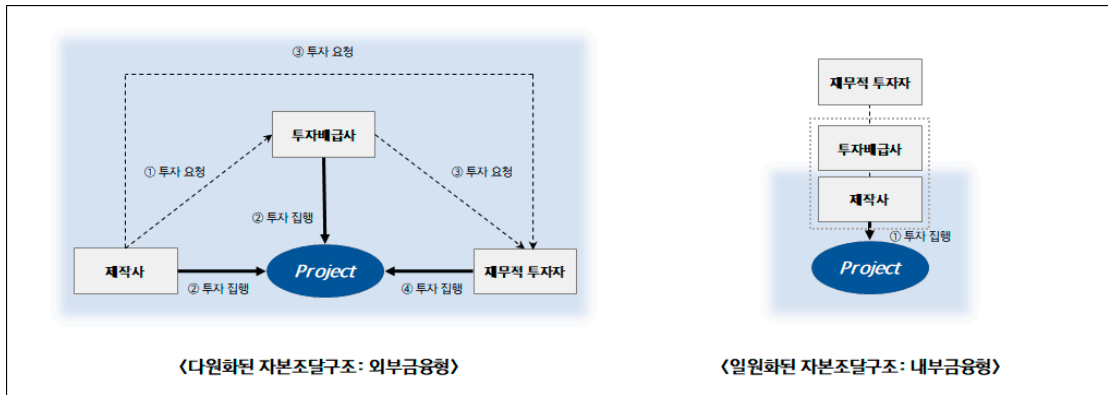


그림 2. 영화산업의 자본조달구조의 유형: 외부금융형과 내부금융형

둘째, 이러한 프로젝트 기반 자본조달에서는 일반적으로 다수의 투자자들이 다양한 목적을 가지고 투자에 참여하게 된다. 프로젝트 기반 자본조달에서는 프로젝트 자체에 내재된 위험이 크므로 투자자들은 위험을 회피할 수 있는 여러 가지 안전장치를 요구하게 되는데, 기본적으로 투자자가 다수인 것은 투자위험을 경감시키기 위해 위험분담(risk allocation)을 꾀하기 때문이다. 영화산업의 주요 투자자는 영화 제작의 주체로서 자기자본 투자자가 되는 제작사 외에, 투자배급사와 재무적 투자자가 있다.

셋째, 영화산업에는 투자배급사 중심의 산업자본이 발달해 있다. 한 산업에 필요한 자금 공급자는 일반적으로 금융자본을 의미한다는 점에 비추어보면, 영화산업에서는 특별히 투자배급사 중심의 산업자본이 투자의 주축을 이루고 있다. 이는 역사적으로 유통망 사업자의 전략적 투자에 따라 해당 상영창구가 성장하는 방식으로 영화산업의 구조가 형성되면서(김미현, 2012) 그 자본조달구조가 제작 중심이 아니라 유통 중심의 전략적 맥락에서 형성되었기 때문이다.

## 2) 영화산업 자본조달구조의 유형

프로젝트 기반 자본조달은 자본조달에 참여하는

투자자들의 계약을 통해 이루어지는데, 이를 반영하는 자본조달구조가 거래의 핵심을 구성하게 된다(BCBS, 2002). 따라서 자본조달구조를 유형화하는 것이 분석의 틀이 된다. 실제로 자본조달에 관련된 계약은 프로젝트별로 상이하기 때문에, 본 연구 목적인 자본조달구조와 산업의 공간적 분포의 탐색에 적합한 자본조달구조의 유형을 도출하여 이해할 필요가 있다.

영화산업 자본조달구조의 유형화 기준은 프로젝트 기반 자본조달에서 참여자의 관계가 자본조달의 원천을 결정하게 된다는 전제 하에 다음의 두 가지로 설정할 수 있게 된다. 첫째, 자본조달에 직접적으로 참여하는 투자자의 수를 기준으로 삼아, 자본조달 참여자가 단수인 경우와 복수인 경우로 나눈다. 둘째, 자본조달의 원천을 기준으로 삼아, 프로젝트의 생산 주체가 이익잉여금과 같은 자신의 내부자금을 프로젝트에 투자하는 경우와 프로젝트 생산 주체 외에 다른 투자자가 투자에 참여하는 경우로 구분한다. 이러한 유형화 기준에 따라 영화산업의 자본조달구조는 프로젝트의 자본조달에 제작사 외에 투자배급사와 재무적 투자자가 참여함으로써 다원화된 자본조달이 이루어지는 '외부금융형 자본조달구조'와, 프로젝트의 자본조달에 오직 제작사만 참여하여 그 내부자본에 의해 투자가 진행됨으로써 일원화된 자본조달



이 이루어지는 ‘내부금융형 자본조달구조’로 나눌 수 있다.

이러한 유형 구분에 따라 실제 영화산업의 자본조달구조는 국가별로, 하위산업별로 내부금융형 자본조달구조와 외부금융형 자본조달구조가 전부 나타나기도 하고, 때론 외부금융형 자본조달구조만 혹은 내부금융형 자본조달구조만 나타나기도 한다.

(1) 영화산업의 외부금융형 자본조달구조

영화산업의 외부금융형 자본조달구조는 위에서 설명한 바와 같이 프로젝트에 참여하는 투자자들이 제작사 외에 투자배급사와 재무적 투자자로 다원화되어 있으며, 한국 실사영화산업과 애니메이션영화산업을 포괄하는 한국 영화산업 전체와, 미국 실사영화산업 일부에서 발견되고 있다. 아래에서는 각국 영화산업의 외부금융형 자본조달에 대해 구체적으로 살펴보도록 한다.

① 한국 실사영화산업의 외부금융형 자본조달구조

2000년 이후 한국 영화산업의 산업화가 본격적으로 진행되면서 미국 영화산업과의 유사성이 높아졌다. 자본조달 측면에서도 한국 영화산업의 자본조달 방식은 미국 중소 영화의 자본조달방식과 흡사하다

고 할 수 있다(김미현, 2012). 게다가 한국 영화산업은 미국 영화산업과 달리 투자배급사가 제작사를 겸하는 경우가 거의 없기 때문에<sup>7)</sup> 산업 내에서 내부금융형 자본조달구조를 찾아보기 힘들다.

따라서 한국 실사영화산업의 자본조달구조는 기본적으로 외부금융형 자본조달구조로서, 제작사, 투자배급사, 영상전문투자조합으로 구성된 획일적이고 단순한 형태를 보이고 있다. 특히 금융 부문으로부터의 대출이 거의 이루어지지 않고 있는데, 이는 미국의 경우와 달리 투자배급사의 배급 약속이 담보로 인정받지 못하고 있고, 부가시장의 붕괴와 한류 약화로 부가시장 선판매와 해외 선판매가 거의 이루어지고 있지 않아 프로젝트의 담보가치가 약하며, 콘텐츠에 대한 가치평가를 위한 시스템도 실질적으로 작동하고 있지 못하기 때문이다.

우선 투자 규모 측면에서 제작사의 경우 대부분 영세하기 때문에 투자배급사와 재무적 투자자의 투자가 대부분을 차지하게 된다. 특히 투자배급사는 영화 프로젝트에 직접적으로 투자할 뿐만 아니라 때로는 영상전문투자조합에도 출자자로 참여함으로써 간접적으로 투자하기 때문에 투자 규모가 클 수밖에 없다. 재무적 투자자의 경우 영상전문투자조합에 출자자로 참여하는 방식으로 영화 프로젝트에 투자하게

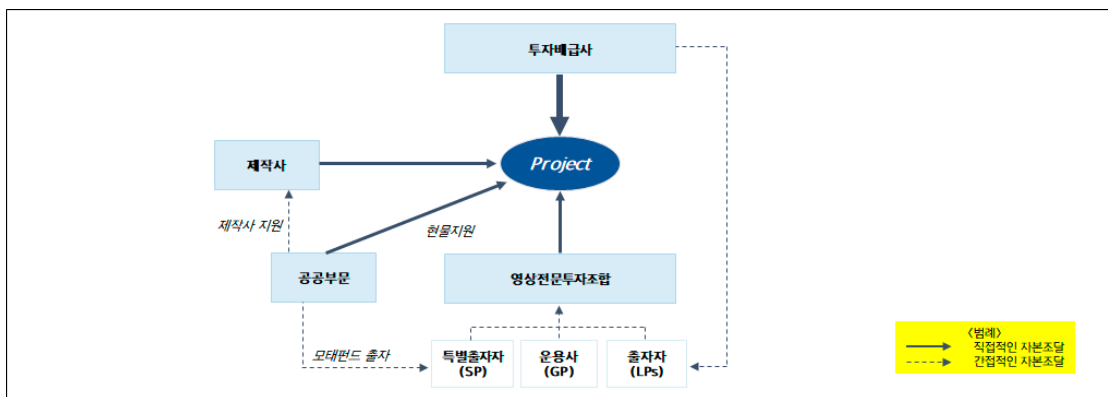


그림 3. 한국 실사영화산업의 외부금융형 자본조달구조

출처: 인터뷰로 재구성

되는데, 투자조합의 결성금액이 평균 210억 원(2015년 KVCA 내부자료)에 불과하고 투자 약관에 따라 프로젝트 당 투자 규모가 정해져 있어 다수의 프로젝트에 소액으로 분산 투자하는 방식을 취할 수밖에 없다. 게다가 수익률 변동성이 커질 때는 투자를 줄이는 소극적 투자행태를 보이기도 한다. 다음으로 투자 시기 측면에서 투자배급사의 메인 투자 결정이 이루어진 후에야 영상전문투자조합이 투자 여부를 결정할 수 있다.

“물론 좀 더 공격적인 투자전략을 유지하고 있는 투자조합도 있지만 ... 투자조합의 방어적 투자전략이란 투자 시점을 최대한 늦춰 투자 예측 가능성을 높이고 검증된 메인 투자사의 포트폴리오에 분산 투자하는 것이다.(창업투자회사 T, 심사역 P)”

총제작비 180억 원이 소요된 고예산 영화로서 2014년 개봉한 <국제시장>을 예로 들어 보면, 위에서 설명한 바와 같은 자본조달구조가 나타남을 알 수 있다. 제작사 JK필름의 경우 CJ E&M으로부터 기획 개발비를 선금급으로 받아 작품이 완성되면 편당 개발비 외에 일정 금액을 별도로 공제하는 방식으로 협

력관계를 유지해 왔는데(영화진흥위원회, 2011), 이러한 투자배급사와 제작사의 장기적 전략적 제휴관계는 오늘날 한국 영화산업에서 거의 찾아볼 수 없는 예외적인 사례이다. 그 결과 <국제시장>에서 CJ E&M은 배급사, 제작사, 투자사 크레디트를 확보하고 있다.

이어서 <국제시장> ‘투자사’ 크레디트에 나오는 순서대로 재무적 투자자를 살펴보면 아래와 같다. 주요 출자자를 보면 대부분의 투자조합에 투자배급사 CJ E&M이 출자하고 있다는 것을 알 수 있다. 그리고 운용사가 투자 규모를 늘리기 위해 자신이 보유하고 있는 여러 투자조합을 함께 투자에 참여시키고 있는 경우도 있음을 알 수 있다. 한국 영화산업에서는 투자조합이 소규모 분산 투자를 할 수밖에 없으므로 영화에 소요되는 예산이 커질수록 참여하는 투자조합의 수가 급격히 늘어나는 것이 한국 영화산업의 현상이다. <국제시장>의 경우 무려 14개의 투자조합이 참여하고 있다.

