

중국 IP(Intellectual Property)영화 작품의 창작 트렌드

Creation Trend of Chinese IP(Intellectual Property) Film Works

Si-Yuan Wei¹ · Seung-Keun Song^{2*}

¹Ph.D. student, Department of Image Content, Graduate School, Dongseo University, Busan, 47011 Korea

^{2*}Associate Professor, Department of Image Content, Graduate School, Dongseo University, Busan, 47011 Korea

ABSTRACT

Recently, IP (Intellectual Property) films have attracted much attention in the Chinese film market. This raises the need to take intellectual property films seriously in academic terms. The purpose of this study is to explore the effective methodology of content development based on intellectual property by analyzing the recent trend of Chinese intellectual property films. Recently, the driving force of the development of Chinese intellectual property films was analyzed, and the trend of Chinese intellectual property films was analyzed. The results of this study criticized the fragmented problems caused by the development of intellectual property films. This study made practical and academic suggestions to contribute to the healthy development of the intellectual property film market.

Keywords : IP Film, Creation, Film IP Development, IP Film Market

I. 서론

현재 영화 시장은 빠르게 성장하고 있다. 전 세계 박스오피스 중 지적재산 누적 흥행 1위는 모두가 시리즈 형식을 취하고 있다. 시리즈 형식의 흥행 1위인 지적재산

중 70%가 애니메이션을 각색한 것이다. 매년 할리우드 슈퍼히어로 시리즈 영화는 전체 영화의 10%에 불과하지만 수익적 측면에서 전체의 80% 이상의 이익을 내고 있다[1]. 만화를 원작으로 한 영화가 성공한 것 외에도 할리우드의 지적재산은 게임과 파생상품 면에서도 엄청난 이익을 창출했다. 점차 중국 문화산업은 지적재산 콘텐츠 운영을 중요하게 인식하고 있다[2][3]. 인터넷 기술의 출현, 인터넷 문학, 게임, 애니메이션, 웹 드라마와 같은 엔터테인먼트 형식의 빠른 전파는 거대한 오락적 영향력을 발생시켜 모바일 시대의 젊은이들에게 중요한 콘텐츠로 자리매김하게 되었다. 이는 현 시대 문화가 직면할 수밖에 없는 현실이자 반성이 절실한 때이다[4]. 국제적인 이미지를 만들어 내든, 민족 문화를 전파하던 영화는 다른 문화 장르의 대체 불가능한 역할을 한다.

중국 지적재산영화 작품들이 대거 등장하면서 흥행을 추구하기 위해 중국 지적재산영화 작품은 근본적으로 양적, 질적 결여가 발생하고 있다[5]. 영화제작에 있어서 지적재산 원본의 지나친 난개발은 관객의 관람 체험의 신선함의 해소와 호기심의 저하를 가져왔다. 중국 영화산업은 장기적인 생명력 부재와 이를 상업화하는 능력이 부족하다. 본 연구는 중국 지적재산 영화 창작 트렌드 분석을 통해 지적재산 영화의 발전 방향과 극복해야 할 문제해결에 지침을 제공할 것이다. 이는 지적재산 영화 제작의 가치와 힘을 실현 시킬 것으로 기대한다.

II. 중국 지적재산 영화

2.1. 지적재산 영화

지적재산영화는 인기 있는 지적 재산(팬 층이 두터운 문학작품)에서 파생된 영화를 말한다[6]. 지적재산영화는 오랜 시간에 걸쳐 시리즈로 제작되고 다양한 파생상품을 생산하는 콘텐츠를 중요하게 여기며 콘텐츠의 가치가 발생하고 증대 되는 것에 초점이 맞추어져 있다.

전통적인 지적재산 영화는 작품의 내용과 내포된 의

Received 4 December 2019, Revised 11 December 2019, Accepted 11 December 2019

* Corresponding Author Seung-Keun Song(E-mail:songsk@gdsu.dongseo.ac.kr, Tel:+82-51-320-1703)

Associate Professor, Department of Game, Software Fusion College, Dongseo University, Busan, 47011 Korea

Open Access <http://doi.org/10.6109/jkiice.2020.24.2.329>

print ISSN: 2234-4772 online ISSN: 2288-4165

미에 중점을 두었다. 반면 최근 등장한 지적재산 영화는 작품의 시장성 여부에 중점을 두고 있다[7]. 전통적인 지적재산영화는 역사, 전설, 전통문화 등에 기초하고 있다. 최근 지적재산 영화는 온라인 텍스트, 예능, 게임, 애니메이션, 대중음악에 기초한다. 최근 지적재산영화는 팬들의 지지에 해당하는 인터넷 데이터에 근거하여 영화를 제작하고 있다. 그래서 인터넷 트래픽이 높은 지적재산영화를 대상으로 흥행을 보장 받으려고 한다.

