

K-Culture와 인재

November 3, 2022

윤용필 대표이사

ENA

목차

Table of Contents

1

K-Culture 현황

The Korean Wave that became a Global Phenomenon

2

K-Culture 성공요인

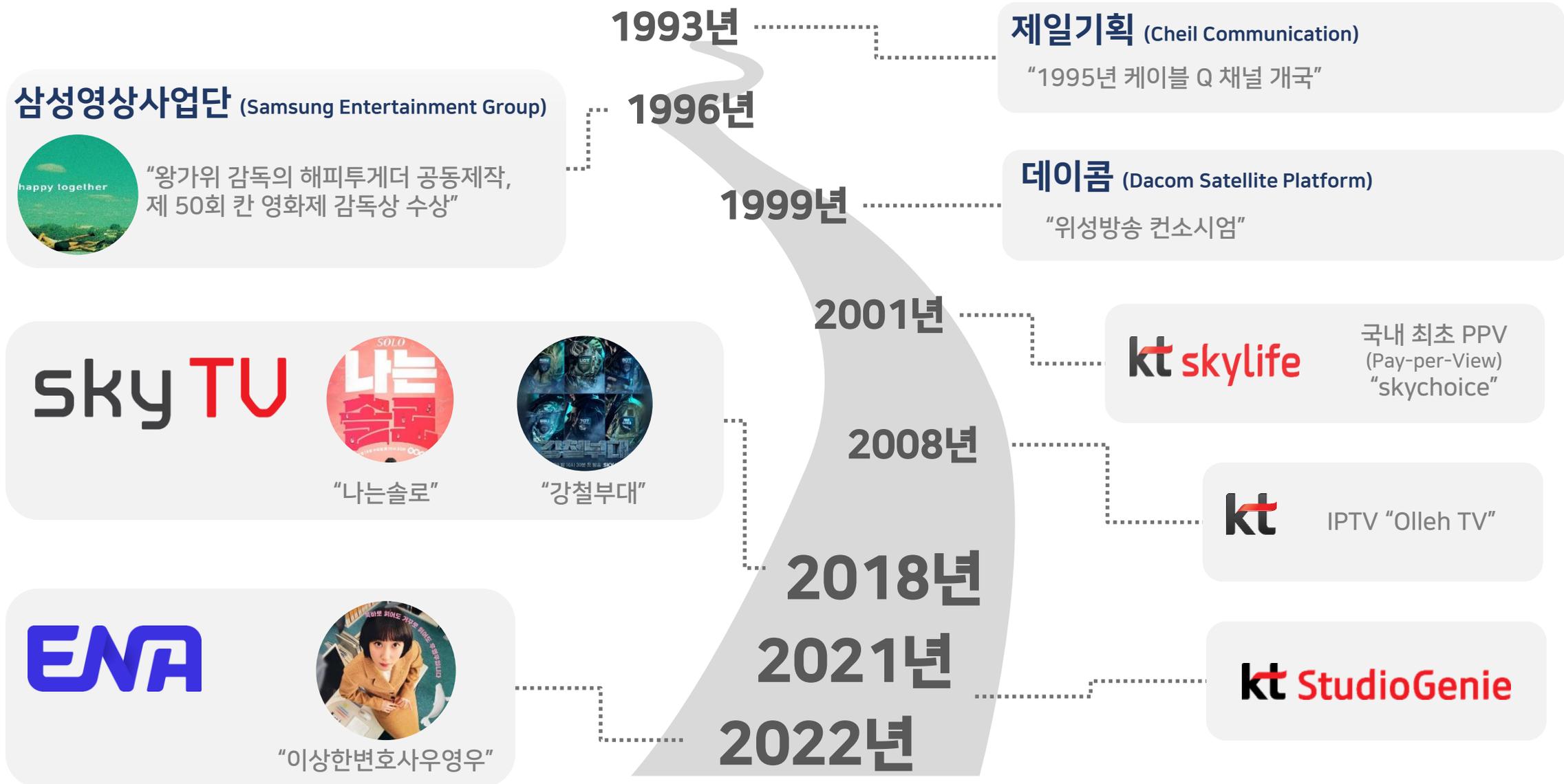
Why Korean culture is a global hit

3

K-Culture 인재

How to cultivate K-Culture human resources

About Presenter



K-Culture 현황

The Korean Wave that became a Global Phenomenon

Pre K-Culture

90년대 초반부터 한국의 영상 콘텐츠가 중국·일본을 시작으로 **글로벌 시장에서 단발적 변화를 야기**, 특히 대장금은 가장 많은 외국에 판매되면서 **K-Culture의 가능성을 보여주었지만**, 사전 기획이 단발성 성공으로 **체계적/연속성을 갖고 성장하지 못함**



“한류(韓流)의 진원”

사랑이 뭐길래 ('91)



MBC 평균 시청률 59.6% ('91년)



CCTV 채널 1 평균 시청률 4.2% ('97년)
- 1억 5천만 명 시청

겨울연가 ('02)



