

한국 영화제작 네트워크의 역할 역동성에 관한 연구: 2001년-2006년 시기*

박문선(주저자)
중앙대학교 대학원 경영학과 박사과정
(durebaak@cau.ac.kr)
임성준(교신저자)
중앙대학교 경영대학 교수
(slimb@cau.ac.kr)

.....

본 연구는 엔터테인먼트 콘텐츠 제작 네트워크 형성에 대한 매커니즘을 이해하고 그 속에서 발생하는 역할 역동성에 관한 이해를 돕기 위해서 수행되었다. 연구자들은 2003년의 선행 연구에서 역할 역동성이 외부환경의 변화에 의해서 나타날 수 있다고 주장했으며, 1991년~2000년 사이에 제작된 영화들을 대상으로 하는 실증분석을 통해서 환경이 급격하게 변하는 시기에는 역할 역동성을 겪은 네트워크의 성과가 역할 역동성을 겪지 않은 네트워크에 비해서 더 좋다는 결론을 도출한 바 있다. 이러한 선행 연구와 동일한 맥락에서, 본 연구에서는 2001년~2006년 사이에 제작된 영화를 대상으로 외부환경의 구조적인 변화가 일반화된 상황에서 영화제작 네트워크에서 발생한 역할 역동성의 심화 정도를 분석하고, 이런 역할 역동성이 네트워크 조직의 성과에 어떤 영향을 미치고 있는가를 실증적으로 재검증했으며, 나아가 특정한 환경적 제약조건(i.e., 메이저 배급사들의 영화제작 투자)이 주어졌을 때에도 이런 역할 역동성이 여전히 유효하게 나타나고 있는지를 실증적으로 검증함으로써 선행 연구에서 주장한 내용을 더욱 발전시킬 수 있었다.

주제어: 엔터테인먼트 산업, 영화제작 산업, 역할 및 지위, 역할 역동성, 사회적 네트워크, 사회적 자본

.....

1. 들어가기

2000년대 들어서면서 한국 영화제작 산업은 확실하게 성장하고 있다. 할리우드 방식의 블록버스터 전략이 이제는 한국 영화제작 산업에서 낡은 개념이 아니며, 대부분의 극장은 현대화된 멀티플렉스로 탈바꿈했고, 강한 자본력과 운영 노하우를 보유한 메이저 배급사들은 흥행 잠재력을 가진 영화를 기획하고 발굴하는데 역량을 집중하고 있다. 특히, 영화제작에 있어서 대규모 자본의 투자 포트폴리오와 다양한 사업 포트폴리오를 동시에 확보하고 있는 메이저 배급사들의 활발한 투자참여는 이미

한국 영화제작 산업이 본격적인 산업화의 길로 접어들었음을 나타내는 중요한 현상으로 볼 수 있다.

잘 만든 영화가 곧 훌륭한 콘텐츠가 되기 때문에 이런 영화를 잘 제작하면 엔터테인먼트 산업에서 성공하는데 매우 좋은 기회를 얻게 된다는 사실을 이미 많은 산업 내 이해관계자들이 이해하고 있고, 실제 산업 내에서도 이런 움직임이 매우 활발하게 나타나고 있다. 국가 정책적으로 문화 콘텐츠 산업의 진흥을 위한 다양한 연구 및 과제가 수행되고 있으며, 문화 콘텐츠 산업의 발전을 위한 아이디어 공모전이나 학술대회가 개최되고 있다. 영화가 지닌 특수한 고위험성 때문에 실패하는 영화가 존재하지 않을 수 없지만, 지속적인 콘텐츠 창출에 필

* 이 논문은 제2회 한국 문화콘텐츠 해외진출 전략 논문 공모전에서 장려상을 받은 논문입니다.

요한 다양한 소재와 아이템의 발굴, 제작방식 다양화 등을 통해서 한국 영화제작 산업은 지금도 끊임 없이 진화하고 발전하고 있는 것이다.

영화를 비롯한 엔터테인먼트 콘텐츠의 제작은 사회적 네트워크라는 구조 속에서 이뤄지는 것이 특징이다. 사회적 네트워크는 참여 플레이어들 사이의 상호의존적 관계에 의해서 형성되는데(Jarillo, 1988; Powell, 1987; Gulati, 1998), 엔터테인먼트 콘텐츠가 사회적 네트워크를 통해서 제작되는 이유는 사람의 창의적인 아이디어를 근간으로 제작이 이뤄지기 때문으로 볼 수 있다. 미국의 사회학과 경영학 등의 분야에서 엔터테인먼트 산업의 콘텐츠 제작 네트워크에 관한 연구가 활발한 것도 미국이 엔터테인먼트 산업의 메카이기 때문이다(임성준과 박문선, 2003).

임성준과 박문선(2003)은 영화제작 네트워크 내 핵심 플레이어들 사이에서 발생하는 역할 및 지위에 관한 역할 역동성이라는 흥미로운 이슈를 가지고 대규모 자본을 수반하는 블록버스터급 영화제작이 붐을 일으키는 등의 급격한 변화를 보였던 한국 영화제작 산업의 영화제작 네트워크에 관한 연구결과를 발표한 바 있다. 주요 내용은 1981년부터 2000년까지의 시기에 영화제작 네트워크를 둘러싼 환경변화에 대응하여 발생하는 참여 플레이어들 사이의 역할변화 현상(역할의 통합 및 분리 패턴의 변화현상)을 확인하는 것과, 이런 현상이 영화제작 네트워크의 성과에 어떤 영향을 미칠 수 있는가에 대한 분석 등이다.

본 연구는 연구자들의 선행 연구를 잇는 후속 연구의 성격을 가지고 있다. 하지만, 단순한 연구의 재연에 안주하는 것이 아니라 지금의 영화제작 산업 환경이 이전과 다르게 확실하게 변했다는 것을

확인하기 위한 환경변화의 대위변수를 찾아내서 선행 연구에서 부족했던 방법론을 보완하려는 노력도 함께 기울일 것이다.

또한, 2001년부터 2006년까지의 시기에 제작된 영화들을 대상으로 시간이 지날수록 심화되고 있는 영화제작 산업의 자본성과 사업성이라는 특성이 영화제작 네트워크에서 발생하는 역할들의 다양한 변화 패턴에 어떤 영향을 주고 있는지에 대해서도 분석할 것이다.

그리고, 일련의 분석들을 통해서 엔터테인먼트 콘텐츠 제작에서 매우 중요한 의미를 갖는 콘텐츠 제작 조직 구성에 관한 메커니즘을 이해하는데 도움을 주고자 한다. 엔터테인먼트 산업에 있어서 콘텐츠 제작 조직이 갖는 중요성은 콘텐츠 제작에 필요한 창조적 아이디어를 공급하는 원천이 바로 콘텐츠를 제작하는 조직에 있다는 사실에서 찾을 수 있을 것이다.

연구자들의 이런 노력은 엔터테인먼트 산업분야에 대한 연구의 관심을 콘텐츠 제작 이전과 이후를 둘러싼 환경적 차원(주요 이슈로는 장르 선택, 마케팅 노력, 배우 선택, 스크린 확보 등)에 한정하지 않고 콘텐츠를 제작하는 과정에 있어서 가장 근간이 되는 조직구성 메커니즘으로 확대하는데 기여할 수 있을 것이다.

II. 이론적 고찰¹⁾

2.1 네트워크 내 역할, 지위, 역할 역동성의 의미

Faulkner & Anderson(1987)은 영화제작의

1) 본 연구의 이론적 고찰에 대한 내용은 임성준과 박문선의 선행 연구(2003) 내용을 재인용하거나 일부 추가 및 편집한 것임

시작단계에서 조직이 결성되고 영화제작이 끝나면 자동적으로 해체되는 영화제작 조직을 가리켜 임시적·제한적인 사회적 네트워크 성격을 가진 SPO (single project organization)라고 정의하였다. SPO는 시장 기반의 프리랜서 계약에 근거한 아웃소싱을 통해서 각각의 조직적 기능을 외부에 의존하기 때문에 매우 순간적이고 휘발성이 강한 조직이라고 받아들여진다. 따라서 각각의 조직적 기능을 수행하기 위해서 네트워크에 참여하는 플레이어들은 네트워크를 구성하는 가장 기본적인 필수적인 구성요소가 된다.