2.2. 중국 지적재산 영화 개발 트렌드

2.2.1. 지적재산 원천 개발

최근 고도로 발달한 인터넷 시대에 중국은 문화 기반 지적재산분야도 급격히 성장하게 되었다. 인터넷 서비스는 2013년부터 빠르게 성장하였고 2015년 중국은 '인터넷+' 전략을 공식화하면서 국가 차원에서 구체적인 실행 방안을 내놓았다[8]. 표1에서처럼 2013년 이후 중국 지적재산영화의 대다수는 소설, 만화, 게임, 예능, 대중음악 등의 형식을 각색한 것이다[9][10]. 각색만 놓고 보면 지적재산 영화는 오래전부터 등장하였다. 특히 문학작품을 각색하여 영화화한 시도는 일찍부터 이뤄졌다.

Table. 1 IP source of representative Chinese IP movies in 2013-2019

IP Source	Literature	Internet drama /TV	Variety show	Drama/Music	Game/Animation /Comics
2013	So Young, Tiny Times1, Journey to the West : Conquering the Demons, Tiny Times2	Young Detective Dee: Rise of the Sea Dragon			
2014	The Monkey King, Tiny Times3, The Left Ear, Fleet of Time, Chronicles of the ghostly tribe	OldBoy: The Way of The Dragon	Where Are We Going Dad	The Taking of Tiger Mountain	The Legend of Qin

IP Source	Literature	Internet drama /TV	Variety show	Drama/Music	Game/Animation /Comics
2015	Monkey King: Hero Is Back, The Ghouls, TinyTimes4, Wolf Warriors	A Hero or not, Surprise	Where Are We Going Dad2, Running Man	Good bye Mr. Loser	Go Away Mr. Tumour, One Hundred Thousand Jokes
2016	The Monkey King2, Time Raiders, Love O2O, Soulmate		Royal Treasure	Mr. Donkey, The Insanity	
2017	Journey to the West: The Demons Strike Back, Wolf Warriors2, Youth,		Top Funny Comedian The Movie	Never Say Die, Absur Accident	One Hundred Thousand Bad Jokes II
2018	Shadow, The Monkey King 3			Us and Them	Swords of Legends
2019	Ne Zha, Jade Dynasty I				Jade Dynasty I

인터넷상에 서비스되는 디지털콘텐츠에 대한 지적재산이 개념은 2014년부터 본격화 되었다. 이때부터 지적재산권은 저작권, 특허권, 상표권과 같이 세 가지 구성요소를 갖추게 되었다[11]. 2013년 'So Young'이 흥행에 성공한 이후 짧은 기간 'Fleet of Time', 'Tiny Times', 'The Left Ear' 등 인터넷 문학의 지적자산을 바탕으로 한 청춘 영화들이 대량 제작되었다. 인터넷 청춘소설은 중국 영화 시장에서 상업적으로 호소력 있는 장르가 됐다. 'The Ghouls', 'Chronicles of the Ghostly Tribe', 'Time Raiders'와 같이 2015년~2016년 탐험 영화 개발 트렌드가 형성됐다. 한편 '서유기'를 주제로 한 영화는 거의 매년 등장했다. 2013년~2017년도 사이 지적재산영화의 콘텐츠 공급원은 주로 인터넷 청춘물과 탐험 판타지 소설들로 트렌드가 형성되었다. 2018년~2019년도 사이 인터넷 문학을 지적재산으로 한 영화 제작은 줄었지만 전체 지적재산영화 개발에서 주요 부분을 차지했다.