② 한국 애니메이션영화산업의 외부금융형 자본조달구조

한국 애니메이션영화산업의 경우에도 실사영화산업의 경우와 마찬가지로 외부금융형 자본조달구조

표 3. <국제시장> 크레디트 상의 투자자 구성

배급사	- CJ E&M
제작사	- JK필름, CJ E&M
투자사	- CJ E&M - 아이디어브릿지, KDB산업은행, 메리츠화재, SGI서울보증, KDB캐피탈, 한국증권금융, 신한생명, 동부화재 - 유니온투자파트너스, SK브로드밴드, 산수벤처스, 타임와이즈인베스트먼트, 이수창업투자, 대성상생투자조합, 스마일게이트인베스트먼트 - IBK기업은행
투자자	- 투자자-제작투자: 정태성 - 투자자-공동투자: 장석환, 홍기택, 남재호, 김병기, 김영기, 박재식, 김정남, 이재우, 안승운, 김현우, 신강영, 채운, 김영훈, 서학수, 유석하, 남기문 - 투자자-투자총괄: 권미경

출처: KMDb

표 4. <국제시장> 자본조달에 참여한 투자조합 목록

투자조합명	등록일	만기일	결성금액	운용사(GP)	주요 출자자(LP)
CJ E&M 문화콘텐츠펀드	2012년 3월	2018년 3월	600억	아이디어브릿지 자산운용	KDB산업은행(300억), IBK기업은행, SGI서울보증보험, 메리츠화재, 신한생명, 동부화재
유니온콘텐츠전문투자조합	2008-07-03	2015-07-02	200억	유니온 투자파트너스	모태펀드(80억), CJ E&M(30억), 영화진흥위원회
유니온글로벌별CG투자조합	2010-06-08	2017-06-07	150억		모태펀드(75억), 한국만화영상진흥원, 인터파크
유니온영상전문투자조합	2011-01-07	2018-01-06	150억		모태펀드(50억), CJ E&M(50억)
유니온글로벌콘텐츠 투자조합	2011-11-28	2018-11-27	1236억		모태펀드(400억), CJ E&M(30억)
유니온콘텐츠벨류업투자조합	2014-05-09	2019-05-08	110억		CJ E&M(20억), 인터파크(10억),
SSV디지털문화콘텐츠 투자조합	2010-11-22	2015-07-02	251억	산수벤처스	모태펀드(75억), SK브로드밴드(50억)
TW12호글로벌콘텐츠 투자조합	2009-11-30	2016-11-29	419억	타임와이즈 인베스트먼트	모태펀드(132억), CJ E&M(20억), 산업은행(30억)
TW14호문화콘텐츠투자조합	2011-11-14	2018-11-13	200억		모태펀드(80억), CJ E&M(50억), 롯데엔터테인먼트
ISU-문화콘텐츠투자조합	2007-05-18	2015년 12월 청산	250억	이수창업투자	모태펀드(75억), CJ E&M(40억), 하나로텔레콤(25억), SK브로드밴드(25억),
ISU-글로벌콘텐츠투자조합	2009-05-11	2016-05-10	212억		영진위(70억), 한세에스24홀딩스(20억), 모태펀드(20억), CJ E&M(10억)
스마일게이트문화산업 투자조합	2008-06-13	2015-06-12	240억	스마일게이트인베스트먼트	모태펀드(72억), CJ E&M(60억)
대상상생투자조합	2011-12-08	2018-12-07	420억	대상창업투자	CJ E&M(60억)
IBK금융그룹 문화콘텐츠 상생협력투자조합	2012년 4월		150억	IBK캐피탈	IBK기업은행와 IBK캐피탈(100억), CJ E&M(50억)

출처: 중소기업창업투자회사 전자공시(DIVA), 각 사 홈페이지

를 취하고 있지만, 투자배급사가 메인 투자를 담당하는 경우가 거의 없어 더 단순한 자본조달구조를 보이고 있다. 게다가 애니메이션영화산업의 투자수익률이 실사영화산업에 비해 턱없이 낮기 때문에 재무적 투자자의 투자 참여가 용이하지 않으며, 애니메이션 영화 프로젝트 투자를 목적으로 결성되어 2017년 현재 운용되고 있는 영상전문투자조합은 글로벌콘텐

츠펀드1호(2011), 글로벌콘텐츠펀드2호(2015), 센트럴에니드림투자조합(2013), 대교위풍당당콘텐츠코리아투자조합(2014) 등 4개에 불과하다.

2000년대 이후 순제작비 30억 원이 소요되고 유일하게 흥행에 성공한 <마당을 나온 암탉>(2011)의 자본조달구조를 살펴보면, 초기의 공공 지원과 제작사, 투자배급사인, 재무적 투자자로 이루어진 전형적인

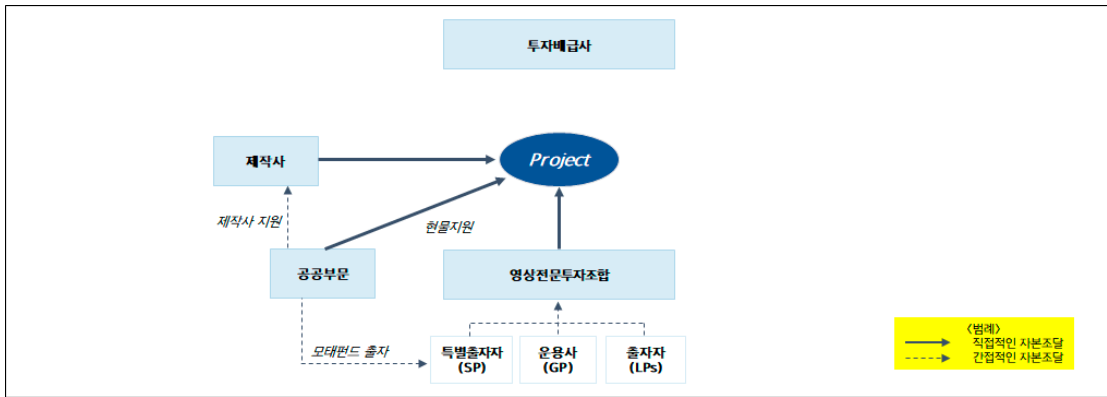


그림 4. 한국 애니메이션영화산업의 외부금융형 자본조달구조  
출처: 인터뷰로 재구성

표 5. <마당을 나온 암탉> 자본조달구조

투자자 성격	투자자
공공 부문	(2004년) 영화진흥위원회 '기획개발지원' 선정 (4억) (2008년) 경기디지털콘텐츠진흥원 '신화창조프로젝트' 선정 (5억) (2009년) 한국콘텐츠진흥원 '글로벌 애니메이션 장편 부문 지원작' 선정 (7억)
제작사	오돌토끼, MK픽처스(명필름)
투자배급사	롯데엔터테인먼트
재무적 투자자	(개봉 직전) 소빅콘텐츠전문투자조합

자료: 연구자 DB

표 6. <다이노 타임>의 자본조달구조

투자자 성격	투자자
공공 부문	한국콘텐츠진흥원, 경기콘텐츠진흥원
재무적 투자자	리딩인베스트먼트(현, 우리인베스트먼트) 외
투자배급사	CJ E&M
제작사	토이온

자료: 연구자 DB

실사영화산업의 자본조달구조를 보이고 있다. 이는 공동제작사인 명필름이 자신의 영화 제작 노하우와 사업 네트워크를 동원하여 적극적으로 메이저 투자배급사인 롯데엔터테인먼트의 투자를 이끌어 낼 수 있었기 때문인데(김윤아·목혜정, 2012), 한국 애니메이션영화산업에서 매우 이례적인 경우에 해당한다.

오히려 순제작비 163억 원이 소요된 <다이노 타임> (2015)의 자본조달구조를 살펴보면, 제작비의 30% 정도에 해당하는 49억 원을 리딩인베스트먼트로부터 투자를 받고, 나머지 100억 원이 넘는 금액을 대부분 국내 재무적 투자자들로부터 조달하였다. 제작비의 90%가 넘는 금액을 재무적 투자자들이 투자를 하

고, 공공 부문의 지원이 그 다음이며, 투자배급사인 CJ E&M의 투자 규모는 미미한 수준이다. 이와 같이 한국 애니메이션영화산업에서는 제작사, 공공 부문, 재무적 투자자가 주된 투자자로 나타나 실사영화산업에 비해 더 단순한 자본조달구조를 보이고 있다고 하겠다.

③ 미국 실사영화산업의 외부금융형 자본조달구조  
한국과 달리 미국 영화산업의 자본조달구조는 내부금융형과 외부금융형이 모두 나타나는데, 인디제

작사(independent company)가 영화를 제작할 때 외부금융형 자본조달이 이루어지진다.

투자배급사인 스튜디오와 최우선교섭권계약(First-Look Deal), 네거티브픽업계약(Negative Pickup Deal), 포괄계약(Overall Deal) 등 다양한 방식의 전략적 제휴를 맺은 인디제작사가 제작하는 영화의 경우 <그림 5>와 같은 형태의 자본조달구조가 나타난다. 제작사, 투자배급사, 펀드의 투자 외에 스튜디오의 배급약속과 해외 세일즈사와의 선판매 계약에 따른 최소보증금 그리고 완성보증금의 완성

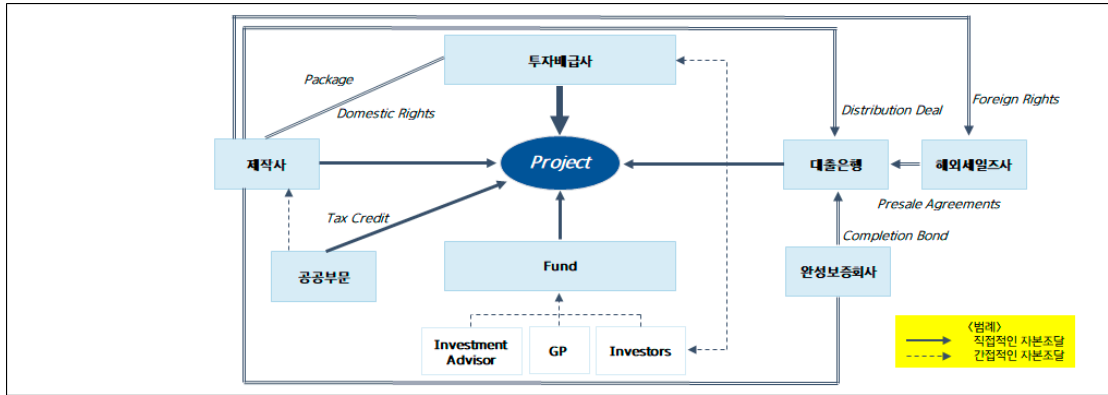


그림 5. 미국 실사영화산업의 외부금융형 자본조달구조②

출처: 인터뷰로 재구성

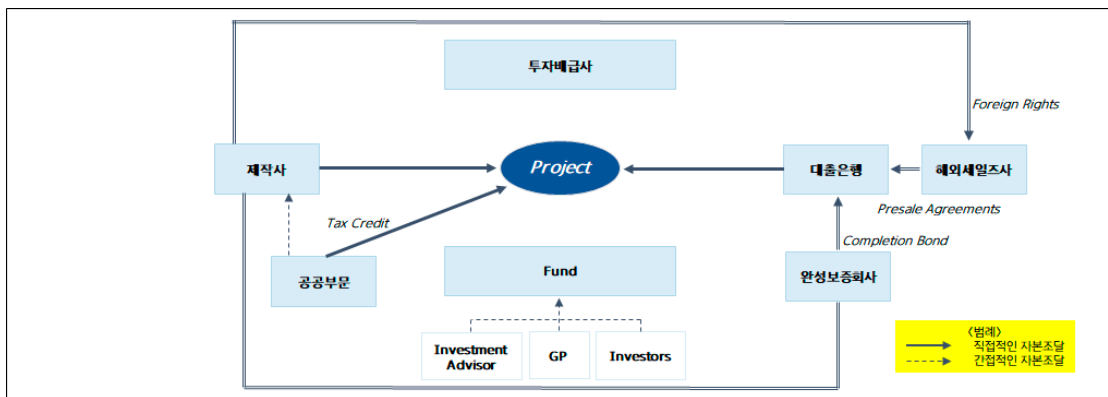


그림 6. 미국 실사영화산업의 외부금융형 자본조달구조②

출처: 인터뷰로 재구성

보증보험이 일종의 담보로 작동하여 대출이 가능해진다.

이와 달리 스튜디오와 상관없이 제작되는 영화의 경우 <그림 6>과 같은 형태의 외부금융형 자본조달구조가 나타난다. 주로 할리우드 스타 패키징을 통한 해외시장 선판매로 자금을 확보하면서 로케이션 인센티브 등의 세액 공제를 활용하는 것이다. 영화의 낮은 흥행 가능성 때문에 스튜디오의 배급약속을 받을 수 없고 재무적 투자자의 관심을 크게 끌 수 없지만, 제작사의 자체 투자에 더해 세액 공제라는 공공부문의 지원과 선판매 계약과 완성보증보험에 의한 담보에 근거한 대출로 제작비를 조달하는 구조를 갖게 되는 것이다.

(2) 영화산업의 내부금융형 자본조달구조

영화산업의 내부금융형 자본조달구조에서 프로젝트의 직접적인 투자는 제작사로 일원화되어 있다. 이는 투자배급사가 직접 제작하거나 제작 자회사를 통해 제작하는 영화의 경우 나타난다. 내부금융형 자본조달구조는 한국 영화산업에서는 거의 찾아볼 수 없지만, 미국 영화산업에서는 미국 실사영화산업의 일부 그리고 애니메이션영화산업 전체에서 찾아볼 수 있다.