이런 조직적 네트워크의 구조적 특성을 사회학의 관점에서 보면, 각각의 네트워크에 참여하는 플레이어들은 사회적 네트워크 관계에서 비롯되는 사회적 자본(social capital)의 가치에 따라서 네트워크를 구성하거나 활동하는 것으로 이해할 수 있다. 여기서 사회적 자본은 특정 플레이어가 다른 플레이어와 행동하는 관계에서 드러나는 것으로, 특정한 플레이어에 의해서 독점되지 않고 사회적 관계를 맺은 모든 플레이어들 사이에 존재하며, 어느 한 플레이어가 다른 플레이어와 맺은 사회적 관계를 종결하면 그들 사이의 관계에 존재하는 사회적 자본은 그 순간 소멸된다. 이러한, 사회적 자본은 기존에 형성된 수많은 사회적 관계 속에 자리 매겨져 있지만(embedded), 동시에 새로운 사회적 관계 속에 자리매김(embedding)을 통해 축적되기도 한다(Jarillo, 1988; Powell, 1987; Coleman, 1988; Bourdieu, 1986).

일반적으로 사회적 관계라는 것은 계약이나 명령과 같은 법적/위계적인 관계와 다르게 상호이해, 보완, 적응, 상호의존 등과 같은 네트워크적 특성에 의해서 설정되기 때문에, 통상적인 위계적 질서에 의해서 결성되지 않은 네트워크가 그 목적과 기

능을 충분히 달성하기 위해서는 플레이어들 상호간에 강한 신뢰가 뒷받침이 되어야 한다. 이러한 신뢰(trust)는 사회적 자본의 대표적인 형태라고 할 수 있다(Coleman, 1988; Bourdieu, 1986).

또한, 사회적 관계에서 비롯된 네트워크의 형성 및 유지, 해체에 해당하는 프로세스는 무수히 많은 갈등이 발생하고 이에 대한 해결이 내포되어 있는 복잡하고 투쟁적인 프로세스라고 할 수 있다. 따라서, 네트워크에 참여하는 플레이어들은 각각의 조직적 기능을 수행하기 위해서 특정한 역할과 지위를 가지고 네트워크에 참여하게 된다.

여기서 역할(role)과 지위(position)는 사회적 관계를 연구하는 사회학 분야에서 네트워크를 구성하는 자원(resource)으로 인식되는 매우 중요한 개념이다. 지위가 특정 조직이나 특정 사회적 관계 내에서 행위주체에게 부여된 의무와 권한의 범위를 의미하는 것에 반해, 역할은 어떤 특정 조직이나 사회적 관계를 떠나 전반적인 사회구조에서 플레이어에게 부여되는 사회적 정체성(social identity)을 의미한다. 즉, 역할은 사람들이 서로 다른 구체적 관계에서 형성하는 비슷한 지위들을 일반화하는 메커니즘을 의미하는 것이다(Winship & Mandel, 1983).

네트워크 조직과 같이 유동성이 매우 높은 조직 형태에서는 사회적 정체성의 의미를 갖는 역할에 따라서 네트워크 내 지위가 만들어지기 때문에, 역할이 지위와 특정한 관계를 형성하는 현상이 나타나게 된다. 즉, 추상적/개념적이었던 사회적 관계 속의 역할이 네트워크 내 구체적인 지위로 실현되는 것이다(Baker & Faulkner, 1991). 예를 들어 자연인 강우석의 경우 '실미도'라는 특정 영화제작 프로젝트의 감독이라는 호칭은 '실미도' 제작 프로젝트 내에서 그의 지위를 의미하는 개념인 반면

에, 일반적으로 그를 감독이라 부르는 것은 '실미도'라는 특정 영화제작 프로젝트에서뿐만 아니라 영화산업 전반에서 그가 가지고 있는 사회적 정체성을 의미하는 것이다.

전통적인 조직은 위계적인 질서에 의해서 움직이기 때문에 특정한 개인 또는 조직에게 지위가 주어지면 그 지위에 따른 기대치에 부응하는 역할을 수행하게 되는 것이 일반적이라서 지위에 따른 역할이 쉽게 변하지 않는 것이 특징이다. 이에 반해, 네트워크 조직은 전통적인 산업 환경이 요구했던 관점과 전문성에서 많은 차이가 발생하므로 네트워크 형성의 목적에 부합하거나 외부 환경의 큰 변화가 발생할 경우, 사회적으로 인식된 특정 역할뿐만 아니라, 다른 역할을 동시에 수행해야 하는 지위가 만들어지기도 한다. 이런 역할의 변화(통합 및 분리) 현상을 가리켜 역할 역동성(role dynamics)이라고 부른다(Baker & Faulkner, 1991). 즉, 역할 역동성은 일반적인 상황에서 각자 수행되었던 역할들이 목적 또는 환경의 변화에 의해서 통합 또는 분리되어야 하는 압력을 받기 때문에, 이전에는 유사한(i.e., 산업환경이 같은) 네트워크들에서 공통적으로 존재했던 역할들이 어느 순간부터는 네트워크별로 서로 다르게 통합되고 분리되는 현상을 의미한다.

이런 역할 역동성은 플레이어들의 역할이 네트워크 내에서 어떤 지위로 구현되느냐 또는 특정 역할 플레이어가 다른 역할 플레이어와 갈등관계를 해결하기 위해서 네트워크 내에서 어떤 우월한 지위를 확보하느냐를 통해서 쉽게 관찰할 수 있다. 여러 가지의 방법이 나타날 수 있는데, 그중 한 가지 방식은 특정 플레이어가 역할 역동성의 대상이 되는 핵심 역할들 중에서 동질적인 여러 역할을 동시에 수행하게 하거나(역할통합), 동일 플레이어가 수행

하던 서로 이질적인 역할을 분리하여 여러 사람이 수행하게 함으로써(역할분리) 효율성을 높이는 것이다. 영화제작 산업의 예를 들면, 감독은 전통적인 영화산업 환경이 요구하는 역량과 시각의 차이로 인해서 제작자 또는 작가와 분리된 역할을 수행하는 지위를 부여받았지만, 시간이 지나고 영화제작 산업의 환경이 변함에 따라서 제작자 또는 작가 역할을 통합해서 수행해야 하는 지위를 부여받는 현상이 증가하고 있다. 즉, 봉준호 감독이 '괴물'이라는 영화제작 프로젝트에서 감독 및 작가 역할을 통합해서 수행했기 때문에 감독 겸 작가라는 독특한 지위가 만들어졌고 그런 지위를 중심으로 하는 영화제작 조직이 만들어졌는데, 이때 감독 겸 작가라는 역할 통합의 지위 창출을 가리켜 역할 역동성이 발생했다고 말하는 것이다.

2.2 영화제작 네트워크의 핵심 플레이어간 역할 역동성

Baker & Faulkner(1991)는 네트워크 조직 내 핵심 플레이어들 사이의 역할조합(role combination)에 관한 이슈를 다루면서 영화제작 산업을 대상으로 한 실증연구를 진행했다. 이들이 영화제작 네트워크를 실증연구 대상으로 삼은 이유는, 영화제작 활동에 내재된 역동적인 프로세스와 위험성이 매우 높은 구조적인 환경으로 인해서 제한된 목적을 위한 임시 프로젝트 조직을 통해서 영화를 제작하고, 임무를 완수하게 되면 조직을 해체하는 특징을 보이기 때문이다. 영화제작 네트워크의 이런 특징은 산출물의 성격이 영화와 매우 유사한 TV드라마를 제작하는 방송국 또는 스튜디오 조직과 비교했을 때 더욱 극명하게 나타난다. TV드라마의 경우 대부분의 제작 스텝들이 계층조직에 소속되어 있으면서 배정(arrangement)이라는 인소

싱(insourcing) 프로세스를 거쳐서 각각의 TV드라마 프로젝트에 참여하는 특징을 나타낸다. 그리고, 핵심 플레이어들 사이의 역할과 지위가 네트워크 내 신뢰에 기반을 두어서 형성되기 보다는 사전에 명확하게 설정된 규칙(내규)에 의해서 부여되기 때문에, 계층조직에서 설정된 역할과 지위가 TV드라마 제작 네트워크에도 그대로 적용될 확률이 높을 뿐만 아니라 그에 따른 책임권한의 소재가 분명해지며 동시에 위계질서까지 갖춰지게 된다. 따라서, 비슷한 유형의 생산품을 만들어 내더라도 영화제작 조직은 네트워크 조직이라고 할 수 있는데 반해서, TV드라마 조직은 네트워크 조직이라고 보기 힘든 것이다(임성준과 박문선, 2003).