문학작품에서 영화로만 각색되는 한계를 넘어 예능, 게임, 음악, 연극과 같은 다양한 매체와의 네트워크를 통해 영화화될 수 있는 모든 콘텐츠가 끊임없이 발굴되며, TV 예능프로그램 '아빠 어디가'처럼 개발의 전형이 되고 있다. 또한 지적재산 허가권은 소설 위주의 문학에서 연극, 게임, 음악 등으로 영역을 넓히고 있다(그림1 참조).

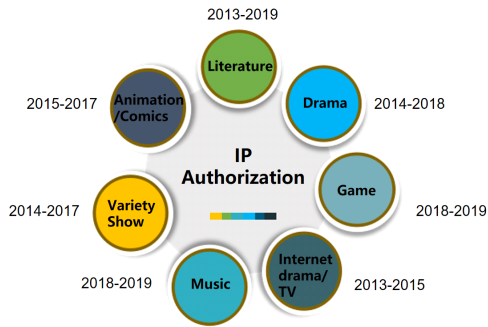


Fig. 1 IP development map

그림 1 보면, 지적재산 개발 원천은 2013년~2019년 사이 전체적으로 문학 지적재산이 주를 이루었으며 향후 인터넷 문학 지적재산이 많이 개발될 것으로 보인다. 2014년부터 예능 프로그램과 인기가 높은 인터넷 영상 지적재산 창작으로 확장됐지만 영화 평가가 기대에 못 미치면서 2018년부터는 감소했다. 2018년부터 음악과 게임 분야에 우수한 지적재산 영화가 나오기 시작했고, 특히 게임 분야에 많은 제작자들이 관심을 갖기 시작했다.

2.2.2. 지적재산 콘텐츠 개발

현재는 중국에서 가장 상업적 가치가 높은 4대 지적재산은 서유 시리즈, 큐슈 시리즈, 도깨비불 시리즈, 도굴 메모 시리즈이다[12]. 이러한 일련의 지적재산 영화 개발에서 지속적인 창작이 진행되는 것을 볼 수 있다. 지적재산 영화 시리즈를 보면 중국도 할리우드 영화 시리즈 개발 모델처럼 점차 발전하고 있다. 영화 시리즈인 '서유기' 시리즈, 'Lost On Journey' 시리즈, 'Detective Chinatown' 시리즈 등이 개발되면서 콘텐츠의 다양성이 적어지고 대신 작품 수만 많아지며 스토리 테마는 비슷해지는 현상이 빚어졌다. 그래서 관객들은 처음엔 신선함을 느끼지만 비슷한 아류들로 인하여 곧 지루함을 느낀다.

대표적인 할리우드 지적재산 영화 마블(Marvel) 시

리즈는 '우주관'에 기반 하는 반면 중국의 지적재산영화는 콘텐츠 간의 자연스러운 협업과 연동이 부족하다. 즉, 각각의 지적재산이 독립적으로 창작되어 있고 하나의 지적재산 영화 내에서도 서사적 충돌이 발생한다. 예를 들어 공유 지적재산 서유기의 경우 '슈퍼지적재산' 개발을 할 수 있는 좋은 기회를 제공 할 수 있으나 실제로는 제각각 창작을 하게 되어 전체적으로는 체계적이지 못하고 오히려 조각나고 파편화 되고 말았다.

Table. 2 IP series movie story background development

Movie series	Movie	Release time	Background area
Lost On Journey	Lost On Journey	2010	China
	Lost In Thailand	2012	Thailand
	Lost in Hong Kong	2015	Hong Kong of China
	Lost in Russia	2020	Russia
Detective Chinatown	Detective Chinatown	2015	Thailand
	Detective Chinatown 2	2017	America
	Detective Chinatown 3	2020	Japan

최근 몇 년간 인기를 끈 작품들은 기존 지적자산을 개발할 때 신선함과 호기심에 주력했다. 표 2와 같이 'Lost On Journey' 시리즈, 'Detective Chinatown' 시리즈 같은 경우 같은 콘텐츠 테마를 지역을 달리하여 각 지역의 고유한 문화의 차이를 이용하였다.

영화 'Lost On Journey' 시리즈는 2010년 중국을 배경으로 시작된 작품이 태국, 홍콩, 내년에는 러시아까지 확장되는 것을 볼 수 있다. 영화 'Detective Chinatown' 시리즈는 탐정테마를 중심으로 2015년도에 태국을 무대로 제작되었다. 콘텐츠 개발에 있어서 지역문화의 변화가 현재 개발의 주요 트렌드가 되고 있는 것을 볼 수 있다.