① 미국 실사영화산업의 내부금융형 자본조달구조

현재 미국 영화산업의 메이저 스튜디오들은 제작사로 출발하여 영화산업의 전 역사에 걸쳐 제작역량을 축적해 왔다. 1948년 파라마운트 판결(United States v. Paramount Pictures, Inc., 334 U.S. 131 (1948))로 상영과 배급이 분리되면서, 인디제작사가

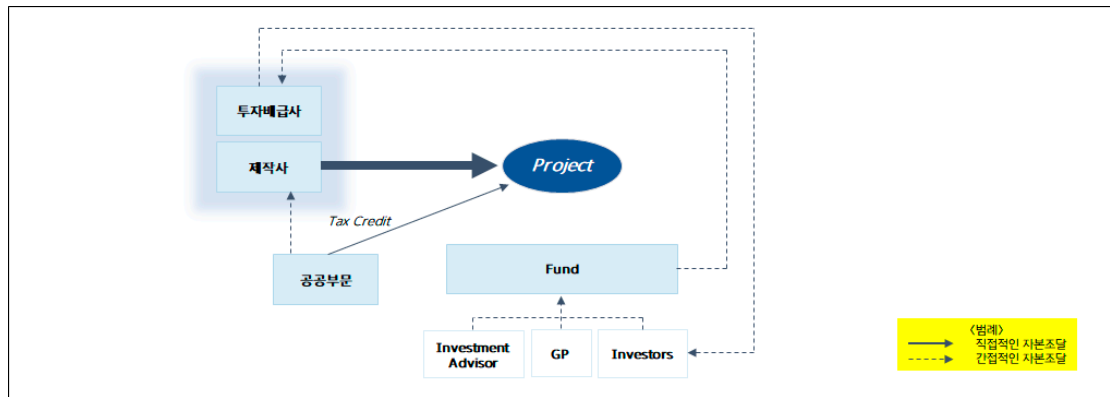


그림 7. 미국 영화산업의 내부금융형 자본조달구조

출처: 인터뷰로 재구성

표 7. 미국 메이저 스튜디오의 2012년 개봉작 자본조달 내역

메이저 스튜디오	작품명	기획/제작/자본조달
Disney	John Carter	자체 기획, 자체 파이낸싱, 자체 제작
	The Avengers	자체 기획, 자체 파이낸싱, Marvel Studios 제작
	People Like Us	Touchstone Pictures 제작
	The Odd Life of Timothy Green	자체 기획, 자체 파이낸싱
	Lincoln	Touchstone Pictures 제작

Fox	Red Tails Chronicle This Means War The Three Stooges Prometheus Abraham Lincoln: Vampire Hunter The Watch Diary of a Wimpy Kid: Dog Days Won't Back Down Taken 2 Chasing Mavericks Life of Pi Parental Guidance	Lucasfilm 제작 자체 제작, 둔과 공동 파이낸싱 자체 제작, 둔과 공동 파이낸싱 자체 제작, 둔과 공동 파이낸싱 자체 제작, 둔과 공동 파이낸싱 자체 제작, 둔과 공동 파이낸싱 자체 제작, 둔/Ingenious와 공동 파이낸싱 자체 제작, 둔과 공동 파이낸싱 Walden 제작 자체 제작, 둔과 공동 파이낸싱 Walden 제작 자체 제작, 둔/Ingenious와 공동 파이낸싱 자체 제작, 둔과 공동 파이낸싱
Paramount	The Devil Inside A Thousand Words Jeff, Who Lives at Home The Dictator Paranormal Activity 4 Fun Size Flight The Guilt Trip Jack Reacher Not Fade Away	독립적으로 투자된 작품을 사들임 자체 기획, 자체 투자 Indian Paintbrush 기획, 공동 투자 자체 기획, 자체 투자 자체 기획, 자체 투자 자체 기획, 자체 투자 자체 제작, Skydance와 공동 파이낸싱 자체 제작, Skydance 공동 파이낸싱 자체 제작, Indian Paintbrush와 공동 파이낸싱
Sony	Underworld Awakening The Vow Ghost Rider: Spirit of Vengeance 21 Jump Street Think Like a Man Men in Black 3 The Amazing Spider-Man Total Recall Hope Springs Sparkle Premium Rush Resident Evil: Retribution Looper Here Comes the Boom 007 Skyfall Zero Dark Thrity	자체 기획, 자체 파이낸싱 자체 기획, Spyglass와 공동 파이낸싱 자체 기획, Hyde Park와 공동 파이낸싱 자체 기획, MGM과 공동 파이낸싱 자체 기획, 자체 파이낸싱 자체 기획, Hemisphere와 공동 파이낸싱 자체 기획, 자체 파이낸싱 자체 기획, 자체 파이낸싱 MGM과 공동 소유 자체 기획, 자체 파이낸싱 자체 기획, 자체 파이낸싱 자체 기획, 자체 파이낸싱 FilmDistrict 제작 자체 기획, 자체 파이낸싱 EON 기획, MGC와 공동 파이낸싱 Annapurna Pictures 제작

Universal	Contraband	자체 기획, 엘리엇과 공동 파이낸싱
	Big Miracle	자체 기획, 엘리엇과 공동 파이낸싱
	Safe House	자체 기획, 엘리엇과 공동 파이낸싱
	Wanderlust	자체 기획, 엘리엇과 공동 파이낸싱
	American Reunion	자체 기획, 엘리엇과 공동 파이낸싱
	The Five Year Engagement	자체 기획, 엘리엇과 공동 파이낸싱
	Battleship	자체 기획, 자체 파이낸싱
	Snow White And The Huntsman	자체 기획, 자체 파이낸싱
	Ted	MRC 기획, 엘리엇과 공동 파이낸싱
	Savages	자체 기획, 엘리엇과 공동 파이낸싱
	The Bourne Legacy	자체 기획, 엘리엇과 공동 파이낸싱
	Pitch Perfect	자체 기획, Gold Circle과 공동 파이낸싱
	The Man With the Iron Fists	차이나 프로덕션, 유니버설 파이낸싱
	This is 40	자체 기획, 자체 파이낸싱
	Les Miserables	자체 기획, 엘리엇과 공동 파이낸싱
Warner Bros.	Joyful Noise	Alcon 제작
	Journey 2: The Mysterious Island	자체 제작, 자체 파이낸싱
	Project X	자체 제작, 자체 파이낸싱
	Wrath Of The Titans	Legendary 개발과 공동 파이낸싱
	The Lucky One	Village Roadshow 개발과 공동 파이낸싱
	Dark Shadows	Village Roadshow 개발과 공동 파이낸싱
	Chernobyl Diaries	FilmNation 제작
	Rock of Ages	자체 제작, 자체 파이낸싱
	Magic Mike	FilmNation 제작
	The Dark Knight Rises	Legendary 개발, 공동 파이낸싱
	The Campaign	자체 제작, 자체 파이낸싱
	The Apparition	Dark Castle 개발, 공동 파이낸싱
	Trouble With the C	자체 제작, 자체 파이낸싱
	Argo	자체 제작, 자체 파이낸싱
	Cloud Atlas	Focus Features International 배급
	The Hobbit: An Unexpected Journey	MGM 기획, 공동 파이낸싱

자료: 연구자 DB

영화 제작을 담당하는 독립제작 방식이 급증하고 대신 스튜디오는 배급을 강화하면서 영화 제작에 대한 투자를 통해 제작사들에 대한 통제권을 유지하는 등 스튜디오의 역할이 투자와 배급 중심으로 변화하였다. 하지만, 스튜디오의 자체 제작이나 제작 자회사를 통한 제작 전통 역시 이어져 왔다. 스튜디오의 이러한 제작 전통으로 인하여 미국 실사영화산업 내

는 외부금융형 자본조달구조와 내부금융형 자본조달구조가 양립하고 있는 것이다.

## ② 미국 애니메이션영화산업의 내부금융형 자본조달구조

미국 애니메이션영화산업의 경우 산업 전체적으로 내부금융형 자본조달구조를 취하고 있다. 차기 프



로젝트의 제작 여부가 메이저 스튜디오의 제작 승인으로 결정되며 자본조달은 기존 프로젝트의 흥행 성공으로 내부에 형성된 이익잉여금을 토대로 하여 이루어지기 때문이다. 이는 현재 미국 애니메이션영화산업의 제작사들이 메이저 스튜디오의 사업부의 하나이거나, 메이저 스튜디오와의 인수합병으로 자회사로 편재되어 있기 때문에 가능한 형태이다(SEG, EDGAR, fy2016, 각 사 10-K Form 참조). 게다가 애니메이션 제작사의 이익잉여금의 크기를 결정하는 것은 단순히 모회사-자회사 관계를 넘어 영화산업 내에서 투자배급사가 프로젝트에 대한 수익 정산 및 배분권을 가지고 있기 때문이다.

“자회사로 되어 있으니 차기 프로젝트 제작 여부와 관련 예산 승인이 모기업인 스튜디오에서 결정이 됩니다. 실제로 이전 프로젝트로 발생한 수익을 다음 프로젝트의 제작비로 쓰게 됩니다. 기본적으로 미국 영화업계 특성 상 제작사에 수익이 크게 가게끔 회계처리를 안 합니다. 이전 프로젝트 정산하고 다음 프로젝트 제작비 정도만 남겨둬요. 정산 과정에서 그렇게 처리하면 잉여금이 자연스럽게 다음 프로젝트 제작비만큼 남게 되죠.(F사, 재무 담당 D)”

### 3) 영화산업 자본조달구조의 공간적 분포와 특성

앞서 살펴본 바와 같이 영화산업의 프로젝트 기반 자본조달은 자본조달 원천에 따라 내부금융형 자본조달구조와 외부금융형 자본조달구조로 나눌 수 있다. 이 중 내부금융형 자본조달은 프로젝트에 대한 자본조달을 자체적으로 하기 때문에 다른 투자자의 직접적인 투자 참여를 필요로 하지 않는다. 따라서 자본조달 측면에서 투자자 간 공간적 근접성 여부에 대한 논의는 의미가 없게 된다. 투자자 간 공간적 근접성 여부는 자본조달 과정에 다양한 투자자들이 참

여하게 되는 외부금융형의 경우 중요한 의미를 갖게 된다.

앞서 살펴본 바와 같이 한국 실사영화산업의 자본조달은 외부금융형 자본조달구조로 획일화되어 있다. 산업구조적으로 제작을 겸하는 투자배급사가 없기 때문에 외부금융형 자본조달구조만 나타나는 것이다. 따라서 한국 실사영화산업에서 이루어지는 영화 프로젝트 자본조달은 제작사의 자기자본투자과 메인 투자자인 투자배급사, 재무적 투자자인 영상전문투자조합이 함께 참여하게 되고, 투자배급사와 제작사, 영화전문투자조합의 운영사인 창업투자회사가 서로 가까이 위치할 유인이 커진다고 할 수 있다.

“1990년대 창투사들이 강남에 많이 들어서니까 따라서 제작사며 기획사며 강남에 진입하기 시작한 거고 이후에는 일종의 관성이, 그런 경향이 굳어진 거라고 봐요. 임대료는 비싸지만 필요한 사무실 면적이 그리 큰 게 아니라서 강남에 있는 게 아주 부담스럽지는 않아요.(제작사 C, 제작실장 L)”

“다음 프로젝트를 누구와 할지 정해진 게 아니니까 크게 멀지만 않으면 관찮죠. 영화 관련 창투사는 죄다 강남·서초에 있고, 배급사도 대부분 강남에 있으니 제작사 입장에서는 자연스럽게 강남·서초를 염두에 두게 되죠(제작사 S, 제작실장 O).”

한국 애니메이션영화산업 역시 외부금융형 자본조달구조로 획일화되어 있다. 한 가지 특기할만한 점은 한국 애니메이션영화산업에서는 실사영화산업과 달리 메인 투자자 역할을 하는 투자배급사가 전무하기 때문에 제작사와 재무적 투자자 간의 공간적 근접성만을 살펴보면 된다. 하지만 애니메이션영화를 투자 포트폴리오로 삼은 투자조합의 수도 극소수일뿐더러, 제작사가 투자조합에 출자한 경우도 전무하기

표 8. 미국 영화산업의 스튜디오-제작사 간 장기 계약 (2016년)