일반적으로 영화제작 네트워크의 핵심 역할 플레이어는 제작자(producer), 감독(director), 작가(screen-writer)라고 할 수 있다. 그 이유는 영화제작 조직의 가장 큰 목적이 영화라는 콘텐츠를 산출하는 것이고, 이런 콘텐츠는 창조적인 아이디어와 제작 지식 및 노하우가 투자자본과 결합해서 만들어지는 것이므로 콘텐츠 제작과 직접적으로 연관된 제작자, 감독, 작가가 갖춰질 때 비로소 투자자를 유치하고, 배우·기술진 등을 섭외할 수 있기 때문이다. 따라서, 영화제작 네트워크의 여러 가지 역할들 중에서도 이 세 가지 역할을 영화제작 네트워크의 핵심자원이라고 정의할 수 있다(임성준과 박문선, 2003).

영화제작 네트워크의 핵심 자원인 제작자, 감독, 작가는 역할별로 구체적인 목표가 상이하므로 평가의 기준이 다르기 때문에 이들 사이에서 갈등관계가 발생하게 되면 역할 역동성은 필연적으로 일어날 수밖에 없다. 일반적으로 영화제작 산업에서 감독·작가 역할은 개인의 재능(skill or talent)에 바탕을 두고 있으며, 예술적 창작과정을 거쳐서 만들어

낸 산출물에 대해서는 영화제 시상과 같은 예술적 지위를 확인시켜주는 보상이 뒤따르므로 감독과 작가가 역할을 같은 예술적 영역으로 인식하는 반면에, 제작자 역할은 개인의 재능보다는 체계화된 경영 시스템에 의해서 지위가 형성되고 예술적 창작 프로세스가 아닌 경영상의 기능적 프로세스(i.e., 재무·마케팅)를 다루기 때문에 사업영역에 속하는 것으로 인식하고 있다. 하지만, 영화제작에 있어서 사업성과 예술성은 근본적으로 갈등관계를 내포하고 있는 요인이라고 알려져 있으므로, 사업성을 추구하는 제작자와 예술성을 추구하는 감독/작가 역할 사이에는 근본적인 갈등관계가 내포되었다고 하겠다. 따라서, 영화제작 네트워크 내에서 발생하는 역할 역동성의 기본적인 방향은 세 가지 역할들 중에서 상대적으로 이질적인 사업가적 역할은 분리되고 상대적으로 동질적인 예술가적 역할은 통합되는 형태가 될 수 있다(Baker & Faulkner, 1991; 임성준과 박문선, 2003).

또한, 영화제작 네트워크에서 발생하는 역할 역동성은 기본적으로 존재하는 제작자·감독·작가 역할의 분리 유형(P-D-S)이 변형되는 과정에 대해서 의미를 갖고 있으므로, 역할 역동성의 기본적인 방향이라고 할 수 있는 제작자 역할 분리-감독·작가 역할 통합(P-DS)이라는 유형뿐만 아니라, 제작자·감독·작가 역할 통합(PDS), 제작자·감독 역할 통합-작가 역할 분리(PD-S), 제작자·작가 역할 통합-감독 역할 분리(PS-D) 등의 유형도 역할 역동성의 결과로 나타날 수 있는 경우의 수가 된다는 것을 이해해야만 한다. 이와 같이 영화제작 네트워크에서 나타날 수 있는 역할조합 유형에 관한 분류 내용은 <표 1>과 같다.

〈표 1〉 영화제작 네트워크 내 역할조합 유형

| | |
|-------|--------------------------------------|
| PDS | 제작자, 감독, 작가 역할이 모두 통합 |
| P-DS | 제작자 역할은 독립적으로 분리되고, 감독과 작가역할은 통합 |
| PD-S | 제작자 역할과 감독 역할이 통합되고, 작가 역할은 독립적으로 분리 |
| PS-D | 제작자 역할과 작가 역할이 통합되고, 감독 역할은 독립적으로 분리 |
| P-D-S | 제작자, 감독, 작가 역할이 모두 독립적으로 분리 |

2.3 네트워크 내 역할 역동성과 네트워크 외부의 관계

Baker & Faulkner(1991)는 그들의 연구에서 블록버스터 영화의 출현으로 비롯된 미국 엔터테인먼트 산업 및 영화제작 산업의 구조적인 변화로 인해서 헐리우드 영화제작 산업에서 역할 역동성이 발생했다고 주장했는데, 이런 주장은 연구자들의 단순한 직관에 의해서 제시된 명제가 아니라 기존에 선행되었던 연구결과들(Coser, Kadushin & Powell, 1982; Garvin, 1981; Whiteside, 1980)을 종합하여 내린 결론이다(임성준과 박문선, 2003).

블록버스터 영화가 출현하기 이전의 헐리우드 영화제작 산업은 영화의 대량생산에 초점을 맞춘 스튜디오 시스템 이외에는 뚜렷한 특징이 없었다. 하지만, 미국의 경기가 지속적으로 상승하면서 엔터테인먼트 시장이 급격하게 커지는 등 근본적인 환경변화가 나타나게 되었고, 그 결과로 제작비의 급격한 상승, 상업적인 흥행기록의 중요성 증가, 영화제작규모의 대형화 등의 변화현상이 나타나면서 마침내 블록버스터 전략이 등장하게 된 것이다. 헐리우드 영화제작산업에서 블록버스터 전략이 구사되면서 나타난 가장 큰 현상은 영화를 단순한 산출물로만 인식하는 것이 아니라 “one source multi use”라는 특성에 따른 시너지효과를 창출하기 위해서 방송, 음반, 게임, 캐릭터, 출판, 스포츠, 광고

등 다양한 사업영역과 밀접하게 연관되는 콘텐츠로 재인식하고 이를 적극적으로 활용하는 움직임이 활발해졌다는 것이다. 그리고 영화가 관련 산업에 대하여 미치는 파급효과가 매우 크다는 사실에 대한 재인식의 결과로 미국 엔터테인먼트 산업에서는 영화, 극장, TV, 출판업 등을 모두 통합한 패키지를 다루는 엔터테인먼트 및 미디어 복합기업이 출현하게 되었으며, 이런 현상은 다시 헐리우드 영화제작 산업의 구조적인 변화를 더욱 가속화하는 순환구조 형성의 이유가 되었다(Coser et al., 1982; Bach, 1982; Vogel, 1999). 바로 이런 블록버스터 영화로 대표되는 미국 영화제작 산업의 외부환경 변화로 인해서 영화제작 네트워크에서 제작자의 역할 및 비중이 매우 크게 부각되었기 때문에 영화제작 네트워크에서 역할 역동성의 근본적인 변화가 시작되었다고 볼 수 있는 것이다. 따라서, 초기에 나타나는 영화제작 네트워크의 역할 역동성은 영화제작 산업의 외부환경 변화에 의해서 구체화될 수 있으며 그러한 시도가 성공적일 경우 어느 수준까지는 일반화될 수 있는 형태로 발달할 수 있다고 하겠다(임성준과 박문선, 2003).

뿐만 아니라, 일반화된 성공적인 역할 역동성은 유사한 네트워크 집단 사이에서 활발하게 모방 또는 확산될 수 있으며, 일반화된 형태의 역할 역동성이 심화되고 새로운 패턴에 대한 학습이 활발하

게 실행될 경우에는 또 다른 형태의 역할 역동성이 주목받을 수도 있다. Kraatz(1998)는 네트워크에 존재하고 있는 조직 또는 플레이어들이 상대적으로 규모가 작고, 보다 동질적이며, 이미 조직학습을 경험했던 역사가 깊을수록 그들의 핵심적 특성을 환경적 변화에 적응시키려 하며, 이런 조직적응이 유효할 경우 동질적 네트워크에 있는 다른 조직들 뿐만 아니라 다른 네트워크에 존재하는 조직들에게 까지 모방(imitation)될 가능성이 매우 높고 실제로도 그런 현상들이 일어나고 있다고 하였다. 그리고 환경의 변화에 조직이 적응하려는 노력의 결과로서 환경의 변화가 심할수록 네트워크 조직이 발생하는 빈도가 높아진다는 실증연구 결과를 도출하였다.

이런 연구결과로 추론해 볼 때, 네트워크 조직 내에서 발생하는 플레이어들 사이의 역할 역동성은 네트워크 조직이 환경변화에 적응하기 위한 하나의 수단으로 이해될 수 있으며, 동일한 환경을 접하고 있는 유사한 성격의 네트워크 조직들은 성공한 네트워크 조직에서 일어나고 있는 역할 역동성의 패턴을 모방하려는 경향이 있을 것임을 알 수 있다. 특히, 대부분의 경우에 있어서 자원의 조달을 외부 환경에 의존하는 정도가 큰 영화제작 산업에서는 이러한 역할 역동성 패턴의 모방이 더욱 빠르게 확산될 가능성이 크다. 그 결과, 환경의 변화가 심한 시기일수록 비슷한 패턴의 역할 역동성을 경험하는 네트워크 조직의 수가 많아질 것임을 추론할 수 있다. 또한, 이렇게 나타난 성공적인 역할 역동성은 유사한 영화제작 프로젝트의 조직구성에 영향을 미치기 때문에 결국은 영화제작산업 전반에서 급격한 역할 역동성이 진행될 수밖에 없는 것이다(임성준과 박문선, 2003).