III. 결 론

현재 영화 지적재산은 인터넷 플랫폼의 지적 재산권에 기반을 두고 있기 때문에 지적재산 영화는 인터넷 플랫폼과 같은 공유경제를 통한 비즈니스 생태계로 탈바

꿈하고 있다. 특히 인터넷상에 인기 있는 작품은 전통 영화업계의 경영이념을 뛰어넘고 '감독 중심'에서 '관객 중심'으로 제작방식도 바뀌고 있다. 향후 지적재산 영화 개발은 인터넷과 빅데이터의 의존도가 높아질 예정이다.

2014년도부터 중국의 경우, 영화 영상 작품과 원작인 문학작품 간의 상호 라이선스 형식이 까다로워졌다. 2015년은 지적재산시장이 재가동되는 시점으로서 산업계는 지적재산에 대해 정확하고 객관적인 인식을 갖게 되었다. 2016년도부터 중국 문화오락산업이 발전하고 원소스멀티유즈가 완성되면서 지적재산에 대한 개발방식과 운영모델이 성숙해졌다. 2017년만 해도 지적재산이 한해의 키워드로 떠올랐고, 거의 모든 콘텐츠가 지적재산과 연관돼 있어 지적재산 개발은 향후 체계적으로 발전할 전망이다. 또한 최근 중국 지적재산은 소설, 연극, 게임 등의 원천콘텐츠가 영화로 각색되고 있다. 이러한 영화로의 각색은 우주적 관점의 마블 시리즈처럼 중국의 파편화된 지적재산영화 시장을 체계화 시키는데 주력하고 있다. 이를 해결하기 위해서는 공유 지적재산권에 대한 지속적인 관리와 다른 유형의 원천 콘텐츠와의 협업이 필수적이다. 앞으로도 지적재산 개편은 세대의 심리와 각 방면의 수요를 아우르는 창조적 전환과 혁신적 발전을 거듭할 것이다. 중국의 지적재산 콘텐츠에 따라 시대와 수요 측면에서 향후 연구가 필요하다. 본 연구는 향후 중국 지적재산영화의 창작연구에 기초를 제공할 것으로 기대 된다.

REFERENCES

- [1] One of the IP industry analysis series. What is IP? What IP is really valuable [Internet]. Available: <https://zhuanlan.zhihu.com/p/20441348>.
- [2] Y. Zheng, and J. Bo, "A breakthrough in IP utilization mode from IP movies," *China Art News*, no. 03, p. 4, 2016.
- [3] W. Peng, "IP development and operation mechanism of hollywood film," *Contemporary Film*, no. 09, pp. 13-17, 2015.
- [4] G. Tian, "Creating a cultural IP with Chinese symbols," *Chinese Culture News*, no. 11, p. 1, 2018.
- [5] Z. Yue, and L. Mengdi, "Thoughts on the status Quo and Path of the development of IP Movies," *Written*, no. 04, pp. 145-146, 2016.
- [6] People's Daily, the cold thinking of "IP movies" [Internet]. Available: <http://media.people.com.cn/n/2015/1201/c40606-27873849.html>.
- [7] Y. Wang, "2017 Chinese animated film: "Chinese style" is more than perfect, big IP is still mainstream," *China Art Newspaper*, 006, 2018.
- [8] D. Li, "IP resource development and development strategy of chinese film," *China Film Market*, no. 08, pp. 34-37, Aug. 2018.
- [9] S. Wei, and S. Song, "Success factors of film contents based on chinese traditional culture," *Proceedings of Korea Institute of information and Communication Engineering*, vol.23, no.2, pp. 47-48, Oct. 2019.
- [10] Y. Zeng, "Animated design analysis based on chinese traditional cultural elements," *Art Science*, no. 13, pp. 84-150, 2019.
- [11] J. Li, "The era of intellectual property is coming, the film and television circle has set off a bid for IP," *China Broadcasts*, no. 06, pp. 95-96, 2015.
- [12] W. Yang, "The value-added, problem and development strategy of online novels to IP movies," *New Film*, no. 09, pp. 42-46, 2019.