	STUDIO	PRODUCTION COMPANY
MAJOR	DISNEY	Boxing Cat Films, Buenos Aires Prods., Infinitum Nihil, Junction Ent., Lucamar Prods., Mandeville Films, Mayhem Pictures, Secret Machine, Taylor Made Film Prods., Whitaker Ent. (10)
	FOX	Bad Hat Harry Prods., Boom! Studios, Chernin Ent., Davis Ent., DreamWorks Animation, Epic Magazine, Feigco, Film Rites, Flitcraft, Genre Films, Noah Hawley/John Cameron*, Lightstorm, New Regency, Oddball Ent.*, Hutch Parker Ent., Scott Free, 6th & Idaho*, Temple Hill Ent., 21 Laps, Walden Media (20)
	FOX SEARCHLIGHT	Court 13, Decibel Films (2)
	FOX 2000	Color Force, Holden Glass*, The Jackal Group, State Street Pictures, Sunswept Ent. (5)
	PARAMOUNT	Bad Robot, Broadway Video, Jerry Bruckheimer Films, Ian Bryce Prods., Di Bonaventura Pictures, Dichotomy Creative Group*, Disruption Ent., Robert Evans Co., Hasbro*, Hello Junior, Platinum Dunes, Saw Mill Prods.*, Sikelia Prods., Skydance (14)
	SONY	Arad Prods., Elizabeth Cantillon, Escape Artists, DeVon Franklin, Free Association, Ghost Corps*, Happy Madison, Immersive Pictures, T.D. Jakes, Kevin James, Laurence Mark Prods., Mosaic, Olive Bridge Ent., Original Film, Overbrook Ent., Amy Pascal, Scott Rudin Prods., Joe and Anthony Russo, Safehouse, Smoke House, Studio 8, Matt Tolmach (22)
	SONY PICTURES ANIMATION	Frederator, Michelle Raimo Kouyate*, Genndy Tartakovsky (3)
	UNIVERSAL	Aggregate Films, Apatow Prods., Bluegrass Films, Blumhouse Prods., Brownstone Prods., Captivate Ent., Michael De Luca Prods.*, Fake Empire*, Gold Circle Films, Illumination Ent., ImageMovers, Imagine Ent., Legendary, Little Stranger Inc.*, Chris Morgan Prods., One Race Films, Will Packer Prods., Penguin Random House, Marc Platt Prods., Scholastic*, Secret Hideout, Silvertongue Films*, Skybound Ent.*, Working Title Films (24)
	WARNER BROS.	Alcon Ent., Appian Way, Berlanti Prods., Block Ent.*, Cruel and Unusual, De Line Pictures, Di Novi Pictures, Executive Options, Gerber Pictures, Getaway Pictures, Gulfstream, Heyday, Langley Park, Life's Too Short, Lin Pictures, Mad Chance, Malpaso, Chris McKay, Pearl Street, Phantom Four Films, Todd Phillips-Bradley Cooper, Polymorphic, Rat-Pac Ent., Guy Ritchie/Lionel Wigram, Roserock Films, Team Downey, Vertigo, Village Roadshow, Weed Road, Wychwood (30)
	NEW LINE	Atomic Monster, Benderspink, Flynn Picture Co., Spring Hill Prods.*, Wrigley Pictures (5)
NON-MAJOR	ALCON	Kira Davis, Denis Villeneuve (2)
	AMBLIN PARTNERS	Kennedy/Marshall (1)
	BOLD FILMS	Nine Stories*, Red Hour Films* (2)
	BROAD GREEN	Matt Alvarez*, Storyscape* (2)
	LIONSGATE	Allison Shearmur Prods. (1)
	MGM	Caryn Mandabach*, Whalerock (2)
	NEW REGENCY	Blind Wink Prods., David Fincher, Plan B Ent., Protozoa Pictures (4)
SKYDANCE	Laeta Kalogridis/Patrick Lussier, Marti Noxon* (2)	

주 1: \*은 2016년에 이루어진 신규 계약을 의미함.

주 2: 대부분 최우선교섭권 계약(First-Look Deals)임.

주 3: 일부 배급권만 계약(distribution only)하거나 공동투자 계약(co-financing)을 한 경우도 일부 있음.

자료: Variety 「Facts on Pacts」2016. 3. 21 발표 (매년 Variety를 통해 스튜디오와 제작사 간 장기계약이 발표됨)

때문에 공간적 근접성에 대한 유인은 그다지 크지 않다고 할 수 있다. 사실 한국 애니메이션영화산업에서 제작사와 재무적 투자자 간의 공간적 근접성이 확연히 드러나지 않는 이유 중 하나는 TV애니메이션을 제작하는 기존 제작사가 애니메이션영화를 함께 제작하는 경우가 대부분이기 때문이다. 이들은 TV애니메이션을 주로 제작하고 있기 때문에 자본조달의 비중이 TV애니메이션 중심으로 진행된다. 따라서 영화산업의 재무적 투자자가 자본조달구조에서 차지하는 비중이 적을 수밖에 없고 공간적 근접성 면에서도 강한 영향을 미칠 수 없게 되는 것은 당연하다고 하겠다.

“의도적으로 재무적 투자자와 가까이 입지하려고 하진 않았어요. 하지만 여기에서 그리 멀지도 않은 건 사실이죠. 1시간 내에 오갈 수 있는 거리면 크게 지장은 없을 것 같아요. 그래도 잠재적인 투자자들을 쉽게 만날 수 있다는 건 편리합니다. 외주업체처럼 자주 만날 필요는 없어도 투자자에게 작업물을 보여주거나 진행상황을 알려주는 등의 일은 꼭 필요하니까요. (애니메이션 제작사 D, 제작자)”

미국 실사영화산업에서 외부금융형 자본조달구조를 채택한 경우 투자배급사와 제작사, 펀드의 업무집행 조합원이 서로 가까이 위치할 유인이 커진다고 할 수 있다. 특히 미국의 경우 메이저 스튜디오와 제작사, 투자사 간에 최우선교섭권 계약을 맺는 등 장기 간의 전략적 제휴관계가 있는 경우, 메이저 스튜디오는 계약 상대방에게 자신의 스튜디오 부지를 제공함으로써 동일한 곳에 공동으로 입지하는 경우까지 나타나고 있으며 이는 지속적으로 관찰된다. 이는 투자배급사 측에서 적극적으로 공간적 근접성을 추구한 결과라고 하겠다.

“우리와 계약을 맺은 제작사에 대해서는 되도록

스튜디오 안에 들어오도록 합니다. 우리가 보유하고 있는 스튜디오 부지도 넓고 오피스 공간도 충분하니까요. 직원도 대주고 차도 대주고 온갖 편의를 봐줍니다. 대신 우리가 기획개발비를 투자했으니 제대로 일하고 있는지 곁에 두고 봐야죠. (F사, 제작 어시스턴트 S)”

미국 영화산업의 외부금융형 자본조달구조에서 한국의 경우와 달리 대출이 활발히 일어나고 있는데 이때 특기할 만한 주체로 완성보증회사가 있다. 메이저 스튜디오가 직접 투자하고 제작하는 영화는 완성보증기 필요 없지만 그렇지 않은 경우 제작사는 은행이나 금융권의 대출이나 투자를 받기 위해 완성보증기 필요하다. 완성보증을 맺게 되면 보증회사는 제작에 관련된 모든 사항을 검토하고 감시·감독할 권한을 갖게 된다. 이와 같이 완성보증회사는 영화산업에 특수한(industry-specific) 금융 서비스를 제공하고 있으며, 이러한 기능과 역할 때문에 제작사와 투자자들과 인접하여 입지하고 있다. 하지만 2008년 금융위기 이전에 2~30여 개에 달했던 완성보증회사의 수가 급감하여 현재 Cinema Completion International과 UniFi Completion Guarantee 2개사 정도가 완성보증보험을 제공하고 있다.

## 5. 영화산업의 지식축적과정과 그 공간적 특성

아래에서는 영화산업의 가치사슬 중 생산 부문의 제작 단계에 해당하는 생산조직 및 지식축적과정의 특성을 살펴본 다음, 이를 유형화하여 이를 한국과 미국 실사영화산업과 애니메이션영화산업에 적합시켜 봄으로써 영화산업의 공간적 분포와 특성을 도출해 보도록 한다.

### 1) 영화산업 생산조직 및 지식축적과정의 특성

첫째, 오늘날 영화 제작은 특정 프로젝트 단위로 다양하고 전문적인 제작인력이 일시적으로 결합하는 ‘프로젝트 기반 생산조직(Project-Based Organization)’(DeFillippi, 2001; Sydow *et al.*, 2004)에 의해 이루어지고 있다. 이에 따라 산업 전체적으로 생산조직의 생성과 해체가 빈번하게 반복된다. 하지만 그 일시적인 조직 형태에도 불구하고 산업은 계속적으로 유지되는 역설적인 모습을 보이고 있는데 (DeFillippi and Arthur, 1998), 이러한 역설적인 현상은 프로젝트 기반 생산조직이 유동적이고 일시적인 특성을 갖는 역동적인 생산구조임에도 불구하고 조직 내 여러 분야와 조직 경계에 존재하는 다양한 지식을 흡수·통합하기에 유리하기 때문인 것으로 볼 수 있다. 이는 필요한 지식을 동원하기 위해 프로젝트 기반 생산조직이 다양한 형태로 구성될 수 있다는 것을 시사한다.

둘째, 프로젝트 기반 생산조직 하에서 실제 영화 제작 시 제작 단계별로 제작인력이 결합하고 있다. 이들 제작인력은 제작 스케줄에 따라 필요한 시기에

필요한 만큼 참여하게 된다. 이들 제작인력은 일반적으로 창작직과 기술직으로 구분되지만, 서로 유리되어 제작에 참여하는 것이 아니라 자신이 관여한 창작물의 질에 깊은 관심(art for art’s sake)을 기울이는 경향을 보이며(구문모, 2013), ‘혼성적인 팀(motley crew)’으로 구성된다(Caves, 2000).

셋째, 지식의 결합체라고 할 수 있는 영화를 생산하는 영화산업에서는 지식 자체가 핵심적인 생산요소가 된다. 실제로 영화산업의 핵심 생산요소로서 동원되는 지식에는 제작인력과 같은 인적자본 외에 제작과 관련된 첨단 영상 관련 기술이 큰 비중을 차지한다. 따라서 영화산업의 핵심적인 생산요소로서의 지식에는 인적자본과 기술 모두를 상정해야 한다.

### 2) 영화산업 생산조직 및 지식축적과정의 유형

프로젝트 기반 생산조직을 취하는 영화산업에서는 필요한 인적자본과 기술을 제작사의 내부와 외부에서 어떤 방식으로 활용하고 동원하는가에 따라 다양한 생산조직이 나타난다. 그리고 자원이 조직되는 방식에 따라 집적이익이 결정되는 등 공간적 분포에

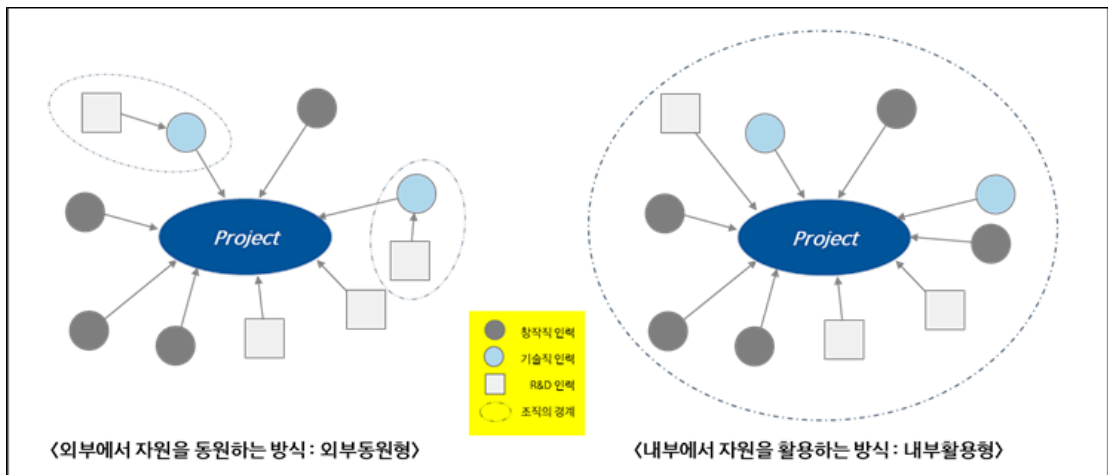


그림 8. 영화산업 생산조직 및 지식축적과정의 유형: 외부동원형과 내부활용형

영향을 미치기 때문에, 본 연구 목적인 지식축적과정과 산업의 공간적 분포의 탐색에 적합한 생산조직 및 지식축적과정의 유형을 도출하여 이해할 필요가 있다.

본 연구에서 다양한 생산조직에 대한 유형화 기준은 제작 단계의 핵심적인 생산요소인 인적자본과 기술, 이 두 가지 형태의 지식의 원천이 어디에 있는지에 따라 다음의 두 가지로 설정하기로 한다. 첫째, 인적자본의 경우 앞서 살펴본 바와 같이 제작 단계별로 필요한 기간만큼 참여하게 되는데, 제작사는 이러한 인적자본을 제작사 내부에서 활용할 것인지 외부에서 동원할 것인지를 결정한다. 둘째, 기술의 경우도 마찬가지로 제작사는 필요한 기술 개발을 제작사 내부에서 진행할 것인지 외부에서 진행할 것인지 결정하게 된다. 이를 기준으로 영화산업 생산조직 및 지식축적과정의 유형을 분류하면 다음과 같다. 제작사가 인적자본을 외부에서 동원하고 외부에서 개발된 기술을 기술직 용역을 통해 간접적으로 동원하는 경우 ‘외부동원형 생산조직’을 따른다고 하고, 제작사가 인적자본을 내부에서 활용하고 제작사 내부에서 기술 개발을 진행하면서 이를 활용하는 경우 ‘내부활용형 생산조직’을 따른다고 할 수 있다. 여기서 한 가지 짚고 넘어갈 점은, 인적자본을 제작사 외부에서 동원하지만 제작사 내부에서 기술 개발을 진행하거나, 인적자본을 제작사 내부에서 활용하지만 제작사 외부에서 기술 개발을 진행하는 생산조직도 개념적으로는 가능하겠지만 실제 한국과 미국 영화산업의 생산조직 및 지식축적과정에서 발견되는 조직은 아니어서 제외하도록 한다.