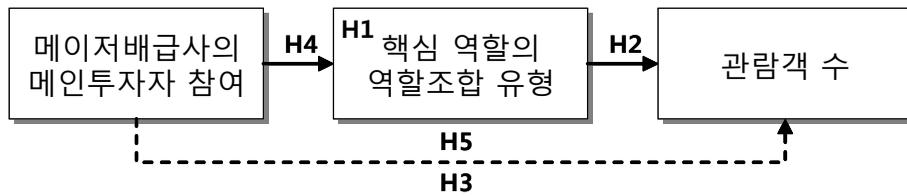
III. 통계적 분석 및 결과

3.1 연구모형

임성준과 박문선(2003)의 연구결과에 따르면, 미국 헐리우드 영화제작 산업의 블록버스터 전략으로 대표되는 영화의 산업화 및 규모화가 한국 영화제작 산업에서도 관찰되고 있으며, 이러한 환경변화에 대한 대응으로 영화제작 네트워크 내에서 역할 역동성이 발생하고 있고, 이것이 성과에 긍정적인 영향을 미치고 있다.

본 연구는 선행 연구에서 확인한 바 있는 환경변화의 측면을 더욱 구체적으로 확인하기 위해서 메이저 배급사가 영화의 메인투자자로 참여하는가를 직접 측정하는 연구모형을 설정하였다. 메이저 배급사가 출현했다는 것과 이들이 영화제작의 메인투자자로 참여한다는 현상만으로도 이미 한국 영화제작 산업의 산업화가 이미 일정한 수준이상으로 정착되었다는 것을 의미하기 때문에, 이러한 연구자들의 시도는 여러 사건들에 근거해서 환경변화 시기를 구분함으로써 환경변화의 근거를 설명했던 선행 연구방법의 미흡한 부분을 보완하는 것이다. 이런 판단은 영화진흥위원회에서 매년 발간하는 영화연감 및 영화산업에 대한 다양한 기사에서도 일치된 의견으로 제시되고 있는 바이다.

또한, 메이저 배급사는 재무적 투자자로서 참여하기 때문에 영화제작 네트워크의 핵심 역할을 직접 수행하는 것은 아니지만, 핵심 플레이어들의 역할 수행에 있어서 제작자 역할의 분리와 예술적 역할의 통합이 반영된 역할 역동성을 신뢰할 가능성이 매우 높기 때문에, 이들의 메인투자자 참여여부는 고도화된 환경변화의 대위(proxy) 변수로서 영



〈그림 1〉 연구모형

화제작 네트워크의 역할 역동성 심화에 영향을 미칠 수 있을 것으로 판단하였다.

지금까지 살펴본 내용을 바탕으로 연구모형을 설정하였다. 실증분석의 주요 내용은 (1) 메이저 배급사의 메인투자자 참여가 역할 역동성을 심화시키고 있는가를 알아보고, (2) 동질적 역할의 통합(예술역할의 통합)과 이질적 역할의 분리(사업역할의 분리)라는 기본적인 방향성의 역할 역동성이 더욱 심화되고 있는가를 알아보고, (3) 역할 역동성이 성과에 미치는 영향이 어떤가를 분석하는 것이다.

3.2 표본 수집 및 변수 설정

이번 연구에 사용한 표본의 데이터들은 영화진흥위원회의 한국영화데이터베이스(KMDB) 및 네이버무비를 1차적인 데이터 소스로 하고 있으며, 2차적인 데이터 소스는 정기적으로 영화진흥위원회에서 발표하는 통계자료 및 연도별 영화연감, 전문영화잡지 사이트, 포털사이트의 검색자료 등이다. 가장 기준이 되는 연도별 제작된 영화목록 및 관람객 수는 KMDB에 나타난 연도별 박스오피스에 따랐으며, 제작자·감독·작가·투자자·배급사·단편/독립/만화영화 구분을 위한 데이터는 수작업으로

획득하였다. KMDB에 표시된 영화를 기준으로 1차로 수집된 영화는 총 448편이었으며, 정보누락 및 단편/독립영화 제외를 통해서 획득된 최종 유효 데이터는 총 350편이었다.

연구모형에서 설정한 변수는 독립변수인 역할조합유형, 종속변수인 관람객 수, 통제변수인 배급사의 제작투자 여부로 나눌 수 있다.

독립변수로 사용한 역할조합유형은 통계 표본으로 사용한 영화들의 제작자, 감독, 작가 정보를 조합하여 코딩했다.

종속변수인 관람객 수는 영화진흥위원회에서 운영하는 한국영화데이터베이스의 영화별 전국 관람객 수와 포털사이트 네이버무비의 데이터를 기본적인 소스로 했으며, 서울 관람객 수만 나와 있는 2001년과 2002년도 정보는 광범위한 기사 검색을 통해서 전국 관람객 수를 보완하였다. 영화제작의 성과변수를 영화별 수익보고서에 나타난 금액으로 사용할 수 없는 몇 가지 제약사항이 있었기에, 부득이하게 관람객 수를 성과변수로 사용하게 되었다.²⁾

그리고 통제변수인 메이저 배급사의 제작투자 여부는 KMDB와 네이버무비의 투자 및 제공 정보를 수집하여 메이저 배급사가 영화제작에 메인투자자를

2) 영화별 수익보고서는 영화사별로 작성하고 있는데 모든 영화사가 기업 내부의 사유로 인해서 외부공개를 거절했으며, 유일하게 영화별 수익보고서를 통합관리하고 있는 영화진흥위원회에서도 수익보고서 획득 시 외부공개를 하지 않는 조건으로 영화사들로부터 데이터를 수집하기 때문에 공개하지 않았다.

한 경우와 공동투자를 한 경우를 모두 체크한 후 더미변수(0,1)로 처리하였다. 메이저 배급사의 분류 기준은 영화진흥위원회에서 매년 발표하는 메이저 배급사 분류 기준을 따랐다.³⁾

3.3 가설 설정

Baker & Faulkner(1991)의 연구와 임성준과 박문선(2003)의 연구결과를 종합해 보면, 영화제작산업에서 역할 역동성이 발생하는 가장 큰 요인은 필연적으로 대형자본을 투입해야만 하는 블록버스터 전략의 출현이다. 영화라는 상품은 엔터테인먼트 콘텐츠 제작의 속성상 높은 흥행실적을 기록하지 못하면 다시 만회할 수 없이 실패할 가능성이 매우 높은 고위험에 속한다. 이런 고위험은 영화제작에 소요되는 막대한 투자자본 조달, 제작비 상승에 대한 대비 등 무수히 많은 관리적(managerial) 어려움을 유발하기 때문에, 영화제작 과정을 단순한 예술적 창작 프로세스가 아니라 성과창출에 대한 부담이 따르는 사업 프로세스까지 내재된 복잡한 프로세스로 인식하게 만드는 이유가 된다. 따라서 영화와 같이 고위험의 엔터테인먼트 콘텐츠를 만들기 위한 조직을 구성할 때는 사업성 추구하고 예술성 추구라는 구조적인 갈등이 항상 불거질 수밖에 없는 것이다. 이런 갈등은 실패의 위험성이 더욱 높아지는 블록버스터 전략에 가까울수록 더욱 심화되어서 역할 역동성이 더욱 활발하게 일어나게 되므로, 조직 내부에서 수행되는 역할들 사이의 역학관계를 효율적으로 관리해야 할 필요성이 커지는 것이다(임성준과 박문선, 2003).

본 연구자들은 이미 선행 연구에서 환경변화가 급격하게 나타나는 시기에 역할 역동성이 실제로 나타나고 있음을 실증적으로 분석했으며, 이런 역할 역동성에 의해서 나타나는 특정 역할조합의 조건일 때 영화의 성과 또한 우수하다는 실증결과를 제시한바 있으므로, 환경변화가 더욱 가속화되어서 영화제작산업의 구조적인 변화가 일반화된 것으로 판단할 수 있는 지금 시점에서 이전 연구결과가 계속 유지되거나 심화되고 있는가를 분석하는 것은 의미가 있을 것이다. (가설 1, 2)

가설 1: 동질적 역할통합과 이질적 역할분리가 동시에 나타나는 역할조합 유형(P-DS)이 모든 역할조합 유형 중에서 차지하는 비율이 유지되거나 더욱 심화될 것이다.