#### (1) 영화산업의 외부동원형 생산조직 및 지식축적과정

영화산업의 외부동원형 생산조직은 창작직과 기술직 인적자본을 외부에서 동원하고, 기술의 경우 해당 기술의 개발이 외부에서 이루어짐과 동시에 그 기술을 기술직 인력이 용역을 제공할 때 함께 동원되는

경우가 그에 해당한다. 한국 영화산업과 미국 영화산업에서 외부동원형 생산조직은 한국 실사영화산업과 한국 애니메이션산업을 포괄하는 한국 영화산업 전체와, 미국 실사영화산업에서 발견된다. 아래에서는 각국 영화산업의 외부동원형 생산조직과 그에 결부된 지식축적과정에 대해 살펴보도록 한다.

#### ① 한국 실사영화산업의 외부동원형 생산조직 및 지식축적과정

한국 실사영화산업에서는 미국 실사영화산업에서처럼 제작사가 대규모 제작시설을 갖춘 민간 스튜디오의 전통이 없어서 제작시설을 유지·관리하기 위한 제작인력을 고용하는 경우는 거의 없다. 더군다나 제작사가 영세해지면서 제작 인력의 외부 동원의 비중이 더욱 커지고 있다. 따라서 오늘날 한국 실사영화의 제작방식은 프로젝트별로 제작인력의 대부분을 제작사 외부에서 동원하는 전형적인 외부동원형 생산조직을 취하고 있다고 할 수 있다.

“요즘 경리직원 말고 데리고 있는 직원이 거의 없어요. 예전엔 연출부나 제작부에 몇 명씩 두고 일했거든요. 요즘은 제작실장도 작품에 들어갈 때 계약을 합니다. 조감독도 마찬가지구요. 5~6년 전만 해도 연출부, 제작부는 후반작업에 당연히 참여했는데 요새 표준계약서 적용되고 나서 예산상 문제로 후반을 연출부 제작부 없이 진행하고 있습니다.(제작사 C, 라인 프로듀서 P)”

“예전엔 도제식 촬영부 생활을 했다. 촬영팀 다 통으로 계약했는데, 그때는 그게 당연했지만 지금은 그것이 이상한 것처럼 되어 있다. 지금은 조수 막 내까지도 다 개별 계약을 하고 있다.(촬영감독, L)”

인적자본이란 기본적으로 경험에 의한 학습으로 형성되기 때문에, 제작 인력들은 실제 영화 제작에 참여함으로써 숙련 형성을 이루게 된다. 경험 외에도

별도의 시간을 들여 이루어지는 직무훈련은 인적자본의 숙련을 형성하는 또 하나의 통로가 된다. 한국 영화산업에서는 영화사가 영세하고 노조가 조직되지 못하는데다가 그간의 ‘충무로식 도제시스템’으로 말미암아 제작 참여와 직무훈련이 분화되지 않은 채 도제식 교육이 숙련 형성의 통로가 되었다. 그리고 오늘날에도 영화산업 노동조합은 산별노조로서 그 역사가 짧고 개별 직능단체들도 사단법인의 형태의 친목단체 성격을 띠고 있어 직무 관련 교육이 지속적으로 이루어지지 못하고 일회성으로 끝나는 경우가 많다. 더군다나 새로 등장하는 직무의 경우에는 그에 대한 직무훈련이 별도로 제공되기 힘든 측면이 있다.

“아직도 DI에 입문하는 건 도제식 시스템이 대부분인 것 같다. 교육기관에서 가르치기엔 애매한 부분이 있다. 간혹 특강 형식은 있어도 정규과정은 개설하기 어렵다. 가르치는 게 특별해서가 아니라 이후에 업계에서 일을 시작하기가 쉽지 않아서다. 사실 배우면 누구나 할 수 있는 일이다. 우리 회사에서도 교육기관을 만들어보자는 이야기도 있었다. 하지만 가뜰이나 경쟁이 치열해진 지금 업계에서 할 줄 아는 것과 믿고 맡길 수 있는 건 다른 차원의 문제다.(DI업체 A, 테크니컬 슈퍼바이저)”

대신 영화진흥위원회 소속의 한국영화아카데미나 전국영화산업노동조합과 한국영화제작가협회가 공동으로 설립한 영화산업고용복지위원회의 실무교육센터와 같은 공공기관에서 자체적으로 여러 아카데미를 운영하여 직무교육을 담당하고 있다.

한편 기술에 대한 연구개발 활동은 기술적 내 일부 직군, 즉 특수효과, 특수분장, 시각효과, 후반 사운드의 일부 업체에서 그 사례를 찾아볼 수 있다. 이 직군들은 현장 노하우를 가진 인력 활용만큼이나 기술 개발이 중요한 분야이다. 특수효과 업체들의 경우 영화 촬영에 필요한 장비를 구매하기보다 외부 협력업체

의 도움을 받아 직접 제작하고 있다. 이들은 자체 기술력과 노하우를 집적시킨 다양한 장비와 기술을 개발하고 또한 특허청에 특허를 출원하기도 한다.

“대부분 12~13년차 경력의 팀장급은 무조건 화약기사 자격증을 따게 하고 있다. 화염, 폭발 분야의 실험과 개발은 지금 이 순간에도 시시각각 이루어지고 있다. 특수효과 팀들 간에 특수장비 특허 출원 경쟁도 한층 치열해졌다.(특수효과 업체 D, 대표)”

시각효과와 시각효과 인하우스 소프트웨어의 개발 없이 상용 소프트웨어에 의존해 작업을 해왔으나 최근 자체 R&D센터를 갖추고 연구개발을 진행하려는 움직임이 나타나고 있기도 하다.

“VFX 스튜디오 중 유일하게 R&D센터를 갖고 있다. 우리 이전에는 한국의 VFX 스튜디오가 자체적으로 만든 프로그램을 영상을 만드는 데 써본 적이 없다.(시각효과 업체 D, 프로그래머)”

한편 연구개발을 행한 업체들은 경쟁이 치열한 만큼 기술 자체를 공개하거나 공유하는 일은 거의 없다. 자신이 개발한 기술 유출을 막고 투자비 회수를 위해 다양한 방식으로 노력하고 있다. 영화산업에서도 개발된 기술을 특허의 형태로 등록하여 지식재산권제도 테두리 내에서 보호를 받기도 하고, 그러한 제도 밖에서 다양한 방식으로 노력을 기울이기도 한다.

“특수효과에서 무엇보다 중요한 게 R&D이다. 구상한대로 한 번에 딱 맞아 들어가는 장비는 없기 때문에 수많은 테스트를 거쳐야만 한다. 그래서 비용이 생각보다 많이 드는 것이다. ... 요즘에는 핸드폰이 좋아서 현장에서 내 장비 사진을 막 찍는다. 그래서 숨기기 위해서 쓸데없는 걸 달아놓는다. 나중에 중국에 가서 보니까 그 쓸데없는 것

까지 똑같이 만들어 놓았더라.(특수효과 업체 D, 실장)”

② 한국 애니메이션영화산업의 외부동원형 생산 조직 및 지식축적과정

한국 애니메이션영화산업의 경우 제작인력이 제작에 직접 참여할 수 있는 기회가 매우 적어 인적자본이 누릴 숙련 형성의 기회 자체가 매우 제한적인 상황이다. 그리고 인적자본의 숙련을 형성하는 또 하나의 통로인 직무훈련 역시 이를 실시해 줄 기업이나 노동조합이 전무한 형편이며, 따로 교육 수요도 크지 않다.

“업체 계약을 통해 일거리를 받는 경우도 있지만 개인외주도 상당히 많다. 투잡으로 많이 하기 때문에 노조를 만든다거나 할 생각도 여력도 없는 게 아닌가 싶다. 2D는 많이 그려보고 센스가 있으면 잘 하게 된다는 생각이고, 3D는 일반적인 소프트웨어, 대학만 나오면, 관심만 있으면 얼추 익힐 수 있는 상용 소프트웨어를 쓰니까 크게 시간을 내서 교육을 받거나 할 필요가 없다.(애니메이션 제작사 O, 실장)”

기술 개발과 관련해서 2D 제작방식은 기본적으로 노동집약적인 제작방식이어서 수행될 만한 연구개발은 거의 없다. 3D 제작방식은 2D에 비해 자본집약적이라고 하지만 낮은 제작비와 업체의 영세성으로 말미암아 기술개발에 대한 투자가 이루어지지 못하고 있다. 연구개발이 실제 이루어지는 경우에도 일회성에 그치는 경우가 대부분이다.

“홍행이 안 되고 업체가 영세하다보니 대부분의 업체에서 R&D는 꿈도 못 꿉니다. 그냥 상용 프로그램으로 가능한 수준에서 애니메이션이 나오는 거죠. 소프트웨어 툴에서 제공되는 한에서 제작하는 겁니다. 심지어 우리나라는 극장판 제작비가

TV판 보다 적은 경우가 대부분이라 기술 차이가 거의 없어요.(애니메이션 제작사 L, 슈퍼바이저)”

“쓰는 소프트웨어는 라이선스를 내고 쓰는 상용 제품이다. 그간 파이프라인 툴 개발이 좀 이루어졌는데 기실 투자를 받기 위해 일부러 만든 것으로 대단치 않다. 그러다보니 일회용에 그치고 유지보수는 거의 하지 않고 있는 걸로 안다. 소프트웨어라는 게 계속 업그레이드를 하지 않으면 의미가 없다. 어떨 때는 플러그인 정도 만든 것을 대단한 것인냥 홍보하기도 하는 데 별 의미는 없다.(애니메이션 제작사 O, 실장)”

③ 미국 실사영화산업의 외부동원형 생산조직 및 지식축적과정

미국 실사영화산업에서는 스튜디오 전통 하에서 메이저 스튜디오들이 보유하고 있는 제작시설을 유지하고 관리하기 위해 일부 제작인력을 고용하고 있기도 하지만, 기본적으로 노조(IATSE, AFM, SAG-AFTRA, WGA, DGA)와 사측(AMPTP) 간에 정기적으로 수정·갱신되는 기본협약(Basic Agreement)을 토대로 한 개별 계약을 맺음으로써 외부에서 필요한 인력을 고용하고 있다. 미국 실사영화산업에서도 제작 참여라는 경험에 의해 숙련 형성이 시작된다. 직무훈련은 제작 현장과 별개로 산업 내 같은 직무를 수행하는 사람들 간에 이루어지며, 일반적으로 노조에서 세미나나 워크샵 형태로 직무전문성 강화를 도모한다.

“지역별 노조에서 정기적인 세미나와 워크샵 등 노조원을 위한 직무교육을 실시하고 있고, 지역 노조를 넘어 매년 열리는 전국대회를 통해서도 직무교육의 기회를 제공하고 있다.(Local 800, 담당자)”

한편 연구개발은 민간업체를 중심으로 활발히 진

행되고 있다. 특히 시각효과 분야에서는 R&D 연구원과 R&D 팀을 갖추고 연구개발이 이루어지고 있다. 상용 소프트웨어로는 한계가 있기 때문에 자체 R&D 팀을 운영하면서 인하우스 툴을 개발하는 것이다. 그리고 인하우스 툴이 자리 잡기 위해서는 상당 기간 툴 사용을 위한 교육시간이 필요하며 개발자인 엔지니어와 이를 사용하는 아티스트는 서로 밀접한 관계를 가지고 피드백을 주고받게 된다. 무엇보다 관련 기술은 영업상의 주요 경쟁요소가 될 수 있으므로 외부에 공개하지 않는 것이 일반적이다.

“기존에 개발한 툴이 이미 있지만 새로운 작품이 들어올 때마다 아티스트들이 추가적으로 요구하는 부분이 있는데 그걸 받아들일지 말지 검토해보고 좋은 아이디어라면 업그레이드 한다.(시각효과 업체 S, 테크니컬 디렉터 B)”

“개발한 툴을 상용화하지 않고 보안에 부치고 있다. 툴을 제공할 경우 일정 라이선스 비용을 받고 있다. 버그 수정이나 업그레이드 요청도 비용을 받고 해준다.(시각효과 업체 S, 엔지니어 P)”

(2) 영화산업의 내부활용형 생산조직 및 지식축적과정  
내부활용형 생산조직은 조직의 내부에서 인적자

본을 축적하고 기술을 개발하는 생산조직이다. 한국 영화산업과 미국 영화산업 중에서 내부활용형 생산조직은 오직 미국 애니메이션영화산업에서만 발견된다. 아래에서는 미국 애니메이션영화산업의 내부활용형 생산조직과 그에 결부된 지식축적과정에 대해 자세히 살펴보도록 한다.

미국 애니메이션영화산업에서는 새 프로젝트에 들어갈 때마다 제작 인력 전부를 새롭게 외부에서 충원하거나 외주를 주는 것이 아니라 대다수의 제작인력과 임의고용계약(at-will employment contract)을 맺고 내부의 인력을 재편성하여 임시조직을 만드는 인하우스 제작방식으로 프로젝트 기반 생산조직을 구성하고 있다.

“하청을 줄 수 있냐고 한다면 줄 수도 있겠죠. 하지만 줄 일도 없고 그럴 필요도 없어요. ... 기획 때부터 의견교환이 엄청 해야 합니다. 프리 때는 말할 것도 없죠. 그래야 프로덕션 기간을 단축시킬 수 있으니까. 이걸 예산 문제하고도 직결됩니다. 이게 컴퓨터로 하니까 수정이 쉬울 거 같죠? 아니에요. 용량이 엄청 크니까 수정하는 것이 힘들고 수고롭지만 뭇보다 다 돈이에요. 그래서 회사에서도 프리 단계를 충분히 거치도록 합니다. 신연결을 위해 액팅도 맞춰봐야 하고, 캐릭터 일관성도 유지해야 하죠. 그리고 애니메이터끼리만 하는 게 아니라 이를테면 모델링 파트와도 계속 피

표 9. 미국 애니메이션영화산업의 애니메이터 계약 방식

직급	계약 방식	인력 비율	계약의 내용
Intern, Junior	단기고용계약 (end-dated employment contract)	10%	단일 프로젝트에 대해 3, 6, 9개월 단위로 계약하므로 프로젝트 완료 후 계약 종료로 떠나는 것이 원칙임.
Regular	임의고용계약 (at-will employment contract)	80%	계약 당사자 쌍방이 모두 언제든지, 어떤 이유로든 계약을 파기할 수 있음. 실제로 사측에서 해고하는 경우는 거의 없음.
Lead, Senior	전속계약 (exclusive contract)	10%	2~3년, 2~3편 기준으로 계약함. 사측에서만 계약을 파기할 수 있음.

출처: 인터뷰 재구성



드백이 이루어져야 하구요. 디자인 파트와도 마찬가지로입니다.(애니메이션 제작사 B, 테크니컬 디렉터)”

직무훈련 역시 인하우스 제작방식으로 인해 사내에서 지속적으로 이루어지고 있다. 제작 인력들은 차기 프로젝트 제작에 들어가기에 앞서 필요한 새로운 소프트웨어를 습득하거나 표현방식을 연구하기 위해 세미나나 워크샵을 진행한다. 픽사의 경우 ‘픽사 대학(Pixar University)’이라고 하는 별도의 사내 교육기관을 통해 기술교육과 예술교육을 실시하고 있으며, 교육 참여를 업무의 일환으로 간주하고 있다.

“새로운 작품을 어떻게 표현할지 기술적으로 어떻게 하면 효율적으로 제작할 수 있을지를 놓고 기획개발 단계, 프리 프로덕션 단계에서 준비를 엄청나게 한다. 프로덕션에 들어가기 전 단계를 철저히 하는 것이다. R&D, 모델링, 디자인, 애니메이션 서로 아이디어를 교환하고 그 과정에서 필요한 공부도 한다. 상당히 공을 많이 들인다.(애니메이션 제작사 B, 애니메이터)”

“초창기에 컴퓨터 애니메이션을 개척하고 소프트웨어를 직접 개발하게 되자, 새롭게 채용된 직원들은 교육을 받을 필요성이 있게 되었습니다. 이때 직원들은 대부분 정식 교육을 받지 않은 엔지니어들이었기 때문이죠. ... 10주 교육 프로그램 수료 후 직원들은 이수 인증서를 받게 되었고, 그렇다고 픽사 대학이 정식 학위 대학은 아니고 졸업인증서 역시 정식인증서는 아닙니다만, 이후 이러한 프로그램이 발전을 거듭해 현재 픽사대학으로 성장한 겁니다. 픽사에 소속된 모든 직원들 모두 수업을 받을 수 있어요.(애니메이션 제작사 P, 리더 애니메이터)”

이러한 미국 애니메이션영화산업의 인하우스 제

작방식은 특히 제작기술의 변화와 맞물려 있다. 3D 애니메이션은 첨단 컴퓨터 그래픽 기술과 대규모 자본이 요구되며, 연구개발 과정에서 예술적 역량을 가진 아티스트와 기술적 역량을 가진 엔지니어 사이에 끊임없는 아이디어 교환이 이루어져야 한다. 그 결과 기존의 2D 애니메이션에서 아티스트 중심이던 구조가 엔지니어와 함께 하는 구조로 전환된 것이다. 이로 인해 3D 디지털 애니메이션 제작은 제작 단계의 체계적이고 유기적인 구조와 예술과 기술의 결합도 하우가 가장 뛰어난 시스템에서 가장 높은 효율성을 발휘하게 된다. 따라서 각 애니메이션제작사들은 조직 전략의 일환으로 프로젝트 완료 후 제작 인력을 해체하는 방식이 아니라 사내에서 프로젝트 별로 배분하는 방식을 선택하였다.

“픽사에서는 특히 팀스피릿을 중요시합니다. 아무리 실력이 있어도 팀 작업을 해할만한 인성을 가진 사람은 뽑질 않습니다. 애니메이션은 오랜 기간 작업을 해야 할 뿐만 아니라 제작 과정에서 끊임없이 문제가 생기는데 그걸 해결하려면 동료와 끊임없이 의견교환을 할 수 있어야 합니다. 이게 기술을 위한 기술이 아니기 때문이에요. 영화적 표현을 해야 하는 기술이니까. 어떻게 표현하는 것이 좋을지가 연구개발의 방향인 거예요. 새로운 3D 애니메이션 제작기술이란 그렇게 탄생하는 거죠. 혼자 작업하는 천재는 필요 없습니다.(애니메이션 제작사 P, 리더 애니메이터)”

그리고 이러한 기술 개발은 지속적으로 진행되어 제작사별 기술의 축적성과 전속성을 높이게 되어 일종의 진입장벽으로 작동하기도 한다.

“기술 개발에 대한 투자를 안정적으로 할 수 있어야, 이 정도 스튜디오 규모를 구성하고 유지할 수 있어야 이 산업에 진입할 수 있다고 봅니다.(애니메이션 제작 D, 어시스턴트 프로듀서)”

또한 산업 내에 편입된 제작 인력 외에 진입을 준비하는 예비 인력들을 위한 온라인스쿨(online animation school)의 존재도 산업 내 제작사 간에 존재하는 기술 차이를 방증한다. 각각의 온라인스쿨들은 특정 제작사 출신들을 주축으로 설립되었고 제공하는 교육 내용도 각 제작사에 특화되어 있다는 점에서 제작사마다의 기술 축적성과 전속성을 보여준다고 하겠다.

“각 스튜디오 출신들로 구성된 온라인스쿨이 유명하다. 일반 미술대학이나 아트스쿨보다 더 인기가 있고 실질적인 도움이 된다고 할 수 있다. 아무래도 정규 학과과정에서 현재 실무에서 사용되는 기술 수준을 따라오기 힘들고, CGI 기술이 인터넷이라는 플랫폼과 친숙하기 때문이다. 학생들이나 게임, 시각효과 분야에서 일하던 사람이 애니메이션산업에 진입하기 위해 수강하는 경우가 대부분이다.(온라인스쿨 A, 대표 B)”

그런데 애니메이션영화 제작사에 따라 자신이 개발한 소프트웨어 등에 대해 특허를 내기도 하지만 비밀유지를 위해 일부러 특허를 내지 않기도 한다. 이 때문에 특허 유무로 산업 내에서 일어나는 기술 개발 정도를 파악할 수 없다. 이러한 사실은 지식창출활동의 지표로서 특허자료를 이용해 지식 흐름과 지식 확산의 공간적 근접성이 대도시에 국한되어 나타난다는 기존 연구들(Jaffe, 1989; Anselin *et al.*, 1997; 이희연, 2010)에 대해 일종의 반례가 될 수 있는 지점이라고 하겠다. 그리고 특허 출원 여부와 관계없이 기

술 개발을 통해 사내에 구축되는 인하우스 이펙트들과 파이프라인에 대한 비밀유지는 제작사마다 중대사안으로 인식하고 있으며, 기본적으로 계약 시 직원들로부터 비밀 서약(confidential agreements)을 받고 있다.

“회사마다 특허 내는 건 다르다. 회사 정책의 문제인데, 특허를 내면 어차피 공개가 되기 때문에 아예 특허를 안 내는 쪽으로 방침을 정하기도 한다. 그리고 개발한 기술에 이름을 붙이거나 하는 것도 회사마다 다르다. 일일이 기술에 이름을 붙이는 스튜디오도 있고 그런 문제엔 전혀 관심도 없는 곳도 있다.(애니메이션 제작사 B, 테크니컬 디렉터 T)”

“들어올 때 비밀 서약에 서명을 했다. 그리고 그건 어디나 마찬가지다.(애니메이션 제작사 B, 조명 H)”

### 3) 영화산업 생산조직 및 지식축적과정의 공간적 분포와 특성

앞서 살펴본 바와 같이 영화산업의 생산조직에는 인적자본과 기술이 조직의 외부와 내부에서 동원되어 활용되고 있는데, 이들의 속성과 축적방식, 비용구조가 상이하기 때문에 생산조직이 이를 동원하는 과정에서 경제 공간에 서로 다른 영향을 미치게 된다.

경합적이고 배제 가능한 속성을 가지고 경험에 의

표 10. 미국 애니메이션영화산업의 온라인스쿨

온라인스쿨	설립자	설립연도	(초기) 강사진 구성
Animation Mentor	Bobby Beck, Shawn Kelly, Carlos Baena	2005년	Pixar, ILM 출신들이 주축
iAnimate	Jason Ryan	2006년	Dreamworks 출신들이 주축
ANIM SCHOOL	David Gallagher	2010년	Blue Sky Studios 출신들이 주축

출처: 인터뷰 재구성

한 학습에 의해 축적되는 인적자본의 경우 추가 생산 비용이 처음과 같은 비용구조를 가지고 있으므로, 생산조직의 인적자본 동원방식에 따라 인적자본의 공간적 근접성이 갖는 이점이 달라진다. 계속적 조직이라면 인적자본의 공간적 근접성이 이점으로 작용할 수 없는 반면, 일시적 조직이라면 인적자본의 공간적 근접성이 생산조직의 인적자본 동원에 이점으로 작용하게 된다. 비경합적이고 부분적으로 배제가 가능한 속성을 가지고 연구개발에 의해 축적되는 기술의 경우 일단 고정비용을 투자해서 새로운 기술이 창출되고 나면 새로운 기술은 추가 비용 없이 계속해서 사용할 수 있는 비용구조를 가지고 있으므로, 기술을 개발한 측이 적어도 투자비를 회수할 때까지 무임승차자를 배제해야 하는 것이 조직 생존의 문제가 되기 때문에 이들의 전략에 따라 경제 공간상에서 의미가 달라진다. 물리적·제도적 수단을 넘어 공간적 고립 전략을 택한다면 산업의 경제 공간은 분산된 분포를 나타낼 수도 있을 것이다.

영화산업의 외부동원형 생산조직은 일시적 조직으로서 인적자본과 기술을 제작사 외부에서 동원한다. 제작사와 제작 관련 업체, 제작인력은 공간적 근접을 통해 인적자본 제공의 편의성과 인적자본 동원의 편리성을 높이고 있다. 외부동원형 생산조직에서 기술 개발은 기술 용역을 제공하는 업체에서 실시하고 있으므로 이들은 용역 제공의 편의성을 고려하여 제작사와 공간적으로 근접하게 된다. 그 과정에서 벌어질 수 있는 기술 유출 문제에 대해서는 자체 보안을 강화하거나 특허 출원을 통해 차단하려는 노력을 하고 있다. 한국 실사영화산업과 애니메이션영화산업, 미국 실사영화산업에서 제작사, 제작 관련 업체, 제작인력의 공간적 근접성이 이를 잘 보여주고 있다고 하겠다.

반면, 영화산업의 내부활용형 생산조직은 프로젝트 별로 내부 인력을 할당하여 활용하고 자체 R&D 연구원이나 R&D팀을 구성하여 기술 개발에 직접적으로 투자하여 연구개발 활동을 수행함으로써 조직

의 내부에 인적자본이 축적되고 기술이 개발된다. 특히 기술 이전을 차단하는 문제는 조직의 생존이 걸린 문제가 된다. 실제로 내부활용형 생산조직을 채택하고 있는 미국 애니메이션영화산업에서는 이를 위해 비밀 유지 서약, 특허 출원 외에 공간적으로도 다른 제작사와 가까이 있으려 하지 않고 있다. 특히 미국 애니메이션영화산업에서 벌어진 제작사들의 입지·재입지 과정에서 기술 유출에 대한 우려와 적극적인 공간적 고립 전략을 택한 사례는 문화콘텐츠산업의 대도시 집중 혹은 집적지 지향이라는 기존 연구 결과에 대한 반례가 된다고 할 것이다.