가설 2: 동질적 역할통합과 이질적 역할분리가 동시에 나타나는 역할조합유형(P-DS)의 성과가 다른 역할조합 유형들의 성과보다 클 것이다.

또한, 영화제작산업의 구조적인 변화가 블록버스터 전략으로 인해서 나타났기 때문에, 영화제작에 필요한 투자자본 조달이라는 이슈가 매우 큰 비중을 차지하게 되었다. 영화제작 규모가 블록버스터 전략에 가까울수록 제작비는 급격하게 늘어나게 되므로, 제작자는 영화가 지닌 고위험을 감안한 투자여력을 지니고 있는 안정적인 투자자를 찾는 것이 매우 중요한 과업이 되었다. 영화가 지닌 고위험을 감안한 투자여력을 지닌 투자자라는 의미는 만약 영화제작에서 실패하더라도 다른 분야에서 만회할

3) 2001년~2006년 사이에 활동하고 있는 메이저 배급사는 CJ엔터테인먼트, 플레너스시네마서비스, 쇼박스미디어플렉스, 롯데쇼핑롯데엔터테인먼트 등 4개사이다. 이는 영화진흥위원회에서 발표한 연도별 통계자료를 기준으로 분류한 결과이다. 참고로, 메이저 배급사들이 본격적으로 영화제작에 대한 투자활동을 벌이기 시작한 것은 2003년부터 나타난다.

수 있는 투자 포트폴리오를 소유한 투자자를 의미하지만, 또한, 영화 상영에 실패하더라도 이것을 활용한 2차적인 사업행위에서 직접 투자한 금액의 손실을 만회할 수 있는 사업 포트폴리오를 소유한 투자자를 의미하기도 한다. 탄탄한 사업 포트폴리오에 기반해서 영화제작에 필요한 자본을 투자한다는 측면에서 보면, 영화제작 산업과 직·간접적으로 연관되어 있는 기업들이 더 많은 정보 및 기회들 속에서 의사결정을 내릴 수 있기 때문에 그런 기업들이 주로 투자자로 나설 것이다.

영화라는 콘텐츠를 다양하게 활용할 수 있는 사업 포트폴리오의 구축이라는 의미는, 영화라는 엔터테인먼트 콘텐츠를 중심으로 “one source multi use”를 실현할 수 있는 다각화된 사업형태를 보유한다는 의미로 이해할 수도 있다. 최근에는 제작된 영화와 직접적으로 연관되는 배급 업체들이 우수한 콘텐츠 확보를 매우 중요한 사업목표로 인식하고, 단순히 영화의 유통에만 관여하는 것이 아니라 극장 네트워크를 소유한 것은 물론이고 TV·케이블과 같은 미디어 채널, 그리고 음악·캐릭터·스포츠와 같은 간접적으로 관련된 사업에 이르기까지 엔터테인먼트 사업영역 전반에 걸쳐서 시너지 효과를 극대화하려는 복합기업으로 발전하고 있는 현상은 이런 맥락에서 보다 쉽게 이해할 수 있을 것이다.

결국, 영화배급에 대한 수익과 극장상영에 대한 수익창출이라는 목표뿐만 아니라 2차적인 수익 창출의 원천을 확보한다는 목표를 가진 채 엔터테인먼트 복합기업으로 진화하고 있는 배급사들이 안정적인 투자자를 찾는 영화제작자의 목표와 이해관계가 맞게 되면서 영화제작에 직접 참여하거나 메인투자 또는 공동투자의 형태로 투자하는 비율이 점점 높아질 것이라고 예측해 볼 수 있다.

또한, 메이저 배급사들은 막대한 시장지배력을 가지고 규모의 대형화, 콘텐츠 및 사업 분야의 다각화를 피하기 때문에 영화제작에 있어서 긍정적인 요인으로 작용할 것이라고 예상할 수 있지만, 다른 측면에서는 투자자분을 회수하기 위해서 영화제작 네트워크의 성공 가능성을 높일 수 있는 일정한 수준의 영향력을 확보하려는 것도 예상할 수 있다. 특히, 영화제작에 있어서 투자자는 대부분 제작자와 감독, 작가 역할이 정해지는 시점에서 자본투자에 대한 의사결정을 내려야 하기 때문에 성공확률이 높은 일반화된 어떤 요인이나 공식이 존재한다면 그것을 근거로 의사결정을 내리게 될 것으로 추론할 수 있다. 따라서 영화제작 네트워크에서 나타나는 역할 역동성에 대한 영향력을 가진 투자자는 성과가 좋다고 알려진 특정한 역할조합유형을 선호할 것이다. (가설 3, 4, 5)

가설 3: 메이저 배급사가 메인투자자로 참여하는 경우, 그렇지 않은 경우보다 성과가 클 것이다.

가설 4: 메이저 배급사가 메인투자자로 참여하는 경우, 동질적 역할통합과 이질적 역할분리가 동시에 나타나는 역할조합 유형(P-DS)의 비율이 메이저 배급사가 메인투자자로 참여하지 않은 경우의 비율보다 더 높을 것이다.

가설 5: 메이저 배급사가 메인투자자로 참여하는 경우, 동질적 역할통합과 이질적 역할분리가 동시에 나타나는 역할조합 유형(P-DS)의 성과와 나머지 다른 유형들 사이에서 나타나는 성과차이가 메이저 배급사가 메인투자자로 참여하지 않은 경우보다 더 클 것이다.

3.4 가설 검증

(40.4%→64.0%), 가설 1은 채택되었다.

3.4.1 가설 1

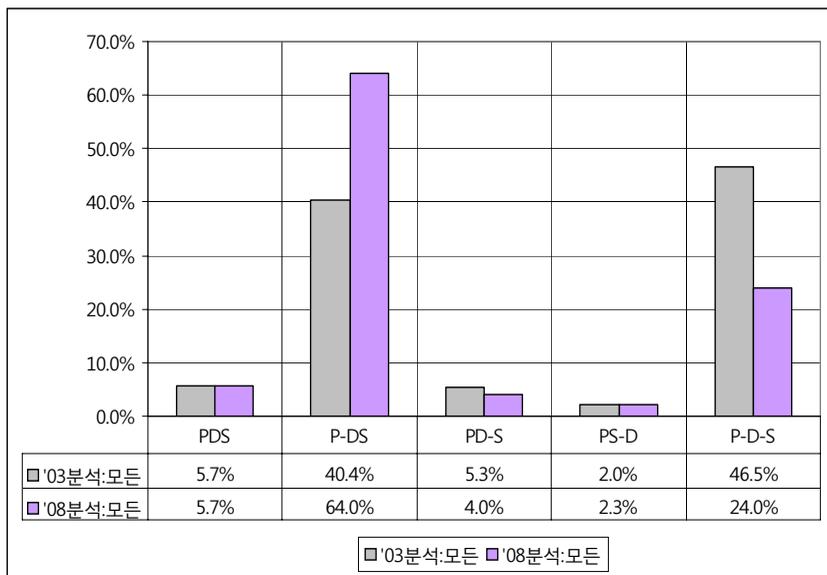
〈그림 2〉는 연구자들의 선행 연구결과와 이번 분석에서 새롭게 나타난 결과를 그래프로 나타낸 것이다. 분석조건은 (1) 03년 분석조건 : 91~00년 시기의 모든 유효데이터, (2) 08년 분석조건 : 01~06년 시기의 모든 유효데이터 등이며, 각각의 역할조합 유형별로 해당 분석조건에서 차지하는 비율이 표시되어 있다. 이 분석결과를 근거로 가설 1을 검증할 수 있다.

가설 1은 선행 연구결과와 비교해서 01~06년 시기에 제작된 영화들에서 P-DS 유형이 차지하는 비율이 계속 유지되거나 더욱 심화된다는 내용이기 때문에 〈그림 2〉에서 보는 바와 같이 선행연구 결과보다 P-DS 유형의 비율이 더욱 증가했으므로

3.4.2 가설 2

가설 2의 검증을 위해서는 모든 유효 데이터를 대상으로 역할조합 유형별 평균을 분석하는 절차를 거쳐야 한다. 이 경우 종속변수인 관람객 수는 연속형 데이터에 속하고 독립변수인 역할조합 유형은 범주형 데이터에 속하기 때문에 ANOVA 분석을 실시하는 것이 타당하다. 연구자들은 가설 2에 대한 ANOVA 분석결과를 〈표 2〉의 형태로 정리하였다.