“당시 두 회사 사이에 있었던 냉랭한 분위기가 때문에, 그리고 디즈니에서 더 원하는 합병이었기 때문에, 합병 당하는 입장임에도 불구하고 우리에게 유리하다고 할 만한 합병 조건을 달았습니다. 첫째 픽사의 기존 인적자원 관리 정책이 그대로 유지되어야 한다는 것, 둘째 픽사라는 이름을 계속해서 쓰고, 합병 후 영화 크레디트로 올릴 이름은 ‘Disney·Pixar’로 한다는 것, 셋째 픽사 간판을 달고 에머리빌에 그대로 있겠다는 것, 넷째 픽사의 컴퓨터 그래픽 기술을 (디즈니로) 유출시킬 수 없다는 것이 그것입니다.(애니메이션 제작사 P, 어시스턴트 프로듀서 B)”

“폭스에 인수되고 나서 회사를 서부로 옮기자는 제안을 받았지만 바로 거절했죠. ... 직원도 장비도 점점 늘어나니까 여기 사무실이 너무 비좁아졌어요. 뉴욕주와 코네티컷주 여러 지역을 대안으로 삼고 ... 뉴욕주는 우리에게 크게 신경쓰지 않았지만 코네티컷주는 주지사가 직접 움직였죠. ... 숲으로 둘러싸인 널찍한 건물도 제공받고 ... 뉴욕시와 멀리 떨어진다는 것은 아쉽지만 새로운 스튜디오가 그 점을 상쇄하고도 남아요.(애니메이션 제작사 B, COO, K)”

## 6. 요약 및 결론

지식기반경제 패러다임으로의 전환에 따른 경제 지리학적 연구주제로 본 연구에서는 영화산업의 공간 분포를 결정짓는 공간 경제 형성 메커니즘을 재구성하고 이를 토대로 한국과 미국 영화산업을 비교하였다. 연구의 목적은 영화산업의 공간적 특성과 분포를 결정하는 산업 특유의 경제 공간 형성 메커니즘을 도출하기 위하여, 영화산업의 생산조직으로서 프로젝트 기반 생산조직, 영화산업의 핵심적인 생산요소로서 자본과 지식을 선정하고 자본조달구조와 지식축적과정을 유형화하여 한국과 미국 실사영화산업과 애니메이션영화산업 각각을 대입하여 그 공간적 특성과 분포를 분석하였다. 연구내용 및 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 영화산업 경제 공간 형성 메커니즘의 한 축으로서 자본조달구조를 분석하였다. 영화산업의 자본조달구조는 매 프로젝트마다 새롭게 자본을 조달하는 프로젝트 기반 자본조달로 이해할 수 있고, 이에 기초하여 투자단계에서 조달되는 핵심적인 생산요소인 자본의 원천을 기준으로 외부금융형 자본조달구조와 내부금융형 자본조달구조로 유형을 분류하였다. 이어서 이러한 유형에 한국과 미국 영화산업을 대입시켰다. 한국 실사영화산업과 애니메이션영화산업, 그리고 미국 실사영화산업 일부에서 외부금융형 자본조달구조가 나타난 반면, 미국 실사영화산업 일부와 미국 애니메이션영화산업에서 내부금융

형 자본조달구조가 나타났다. 이 결과를 각 산업의 공간 분포와 연계시켜 보면 다음과 같다. 자본조달 원천이 외부에 있고 다수의 투자자로 구성되는 외부금융형 자본조달구조의 경우에는 투자자 간 공간적 근접성이 요구된다. 실제 한국 실사영화산업과 애니메이션영화산업, 그리고 미국 실사영화산업 일부에서 투자자 간 공간적 근접성이 나타나고 있어 자본조달 측면에서 해당 산업은 집중형 공간 분포를 보이고 있었다. 반면 자본조달 원천이 내부에 있는 내부금융형 자본조달구조의 경우에는 투자자 간 공간적 근접성의 필요성이 없다. 실제 미국 애니메이션영화산업에서 투자자 간 공간적 근접성은 나타나지 않아 자본조달 측면에서 해당 산업은 분산형 공간 분포를 보이고 있다고 할 수 있다.

둘째, 영화산업 경제 공간 형성 메커니즘의 또 다른 한 축으로서 생산조직 및 지식축적과정을 분석하였다. 영화산업의 생산조직은 프로젝트 단위로 생성과 해체가 반복되는 프로젝트 기반 생산조직으로 이해할 수 있고, 이에 기초하여 제작단계에서 영화산업의 프로젝트 기반 생산조직이 활용·동원하게 되는 핵심적인 생산요소인 지식의 원천을 기준으로 외부동원형 생산조직과 내부활용형 생산조직으로 유형을 분류하였다. 이어서 이러한 유형에 한국과 미국 영화산업을 대입시켰다. 한국 실사영화산업과 애니메이션영화산업, 그리고 미국 실사영화산업에서 외부동원형 생산조직을 채택하고 있는 반면, 미국 애니메이션영화산업에서 내부활용형 생산조직을 채택하고 있는 것으로 나타났다. 이 결과를 각 산업의 공간

표 11. 자본조달구조와 생산조직 유형에 따른 한국과 미국 영화산업의 적합

생산조직 및 지식축적과정		
	내부활용형 생산조직	외부동원형 생산조직
자본 조달 구조	내부금융형 자본조달구조	미국 애니메이션영화산업 미국 실사영화산업
	외부금융형 자본조달구조	- 미국 실사영화산업 한국 실사영화산업 한국 애니메이션영화산업

분포와 연계시켜 보면 다음과 같다. 인적자본인 제작 인력을 생산조직인 제작사의 외부에서 동원하고, 제작사가 기술 개발에 직접적으로 투자하지 않는 외부 동원형 생산조직의 경우에는 제작사와 제작 인력, 제작 관련 업체 간 공간적 근접성이 높게 요구된다. 실제 한국 실사영화산업과 애니메이션영화산업, 그리고 미국 실사영화산업에서 제작사와 제작 인력, 제작 관련 업체 간에 공간적 근접성이 강하게 나타남으로써 지식축적 측면에서 해당 산업은 집중형 공간 분포를 보이고 있었다. 반면 제작 인력을 제작사 내부에서 활용하고, 제작사가 기술 개발에 직접적으로 투자하고 있는 내부활용형 생산조직의 경우에는 공간적 고립이라는 전략을 채택하고 있어 지식축적 측면에서 해당 산업은 분산형 공간 분포를 보이고 있다고 할 수 있다.

본 연구는 문화콘텐츠산업을 대표하면서 동시에 산업적으로도 가장 성숙한 영화산업의 경제 공간 형성 메커니즘의 두 축인 자본조달구조와 지식축적과정을 분석하고 유형화함으로써 그 공간적 분포와 특성을 이끌어 낸 것에 의의가 있다. 그 과정에서 기존 연구의 한계를 극복하기 위하여, 프로젝트 조직 연구의 대상을 조직 외부에서 자원을 동원하는 경우뿐만 아니라 조직 내부에서 자원을 재배치하는 경우를 포함시킴으로써 확대하였다. 또한 프로젝트의 일시성을 단순한 시간적 개념에서 조직의 시작-진행-완료 를 관찰할 수 있는 사건으로 확장시켜 가치사슬 측면에서 연구의 틀을 설정하였다. 본 연구는 기존 영화 산업 연구에 중대한 반론을 제기함과 동시에 그 동인으로서 그간 프로젝트 기반 생산 연구에서 소외되었던 자본조달에 대한 관심을 환기시키고, 지식, 특히 인적자본과 그 외부성에 천착했던 연구에서 벗어나 고정비용 투자를 통한 기술 개발이 산업의 공간적 분포에 미치는 영향을 탐색했다는 데 의의가 있다고 하겠다. 이는 본 연구가 산업집적론 나아가 경제 공간 연구의 확장 가능성을 제시한 것이라고 볼 수 있을 것이다.

## 주

- 1) McCann and Sheppard(2003)는 그간 산업집적론에서 진행된 대다수의 연구가 경제적 성과가 높게 나타난 성공적인 산업집적지만을 단일 사례로 하여 산업 집중의 원인과 그 이점을 밝히려 이를 통해 산업의 공간적 집중을 지지하는 방식으로 이론을 심화시켜 온 결과, 산업의 집중이 어떤 조건에서 일어나는지 알 수 없게 되었다고 비판하였다. 이와 유사한 맥락에서 Martin and Sunley(2001, 2003) 역시 산업집적이 이득을 가져다준다는 사전적(*ex ante*) 가정으로 인해 집적을 모든 지역 문제에 대한 해결책으로 간주하게 되어 이에 기초해 만들어진 지역의 기업 입지 정책은 매우 취약한 분석틀에 근거하고 있다고 비판한 바 있다.
- 2) 금융과 경제성장의 관계를 원점에서부터 다시 생각해야 한다고 주장한 일군의 학자들은 금융의 기능이 원활하게 이루어질 때 자본축적과 기술혁신이 가능해져 경제성장으로 이어진다는 이론 틀을 구축하고, 실증연구를 함께 진행하였는데(Gelb, 1989; Greenwood and Jovanovic, 1990; Levine, 1991, 1997; Roubini and Sala-i-Martin, 1992; King and Levine, 1992, 1993a, 1993b; DeGregorio and Guidotti, 1995), 자신들의 논의가 금융시스템의 발전이 기술혁신과 경제발전을 촉진시킨다고 본 Schumpeter와 Knight로부터 영감을 받고, 내생적 성장이론에 토대를 두고 있음을 분명히 하였다.
- 3) 금융 하부구조에는 ① 계약에 수반되는 비용을 절감시켜 줄 수 있는 법체계(legal system)로서 소유권 보호, 계약법(Law of Contract), ② 계약 당사자 사이의 상호 신뢰(mutual trust)를 형성하는 데 기여하고 각자의 몫이 쉽게 환급될 수 있게 하는 효과적인 회계 및 공시시스템(accounting and disclosure system), ③ 신뢰성 있는 정보의 등기 시스템(public record keeping system), ④ 증권시장, ⑤ 효과적 인 규제 및 감독기관을 들 수 있다.
- 4) 역선택(adverse selection)이란 정보비대칭 상황 중에서 사전적인(*ex ante*) '감추어진 특성(hidden characteristic)'으로 인해 정보를 가지지 못한 측의 입장에서 볼 때 바람직하지 못한 상대방과 거래를 하게 되는 것으로, 정보가 부족한 금융기관이 지급 불능이 높은 차입자에게 자금을 공급하게 된다는 것이다.
- 5) 역선택을 극복하기 위해 금융기관은 차입자에 대한 연성정보(soft information)를 수집하게 되는데, 연성정보란 문서로 저장되기 힘든 정보로 대출기관이 차입자와 직접 대면(in person)하거나 가까이에 위치함(local presence)으로써 취득될 수 있는 정보를 말한다.

- 6) 역선택을 극복하기 위해 금융기관은 신용할당(credit rationing)을 실시하게 되는데, 신용할당이란 금리에 의해 자금의 수급을 결정하는 것이 아니라 금리를 균형보다 낮은 수준으로 정해 놓고 이 금리 수준에서 대출 신청자를 신용도에 따라 선택하여 대출하는 것을 말한다.
- 7) 한국영화에서 투자배급사의 인하우스 제작은 과거 시네마 서비스에서 진행되었던 것이 대표적인 사례이다. 시네마서비스는 제작사로 시작해 투자배급사로 성장했던 만큼 회사의 기반이 제작업에 있었다. 1990년대 중반에서 2000년대 중반까지 시네마서비스 라인업의 상당수는 내부인력에 의해 기획·제작되었거나 방계회사들이 제작한 '실질적인' 인하우스 작품들로 채워졌다. 하지만 대주주였던 플래너스가 CJ엔터테인먼트에 인수되고, 시네마서비스가 CJ의 계열사로 편입되면서 사실상 지속되지 못하였다. 이외에 과거 싸이더스로 대표되는 스튜디오형 대형 제작사도 투자배급 모델을 지향하였으나 안정적인 유지에 부침을 겪었다. 현재 국내의 투자배급사들중 인하우스 제작을 기획하고 있는 곳은 CJ E&M과 쇼박스 정도로, 이들은 사업계획과 라인업 형태로만 존재하는 상황으로 과거 시네마서비스에 견줄만한 의미 있는 사례는 거의 없다. 다만 2016년 11월 CJ E&M이 그간 전략적 제휴관계를 맺고 지속적인 파트너십을 유지한 JK필름의 인수합병을 발표하면서 투자배급사가 자체 제작을 하는 '스튜디오'가 등장할 가능성이 커진 상태에 있다.

## 참고문헌

- 구문모, 2001, 문화산업과 클러스터정책, 서울: 산업연구원.
- 구문모, 2013, 영화배급 및 마케팅 핸드북, 서울: 도서출판 해남.
- 구양미, 2008, "개인 행위주체의 네트워크 형성 과정에 대한 공간적 고찰: 고령친화산업의 제도구축 네트워크를 사례로," 한국경제지리학회지 11(3), pp.334-349.
- 권오혁, 2002, "도쿄 뉴미디어산업지구의 입지특성 및 성장요인에 관한 연구," 한국지역개발학회지 14(1), pp.1-16.
- 권오혁·이수장, 2001, "문화산업의 특성과 문화산업지구 전략," 공간과 사회 15, pp.211-230.
- 김미현, 2012, "한국영화 자본조달 구조와 유형에 대한 연구," 영화연구 51, pp.39-62.
- 김윤아·목혜정, 2012, "한국 극장용 장편 애니메이션 산업의 발전 방향에 대한 연구: <마당을 나온 암탉>을 중심으로," 만화애니메이션연구 26, pp.109-129.
- 박대희·유은정·어지연, 2013, 영화 프로듀서 매뉴얼: 영화 프로듀서가 알아야 할 몇 가지 것들, 서울: 영화진흥위원회.
- 박경현, 2014, "창조산업의 불균등 성장과 지리적 분포 특성에 관한 연구," 한국경제지리학회지 17(3), pp.447-464.
- 송낙원, 2007, 포스트 할리우드: 현대 미국 영화산업의 구조와 경영전략, 서울: 커뮤니케이션북스.
- 신지호, 2007, "초기 할리우드 애니메이션 역사 연구: 애니메이션의 기원부터 무성시대까지," 디지털영상학술지 4(1), pp.111-131.
- 영화진흥위원회, 2010, 영상기술의 미래와 R&D 전략, 서울: 영화진흥위원회.
- 영화진흥위원회, 2011, 한국영화 투자제작 유형 및 저작권 귀속 기준 연구: 투자배급사와 제작사의 결합방식을 중심으로, 영화진흥위원회 이슈페이퍼 2011-15.
- 윤영덕, 2012, "복잡계 디지털 경제와 문화산업 클러스터 정책," 산업경제연구 25(1), pp.143-170.
- 이병민, 2013, "창조경제시대 창조적 환경과 지역발전의 의미: 창조도시를 중심으로," 문화콘텐츠연구 3, pp.7-31.
- 이희연, 2010, "지식창출활동의 공간적 집적과 지역간 격차 요인 분석," 지식재산연구 5(1), pp.113-149.
- 주생재, 2006, "한국 영화산업의 발전과 공간적 집적 특성: 새로운 부흥의 중심지로서 서울 강남지역의 등장?," 대한지리학회지 41(3), pp.245-266.
- 지일용·고영욱·서은영·정재용, 2011, "한국 영화산업의 기술혁신체제 분석," 기술혁신학회지 14(2), pp.343-372.
- Anselin, L., Varga, A. and Acs, Z., 1997, "Local geographic spillovers between university research and high technology innovations," *Journal of Urban Economics* 42(3), pp.422-448.
- Aksoy, A. and Robins, K., 1992, "Hollywood for the 21st century: global competition for critical mass in im-

- age markets," *Cambridge Journal of Economics* 16(1), pp.1-22.
- Arrow, K. J., 1962a, "The economic implications of learning by doing," *The Review of Economic Studies* 29(3), pp.155-173.
- Arrow, K. J., 1962b, Economic welfare and the allocation of resources for invention, in Nelson, R.(ed.) *The Rate and Direction of Inventive Activity: Economic and Social Factors*, United States of America: Princeton University Press., pp.609-626.
- Asheim, B. T., 1996, "Industrial districts as 'learning regions': a condition for prosperity," *European Planning Studies* 4(4), pp.379-400.
- Berger, A. N. and Udell, G. F., 1995, "Relationship lending and lines of credit in small firm finance," *Journal of Business* 68(3), pp.351-381.
- Caves, R. E., 2000, *Creative Industries: Contracts between Art and Commerce*, Cambridge, Massachusetts and London, England: Harvard University Press.
- Chandavarkar, A., 1992, "Of finance and development: neglected and unsettled questions," *World Development* 20(1), pp.133-142.
- Christopherson, S. and Storper, M., 1989, "The effects of flexible specialization on industrial politics and the labor market: the motion picture industry," *Industrial and Labor Relations Review* 42(3), pp.331-347.
- Clark, G. L., 1998, "Stylized facts and close dialogue: methodology in economic geography," *Annals of the Association of American Geographers* 88(1), pp.73-87.
- Coe, N. M., 2001, "A hybrid agglomeration? The development of a satellite-Marshallian industrial district in Vancouver's film industry," *Urban Studies* 38(10), pp.1753-1775.
- DeFillippi, R. J., 2001, "Introduction: project-based learning, reflective practices and learning," *Management Learning* 32(1), pp.5-10.
- DeFillippi, R. J. and Arthur, M. B., 1998, "Paradox in project-based enterprise: the case of film making," *California Management Review* 10(2), pp.125-139.
- Diamond, J. and Robinson, J. A.(eds.), 2010, *Natural Experiments of History*, Cambridge, Massachusetts, London, England: Harvard University Press.
- Ekinsmyth, C., 2002, "Project organization, embeddedness and risk in magazine publishing," *Regional Studies* 36(3), pp.229-243.
- Florida, R. L. and Kenney, M., 1988, "Venture capital, high technology and regional development," *Regional Studies* 22(1), pp.33-48.
- Fritsch, M. and Schilder, D., 2008, "Does venture capital investment really require spatial proximity? An empirical investigation," *Environment and Planning A* 40(9), pp.2114-2131.
- Gelb, A. H., 1989, *Financial Policies, Growth, and Efficiency* (Vol. 202), PPR Dissemination Center: World Bank Publications.
- Gompers, P. A., 1995, "Optimal investment, monitoring, and the staging of venture capital," *The Journal of Finance* 50(5), pp.1461-1489.
- Greenwood, J. and Jovanovic, B., 1990, "Financial development, growth, and the distribution of income," *Journal of Political Economy* 98(5), pp.1076-1107.
- Gupta, A. K. and Sapienza, H. J., 1992, "Determinants of venture capital firms' preferences regarding the industry diversity and geographic scope of their investments," *Journal of Business Venturing* 7(5), pp.347-362.
- Harrigan, F. J. and McGregor, P. G., 1987, "Interregional arbitrage and the supply of loanable funds: a model of intermediate financial capital mobility," *Journal of Regional Science* 27(3), pp.357-367.
- Jaffe, A. B., 1989, "Real effects of academic research," *The American Economic Review* 79(5), pp.957-970.
- King, R. G. and Levine, R., 1992, *Financial Indicators and Growth in a Cross Section of Countries* (Vol. 819), Policy Research Dissemination Center: World Bank Publications.
- King, R. G. and Levine, R., 1993a, "Finance and growth: Schumpeter might be right," *The Quarterly Journal of Economics* 108(3), pp.717-737.
- King, R. G. and Levine, R., 1993b, "Finance, entrepreneur-

- ship and growth," *Journal of Monetary Economics* 32(3), pp.513-542.
- Koivunen, H. and Kotro, T., 1998, *Value Chain in the Cultural Sector*, 10th International Conference on Cultural Economics, Barcelona, Spain.
- Lampel, J. and Shamsie, J., 2003, "Capabilities in motion: new organizational forms and the reshaping of the Hollywood movie industry," *Journal of Management Studies* 40(8), pp.2189-2210.
- Lerner, J., 1995, "Venture capitalists and the oversight of private firms," *The Journal of Finance* 50(1), pp.301-318.
- Levine, R., 1991, "Stock markets, growth, and tax policy," *Journal of Finance* 46(4), pp.1445-1465.
- Levine, R., 1997, "Financial development and economic growth: views and agenda," *Journal of Economic Literature* 35(2), pp.688-726.
- Lucas, R. E., 1988, "On the mechanics of economic development," *Journal of Monetary Economics* 22(1), pp.3-42.
- Martin, R. and Sunley P., 2001, "Rethinking the "economic" in economic geography: broadening our vision or losing our focus?," *Antipode* 33(2), pp.148-161.
- Martin, R. and Sunley P., 2003, "Deconstructing clusters: chaotic concept or policy panacea?," *Journal of Economic Geography* 3(1), pp.5-35.
- McCann, P. and Sheppard, S., 2003, "The rise, fall and rise again of industrial location theory," *Regional Studies* 37(6-7), pp.649-663.
- Miller, D. and Shamsie, J., 1996, "The resource-based view of the firm in two environments: the Hollywood film studios from 1936 to 1965," *Academy of Management Journal* 39(3), pp.519-543.
- Moore, C. L. and Hill, J. M., 1982, "Interregional arbitrage and the supply of loanable funds," *Journal of Regional Science* 22(4), pp.499-512.
- Petersen, M. A. and Rajan, R. G., 1994, "The benefits of lending relationships: evidence from small business data," *The Journal of Finance* 49(1), pp.3-37.
- Petersen, M. A. and Rajan, R. G., 2002, "Does distance still matter? The information revolution in small business lending," *The Journal of Finance* 57(6), pp.2533-2570.
- Porteous, D. J.(ed.), 1995, *The Geography of Finance: Spatial Dimensions of Intermediary Behaviour*, England: Avebury.
- Power, D., 2002, "'Cultural industries" in Sweden: an assessment of their place in the Swedish economy," *Economic Geography* 78(2), pp.103-127.
- Pratt, A. C., 2000, "New media, the new economy and new spaces," *Geoforum* 31(4), pp.425-436.
- Quigley, J. M., 1998, "Urban diversity and economic growth," *Journal of Economic Perspectives* 12(2), pp.127-138.
- Rajan, R. G. and Zingales, L., 2004, *Saving Capitalism from the Capitalists: Unleashing the Power of Financial Markets to Create Wealth and Spread Opportunity*, New York: Princeton University Press.
- Romer, P. M., 1990, "Endogenous technological change," *The Journal of Political Economy* 98(5), pp.S71-S102.
- Romer, P. M., 1994, "The origins of endogenous growth," *Journal of Economic Perspectives* 8(1), pp.3-22.
- Rosenthal, S. S. and Strange, W. C., 2003, "Geography, industrial organization, and agglomeration," *The Review of Economics and Statistics* 85(2), pp.377-393.
- Roubini, N. and Sala-i-Martin, X., 1992, "Financial repression and economic growth," *Journal of Development Economics* 39(1), pp.5-30.
- Sapienza, H. J. and Gupta, A. K., 1994, "Impact of agency risks and task uncertainty on venture capitalist-CEO interaction," *Academy of Management Journal* 37(6), pp.1618-1632.
- Sapienza, H. J., Manigart, S. and Vermeir, W., 1996, "Venture capitalist governance and value added in four countries," *Journal of Business Venturing* 11(6), pp.439-469.
- Scott, A. J., 1996, "The craft, fashion, and cultural-products industries of Los Angeles: competitive dynamics and policy dilemmas in a multisectoral image-pro-



- ducing complex," *Annals of the Association of American Geographers* 86(2), pp.306-323.
- Scott, A. J., 1999, "The cultural economy: geography and the creative field," *Media, Culture & Society* 21(6), pp.807-817.
- Scott, A. J., 2001, "Capitalism, cities, and the production of symbolic forms," *Transactions of the Institute of British Geographers* 26(1), pp.11-23.
- Scott, A. J., 2002, "A new map of Hollywood: the production and distribution of American motion pictures," *Regional Studies* 36(9), pp.957-975.
- Scott, A. J., 2005, *On Hollywood: The Place, The Industry*, New Jersey: Princeton University Press.
- Scott, A. J., 2007, "Capitalism and urbanization in a new key? The cognitive-cultural dimension," *Social Forces* 85(4), pp.1465-1482.
- Stein, J. C., 2002, "Information production and capital allocation: decentralized versus hierarchical firms," *The Journal of Finance* 57(5), pp.1891-1921.
- Stiglitz, J. E., 1975, "The theory of "screening," education, and the distribution of income," *The American Economic Review* 65(3), pp.283-300.
- Storper, M. and Christopherson, S., 1987, "Flexible specialization and regional industrial agglomerations: the case of the U.S. motion picture industry," *Annals of the Association of American Geographers* 77(1), pp.104-117.
- Sydow, J., Lindkvist, L. and DeFillippi, R., 2004, "Project-based organizations, embeddedness and repositories of knowledge: editorial," *Organization Studies* 25(9), pp.1475-1489.
- Tsiddon, D., 1992, "A moral hazard trap to growth," *International Economic Review* 33(2), pp.299-321.
- Wasko, J., 2003, *How Hollywood Works*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage.
- Whitley, R., 2006, "Project-based firms: new organizational form or variations on a theme?," *Industrial and Corporate Change* 15(1), pp.77-99.
- Zook, M. A., 2002, "Grounded capital: venture financing and the geography of the Internet industry, 1994-2000," *Journal of Economic Geography* 2(2), pp.151-177.
- 교신: 정선화, 08826, 서울특별시 관악구 관악로 1 서울대학교 101동 509호, 전화: 02-880-2109, 이메일: imaimiki@snu.ac.kr
- Correspondence: SunWha Chung, 509, Asia Center, Seoul National University, 1 Gwanak-ro, Gwanak-gu, Seoul 08826, Korea, Tel: 82-2-880-2109, E-mail: imaimiki@snu.ac.kr
- 최초투고일 2017년 11월 20일  
수정일 2017년 12월 21일  
최종접수일 2017년 12월 26일