2001년~2006년 사이의 모든 유효 데이터를 대상으로 한 ANOVA 분석결과에 따라서, 평균이 가장 높은 순서대로 역할조합 유형을 나열하면 PD-S > PDS > P-DS > P-D-S > PS-D로 정리된다. 가설 2의 내용은 영화제작 네트워크의 역할 역동



〈그림 2〉 '03년 연구와 본 연구의 역할조합 유형 비율 비교

〈표 2〉 01~06년 역할조합 유형별 성과차이 분석 (ANOVA)

| 역할조합유형 | 표본 수 | 평균 | 표준편차 |
|--------|------|-----------|-----------|
| PDS | 21 | 1137331.5 | 2530687.3 |
| P-DS | 219 | 1312535.2 | 1604564.0 |
| PD-S | 14 | 2000448.4 | 3268703.8 |
| PS-D | 8 | 1341466.5 | 1939742.4 |
| P-D-S | 88 | 931473.9 | 1532564.8 |

성이 발생한 P-DS 유형의 성과가 가장 좋을 것이라고 예측하는 내용이므로 위의 분석결과를 그대로 수용하게 되면 가설 2는 기각된다.

하지만, 가설 2가 기각된 원인을 분석해 보면, 여기에는 통계적 분석법의 한계에서 비롯된 문제가 발생한다는 것을 알 수 있는데 상세한 내용은 2가지로 나뉘어서 살펴볼 수 있다.

첫째, 〈그림 2〉의 빈도분석과 〈표 2〉의 역할조합 유형별 표본 수 정보에 나타나듯이 P-DS 유형과 P-D-S 유형을 제외한 나머지 유형들의 표본 수가 통계적 유의성을 확보하기에는 너무 적다는 것이다. 이 연구에서 사용하는 독립변수는 역할조합 유형을 1~5까지 구분하여 코딩한 범주형 데이터고, 종속변수는 관람객 수라고 하는 연속형 데이터이기 때문에 가장 적절한 분석방법은 ANOVA가 되겠지만, P-DS와 P-D-S 유형을 제외한 나머지 유형들의 표본 수가 너무 적어서 집단 간 평균분석에 적절한 조건을 만족시키지 못하기 때문이다. 이런 현상은 연구자들의 2003년 연구에서도 나타난 현상으로 현재까지 데이터 확보 현황에서는 해결하기 어려운 부분이라고 볼 수 있다.

둘째, 연구자들이 영화제작 네트워크 환경변화의 결과로 인해서 제작자·감독·작가라는 3개의 역할들 사이에서 나타나는 역할 역동성의 기본적인

방향을 동질적 역할통합과 이질적 역할분리라고 정의했기 때문에, 이 연구에서 역할조합 유형들의 성과 차이가 드러나야 하는 분석대상은 역할 역동성이 반영되지 않은 유형과 기본적으로 정의한 역할 역동성이 반영된 유형이 되어야 하는 것이다. 즉, 기본적으로 가설 2에서 예측하는 내용은 P-DS 유형의 성과 vs. P-D-S 유형의 성과 사이의 차이가 되는 것이고, 궁극적으로는 역할 역동성이 일어나는 유형 vs. 역할 역동성이 일어나지 않은 유형의 구조로 논의가 확장되어야 한다는 것이다.

지금까지 전개된 가설 2에 대한 논의 내용을 정리하면, 가설 2의 검증에 대한 분석결과는 2가지로 해석할 수 있는데 통계적 해석상으로는 가설 2의 기각이 맞지만, 데이터 확보의 한계점과 실제 데이터를 건별로 세밀하게 분석해 보면 가설 2의 채택도 가능하다는 것이다.

3.4.3 가설 3

가설 3은 메이저 배급사가 메인 투자자로 참여한 모든 영화들의 성과 평균과 그렇지 않은 경우에 해당하는 모든 영화들의 성과 평균을 직접 비교하는 것으로 검증할 수 있다. 전체 유효한 샘플 데이터 350개 중에서 메이저 배급사가 메인 투자자로 참

〈표 3〉 01~06년 메이저배급사의 메인투자자 참여여부에 따른 성과 차이 분석

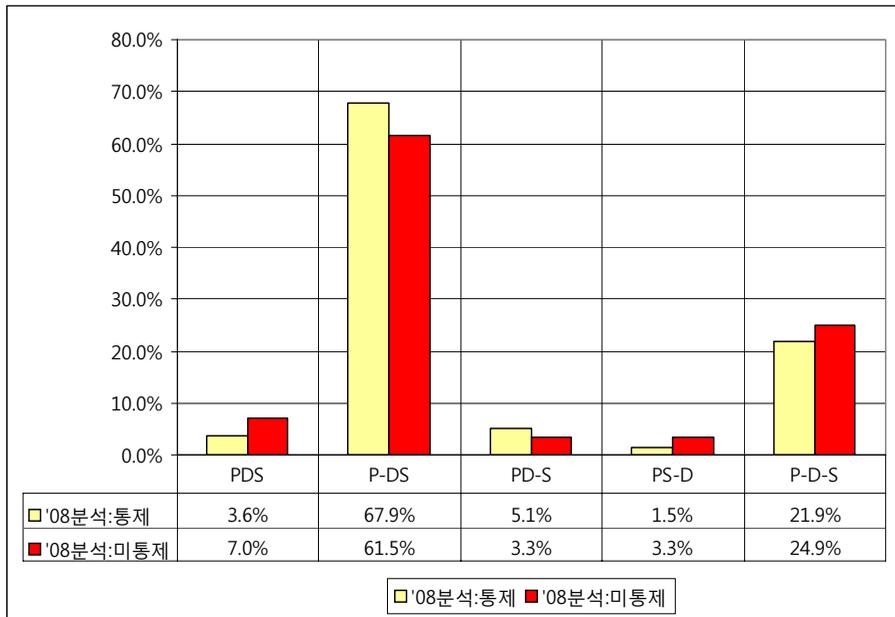
| 구분 | 관객 수(평균) | 표본 수 |
|--------------------|------------|------|
| 메이저배급사가 메인투자자로 미참여 | 854411.75 | 213 |
| 메이저배급사가 메인투자자로 참여 | 1825161.96 | 137 |
| 합계 | 1234391.12 | 350 |

여한 것은 137개로 그 평균이 약 182만인데 비해서, 메이저 배급사가 메인 투자자가 아닌 나머지 213개 영화들의 평균값은 약 85만으로 메이저 배급사가 메인 투자자로 참여한 영화들의 평균이 100만 가까이 더 많게 나타났다. 이것은 메이저 배급사가 메인 투자자로 참여했을 때 다른 영화들에 비해서 블록버스터 전략을 더 많이 쓸 수 있고, 더 많은 제작비용이 소요될 가능성이 크기 때문에 사업적 성격이 더 많이 강조된 결과로서 나타난 것

이라고 판단할 수 있다. 따라서, 가설 3은 채택되었다.

3.4.4 가설 4

가설 4는 〈그림 3〉에서 보는 바와 메이저 배급사가 메인투자자로 참여했을 때와 그렇지 않은 경우의 P-DS 유형 비율을 비교하는 것으로 검증할 수 있다. 메이저 배급사가 메인투자자로 참여했을



〈그림 3〉 메이저 배급사의 메인투자자 참여여부에 따른 역할조합유형 비율

때의 P-DS 유형 비율이 67.9%로, 그렇지 않은 경우의 61.5%보다 더 높게 나타났다. 메이저 배급사가 메인투자자로 참여한다는 의미는 다른 어떤 경우에 비해서 흥행에 대한 기대감이 더 높다는 의미가 되지만, 반대로 영화제작 네트워크의 영화 흥행에 대한 부담감이 더 커지게 된다는 의미로도 받아들일 수 있다. 통계적 결과에 따라서, 메이저 배급사가 메인투자자로 참여하게 되면 영화제작 네트워크 내에서 현재 산업 내 일반적인 추세가 되고 있는 P-DS 유형의 역할 역동성이 더 크게 반영되었으므로, 가설 4도 채택되었다.

또한, 메이저 배급사가 메인투자자로 참여하지 않은 경우에는 역할 역동성이 발생하지 않는 P-D-S 유형이 전체에서 차지하는 비율이 상대적으로 높다는 결과에 의해서, 동일한 기간의 표본 중에서 메이저 배급사가 메인투자자로 참여했을 때와 참여하지 않았을 때의 통제효과를 확인할 수 있다. 즉, 메이저 배급사가 메인투자자로 참여했을 경우 역할 역동성이 발생하는 비율이 더 높기 때문에 메이저 배급사의 메인투자자 참여라는 이벤트는 영화제작 네트워크 내 역할 역동성의 발생을 촉진한다고 볼 수 있는 것이다.

3.4.5 가설 5

가설 5는 메이저 배급사가 메인투자자로 참여하면 영화제작 네트워크 내 역할 역동성이 더 크게 작용할 것이므로 P-DS 유형을 가진 영화들의 성과 평균이 다른 나머지 유형들의 성과 평균보다 더 클 것이며, 이런 차이는 메이저 배급사가 메인투자자로 참여하지 않은 조건에서 P-DS 유형과 나머지 유형들의 성과 평균 사이에서 발생하는 성과차이보다 더 클 것이라는 예측을 의미한다. 가설 5의 검증을 위해서는 크게 2가지 조건에 대한 ANOVA 분석이 필요한데, 각각의 조건은 메이저 배급사의 메인투자자 참여 여부가 된다.

〈표 4〉는 01~06년의 데이터에 대한 역할조합 유형별 평균 성과차이에 대한 분석조건별 결과를 정리한 내용이다. 해당 분석에 사용한 조건은 메이저 배급사가 메인투자자로 참여한 조건, 메이저 배급사가 메인투자자로 참여하지 않은 조건, 1000만 관객 표본을 제거하고 메이저 배급사가 메인투자자로 참여한 조건 등이며, 모든 조건에 대해서 ANOVA 분석을 실시하였다. 〈표 4〉의 내용에서 가장 중심이 되는 내용은 분석조건 1과 분석조건

〈표 4〉 01~06년 시기의 분석조건별 역할조합 유형의 성과 평균분석

| 역할조합유형 | 분석조건 1 | | 분석조건 2 | | 분석조건 3 | |
|--------|--------|---------|--------|--------|--------|---------|
| | 표본 수 | 평균 | 표본 수 | 평균 | 표본 수 | 평균 |
| PDS | 5 | 2997358 | 16 | 556073 | 4 | 810164 |
| P-DS | 93 | 1773701 | 128 | 979619 | 92 | 1651462 |
| PD-S | 7 | 3734978 | 7 | 265918 | 6 | 2307003 |
| PS-D | 2 | 302709 | 5 | 898210 | 2 | 302709 |
| P-D-S | 30 | 1445197 | 57 | 725418 | 29 | 1112928 |

분석조건 1: 01~06년 메이저 배급사가 메인 투자자 조건 (총 137개)
 분석조건 2: 01~06년 메이저 배급사가 메인 투자자 아닌 조건 (총 213개)
 분석조건 3: 분석조건 1에서 1,000만 관객 데이터만 삭제 (총 133개)

2의 내용이다.

〈표 4〉의 결과에 의하면, 메이저 배급사가 메인 투자자로 참여했을 때 가장 성과가 높은 유형은 PD-S 유형이고 2번째 성과가 높은 유형은 PDS 유형이기 때문에, 분석조건 1에서 P-DS 유형의 성과 평균이 가장 높아야 하는 조건에 미달되었다. 비록 분석조건 2에서 P-DS 유형이 가장 높은 성과를 나타내고 있지만, 분석조건 1에서 P-DS가 가장 높은 성과를 나타내지 못했으므로, 두 가지 분석조건에서 각각 P-DS 유형이 가장 성과가 높아야 한다는 기본적인 조건이 충족되지 못한 것이다. 따라서, 통계적인 분석 결과에 의하면 가설 5는 기각된다고 볼 수 있다.

하지만, 가설 2의 기각에 대한 원인분석에서도 그랬듯이 가설 5의 기각이 통계적 해석상 충분히 맞는 내용이지만, 가설 5의 기각 원인분석 및 여러 가지 관점을 동시에 고려하면 가설 5를 채택할 수도 있다.

먼저 〈표 4〉의 분석조건 3의 내용은 〈표 4〉의 분석조건 1의 표본 수에서 1000만 관객 표본을 제거한 뒤 다시 ANOVA 분석을 실시한 결과를 정리한 것이다. 전체 표본의 값들 중에서 1000만 관객을 가진 표본은 총 4개였으며, P-DS 유형 1개, PD-S 유형 1개, PDS 유형 1개, P-D-S 1개 등으로 분포되었다. 이 내용에 따르면 1000만 관객을 제외했을 때, PDS 유형의 성과 평균이 P-DS 유형의 성과 평균보다 낮게 나타나고 있다. 즉, PDS 유형의 표본 수가 너무 적기 때문에 1000만 관객 수를 가진 표본이 과도하게 영향을 주고 있으므로 PDS 유형의 성과 평균이 지나치게 높게 측정되었다는 것이다.

또한, 가설 2의 검증에서도 언급했듯이, PDS, PD-S, PS-D 유형의 표본 수가 너무 적어서

ANOVA 분석 전반에 걸쳐서 통계적 유의성이 확보되지 않기 때문에 PD-S 유형의 역할 역동성이 가장 높은 성과 평균을 보인다고 확정할 수 없다는 것도 고려되어야 할 사항이다. 이 경우 가장 적절한 접근방법은 P-DS 유형과 P-D-S 유형만을 놓고 비교를 하는 것이다. 만약, 이런 관점에서 〈표 4〉의 분석결과를 살펴보면, 분석조건 1에서 P-DS 유형과 P-D-S 유형의 성과 평균 차이는 P-DS 유형이 32만 가량 더 높고, 분석조건 2에서는 P-DS 유형과 P-D-S 유형의 성과 평균 차이는 P-DS 유형이 25만 가량 더 높게 나타나므로, 가설 5에서 예측한 내용을 지지하고 있다고 할 수 있다. 뿐만 아니라 1000만 관객을 제거한 후 분석한 내용인 분석조건 3에서는 P-DS 유형의 성과 평균이 53만 가량 더 높게 나타나므로, 다른 나머지 유형의 성과 평균을 고려하지 않은 채 P-DS 유형과 P-D-S 유형만을 놓고 본다면, P-DS 유형의 성과가 P-D-S 유형의 성과보다 더 크며, 메이저 배급사가 메인투자자로 참여했을 때 그 성과 차이는 더 크게 나타난다고 정리할 수 있다.

이상의 논의를 종합하면, 가설 5의 경우 통계적으로는 기각되지만, 통계적 방법론의 제약조건 및 원인분석 결과를 참조해서 가설 5가 예측하는 내용을 채택할 수도 있다.

IV. 결론

본 연구가 지니는 의미는 2003년의 선행 연구와 마찬가지로 영화제작 산업 환경의 구조적 변화환경을 반영하면서도 산업 환경보다 매우 작은 연구대상인 영화제작 네트워크의 역할 역동성을 함께 살

피봄으로써 영화제작 산업에 대한 거시적 및 미시적 접근법을 동시에 시도했다는 것이다. 이런 독특한 접근 방식은 영화제작 산업에만 한정되는 내용이 아니라 엔터테인먼트 산업을 학문적으로 연구하고자 하는 노력에 작은 선행적 의미가 있을 것으로 기대한다.

또한, 선행 연구결과의 주장이 시간이 흐른 뒤에도 계속 유효한가를 판단하는 방법에 있어서 선행 연구에서 부족했던 방법론상의 변수 설정 및 이론적 근거들을 추가로 보완했다는 것도 이번 연구의 성과로 볼 수 있을 것이다.

그리고, 본문에서 다루지 않았지만, PD-S 유형에서 발견한 흥미로운 현상도 향후 더 발전된 연구 아이디어로 활용할 수 있을 것이라 기대할 수 있다.⁴⁾

본 연구에서 제시한 실증분석 결과의 시사점은 실제 현장에서 벌어지고 있는 현상을 이론적으로 뒷받침하는데 매우 유용하게 쓰일 것으로 여겨진다. 연구자들은 이미 선행 연구를 진행하는 과정에서, 영화제작자와 면담을 통해서 1990년대 들어 과거에 비해 점점 더 많은 한국영화에 있어서 감독이 직접 시나리오를 작성하거나 공동으로 집필하는 것이 일반화되고 있으며 영화제작을 위한 자본을 조달하는 과정에 있어서도 감독의 시나리오 집필 참여가 투자자들의 의사결정에 유리하게 작용되는 요인이 되고 있다는 사실을 확인한 바 있다(임성준과 박문선, 2003).

이와 같이 기본적인 역할 역동성의 유형, 즉, 제작자 역할은 따로 떨어지고, 감독 및 작가 역할은 공동으로 수행되는 P-DS라는 역할조합에 의해서 제작된 영화의 흥행성공 가능성이 상대적으로 높음을 영화제작산업 관계자들이 이미 경험적으로 인지하고 있다는 사실은 연구자들의 실증분석 결과가 상당히 중요한 의미를 가질 수 있음을 나타내는 것이다.

그리고 2003년 연구에서 한국 영화제작 산업 내 P-DS 역할조합 유형이 점차 확산되는 모방적 구조동형화 현상이 일어나고 있는 것으로 볼 수 있다고 예상했던 내용에 대해서도, 후속 연구를 통해서 모방행동의 확산 차원을 넘어서 이미 역할 역동성은 일반적인 현상으로 굳어졌다는 실증적 확인을 얻은 것도 성과라고 할 수 있을 것이다.

이상과 같은 연구자들의 노력은 창의적인 아이디어와 무형의 자산 및 자원을 사용하여 콘텐츠를 제작하는 엔터테인먼트 산업에서 가장 먼저 선행되어야 하는 제작 네트워크의 형성 및 활동에 대한 메커니즘을 이해하는데 도움이 되기 때문에, 엔터테인먼트 콘텐츠 제작 활동에 내재된 높은 고위험을 효과적으로 관리하는데 도움을 줄 수 있을 것으로 기대한다.

하지만, 본 연구는 선행 연구에서도 밝힌 바 있는 통계적 방법에서 나타나는 한계점을 여전히 해결하지 못했다는 아쉬움이 있다. 역할 역동성이 반

4) 연구자들은 가설 5의 통계적 기각원인을 상세 분석하는 과정에서 표본 수는 적어도 가장 높은 성과 평균을 나타내고 있는 PD-S 유형에서 특이하게도 역할을 수행하는 플레이어가 매우 특징인에 한정되어 있어서 사회적 연대에 의한 역할 수행 패턴이 진행되고 있다는 흥미로운 현상을 발견하였다. 01~06년 사이에 제작된 영화들 중 PD-S 유형을 선택한 영화제작 네트워크는 총 17건인데, 이 중에서 강우석 감독이 PD 통합역할을 수행한 것이 2건, 이준익 감독이 PD 통합역할을 수행한 것이 3건으로, PD-S 유형을 선택한 영화제작 네트워크 집단에서 2명이 차지하는 비중이 매우 높았다. 그리고, 이 2명의 감독이 PD-S 유형에서 PD 통합역할을 수행할 때, 영화제작 네트워크가 어떻게 바뀌더라도 S 역할은 항상 특정한 개인이 수행하고 있었다(강우석-김희재, 이준익-최석환). 이런 현상은 사회적 연대의 개념으로 이해할 수 있는데, 네트워크 플레이어들 사이에 네트워크가 바뀌더라도 항상 행동을 같이하는 관계가 형성되고 있다는 것을 말한다. 따라서 PD-S 유형에서 나타난 이런 관계는 네트워크 내 특정 지위를 차지한 플레이어가 스스로 검증한 역할 수행 패턴으로도 일정 수준의 성과를 얻어내는 또 다른 형태의 역할 역동성의 형태가 존재할 수 있다는 것을 나타낸다. 다만, PD-S 유형에서 나타나는 것과 같은 현상이 다른 역할조합에서는 관찰되지 않아서 일반화하기에는 무리가 있다고 판단했다.

영된 역할조합들 중 P-DS 유형을 제외한 나머지 유형의 표본 수가 너무 적어서 통계적으로 유의한 결과를 얻지 못하는 문제를 해결하지 못한 것이다.

또한, 연구에서 제시한 역할 역동성의 개념이 영화제작 산업이나 엔터테인먼트 산업을 벗어나서 다른 산업 영역으로 확장할 수 있는지의 여부가 확실치 않다는 것도 해결되어야 할 과제라고 볼 수 있다. 후속연구에서는 이런 부분들이 조금이라도 개선될 수 있는 방법들이 개발되어서 보다 활발한 연구가 이어지기를 기대해 본다.

참고문헌

〈인터넷 자료〉

<http://www.kmdb.or.kr/>

<http://movie.naver.com/>

전문영화저널 사이트 및 인터넷 검색 결과

〈국내문헌〉

Squire, Jason E.(1997), 할리우드의 영화 산업, 도서출판 길벗

권세기, 한국영화산업의 현황과 선결과제, www.nanet.go.kr

김형석(2001), 영화 마케팅 비즈니스, 제 2판, 문지사

김휴종(2001), 글로벌 엔터테인먼트 산업의 구조와 현황, www.seri.org

김휴종(1999), 한국영화산업, 돌파구는 없는가?, www.seri.org

영화진흥위원회(2001-2006), 연도별 통계자료 및 한국영화산업결산 보고서, 홈페이지

임성준과 박문선(2003), 한국 영화제작네트워크 내 핵심 플레이어들간의 역할 역동성에 관한 연구, 전략경영연구, Vol.6, No.2, pp.27-51.

〈외국문헌〉

Baker, Wayne E. & Faulkner, Robert R.(1991), "Role as resource in the Hollywood Film Industry," *American Journal of Sociology*, Vol. 9, pp.279-309.

Borys, Bryan & Jemison, David B.(1989), "Hybrid arrangements as strategic alliances: Theoretical issues in organizational combinations," *Academy of Management Review*, Vol. 14, pp.234-249.

Burt, Ronald S.(1992), *Structural holes: The social structure of competition*, Harvard University Press.

Coleman, James S.(1988), "Social Capital in the Creation of Human Capital," *American Journal of Sociology*, Vol. 94, pp.95-120.

Gnyawali, D. R. & Madhavan, R.(1999), "Cooperative Networks and Competitive Dynamics: A Structural Embeddedness Perspective," *Academy of Management Review*, Vol. 26, pp.431-445.

Faulkner, Robert R., & Andy B. Anderson(1987), "Short-Term Projects and Emergent Careers: Evidence from Hollywood," *American Journal of Sociology*, Vol. 92, pp.879-909.

Garvin, David A.(1981), "Blockbusters: The Economics of Mass Entertainment," *Journal of Cultural Economics*, Vol. 5, pp.1-20.

Gulati, Ranjay(1998), "Alliances & Networks," *Strategic Management Journal*, Vol. 19, pp.293-317.

Gulati, Ranjay(1999), "Network location and learning: The influence of network resources and firm capabilities on alliance formation," *Strategic Management Journal*, Vol. 20, pp.397-420.

Jarillo, J. Carlos(1988), "On Strategic Networks,"

- Strategic Management of Journal*, Vol. 9, pp.31-41.
- Johanson, Jan & Mattson, Lars-Gunner(1987), "Interorganizational Relations in Industrial Systems: A Network Approach Compared with the Transaction-Cost Approach," *International Studies of Management and Organizations*, Vol. 17, pp.34-48.
- Kraatz, Matthew S.(1998), "Learning by Association? Interorganizational Networks and Adaptation to Environmental Change," *Academy of Management Journal*, Vol. 41, pp.621-643.
- Powell, Walter W.(1990), "Neither Market nor Hierarchy: Network forms of organization". In B. M. Staw and L. L. Cummings (eds.), *Research in Organizational Behavior*. JAI Press, Greenwich, CT, 12, pp.295-336.
- Van de Ven, Andrew H. & Ring, Peter Smith (1994), "Developmental processes of cooperative interorganizational relationships," *Academy Of Management Review*, Vol. 19, pp.90-118.
- Vogel, Harold L.(1999), "Entertainment industry economics: A guide for financial analysis," Cambridge University Press.
- Winship, Christopher, & Michael Mandel(1983), "Roles and Positions: A Critique and Extension of the Blockmodeling Approach," pp.314-345 in *Sociological Methodology*, 1983-1984, edited by Samuel Leinhardt. San Francisco: Jossey-Bass.

A Study on Role Dynamics in Korean Film Making Industry During 2001-2006

Moonsun Park* · Seong-Joon Limb**

Abstract

By analyzing role composition among producer, director, and screenwriter for project-based organizations in Korean film making industry during 2001-2006, this study empirically examined the concept of 'role dynamics' and its relationships with performance. Literature suggests that organizations tend to integrate homogeneous roles and separate heterogeneous roles as their environment changes more rapidly. Empirical results of this study show that film making organizations integrated homogeneous artistic roles of director and screenwriter but separated heterogeneous business role of producer. Moreover, films with the same person who played both roles of director and screenwriter but with different producer were found to be more successful than films with different persons played roles of producer, screenwriter, and director respectively. Empirical results of this study suggest that organizations may utilize role dynamics in order to adapt to changing environment.

Key words: Entertainment Industry, Film Making Industry, Role and Position, Role Dynamics, Social Network, Social Capital

* Doctorial Candidate of Business Administration, Graduate School, Chung-Ang University, Seoul, Korea

** Professor, College of Business Administration, Chung-Ang University, Seoul, Korea