KBS 평균 시청률 23.1% ('02년)



NHK-BS2 첫방영 ('03년)
NHK지상파 평균 시청률 14.9%('04년)

대장금 ('03)



MBC 평균 시청률 45.8% ('03년)
- 60여 개국 수출, 약 3조원 경제적 효과

* Source: 각 사 홈페이지, Press

K-Culture 현황

The Korean Wave that became a Global Phenomenon

K-pop의 성공

한국은 '12년 가수 사이의 강남스타일을 시작으로 전 세계적인 팬덤 ARMY를 보유하여 글로벌 최초 UN 총회에서 연설을 한 'BTS'부터, 글로벌 소녀들의 우상이 된 '블랙핑크' 등 K-pop은 글로벌 장르로 부상

K-Pop 성공의 Trigger 사이

- 강남스타일 MV 공개 161일 만 **10억뷰 달성**
(Youtube 창시 이래 최초)



글로벌 소녀들의 우상 블랙핑크



- 공식 Youtube 채널 구독자수 **8,220만명** ('22)
- 한국 걸그룹 최초 '빌보드 200'에서 1위

글로벌 K-pop 스타 BTS(방탄소년단)



- 공식 Youtube 채널 구독자수 **7,100만명** ('22)
- 가수 최초 **UN 총회에서 연설**

K-Culture 현황

The Korean Wave that became a Global Phenomenon

K-Movie 의 성공

'97년 삼성영상사업단에서 **한국 영화의 글로벌 시장 진출에 대한 가능성**을 보여주었으며, 이후 한국 영화는 '20년 기생충을 시작으로 '22년 현재까지 3년 연속 글로벌 저명한 시상식에서 각종 주요 상을 수상하여 전세계적인 주목을 받고 있음

K-Movie 성공 이전의 한국 영화

삼성영상사업단 (Samsung Entertainment Group)

"할리우드 방식의 엔터테인먼트 사업'을 표방하며 이후 한국 영화계의 생태계 만든 주역으로 평가받음"



해피투게더



돈을 갖고 튀어라



쉬리



심형래 감독의 용가리



투캅스



비트



2020

기생충 - 봉준호 감독



작품상

감독상

각본상

국제 영화상



2021

미나리 - 정이삭 감독



여우조연상



2022

헤어질 결심 - 박찬욱 감독



감독상

- 제 92회 아카데미
 - 작품상
 - 감독상
 - 각본상
 - 국제 영화상
- 제 93회 아카데미
 - 여우조연상
- 제 75회 칸 영화제
 - 감독상

K-Culture 현황

The Korean Wave that became a Global Phenomenon

K-Drama 의 성공

글로벌 언론사들이 전세계 문화현상으로 언급하며 **미국 에미상 6관왕을 달성한 '오징어게임'**부터, 최근 **넷플릭스 전세계 시청시간 1위를 기록한 '이상한 변호사우영우'**까지 전세계적인 한국의 드라마의 인기는 지속되고 있음



SQUID GAME

오징어게임

- 제 74회 에미상 시상식
 - 총 13개 부문에서 **14개의 노미네이트 달성**



감독상

남우주연상

여자단역상

시각효과상

스턴트 퍼포먼스상

프로덕션 디자인상



Extraordinary Attorney Woo

이상한 변호사 우영우

- 글로벌 시청시간 1위
- 넷플릭스 비영어권 드라마 부문 7주 연속시청시간 1위 ('22년 9월 기준)



아시아콘텐츠 어워드(ACA)

베스트 콘텐츠상

여자 배우상

미국비평가협회

라이징 스타상

K-Culture 현황 The Korean Wave that became a Global Phenomenon

콘텐츠 산업 성장도

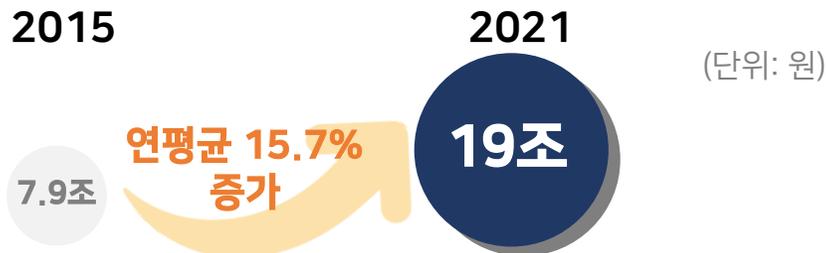
자동차 산업보다 부가가치 창출 효과가 큰 콘텐츠 산업은 '21년 수출액 약 19조로 '15년 부터 연평균 15.7% 증가하여 급진적인 성장을 기록, 대한민국 신성장 동력으로 주목 받으며 **한국의 위상에 이바지 중**

1 콘텐츠 산업 부가가치 창출 효과('20년 기준)



* Source: 한국콘텐츠진흥원('22)

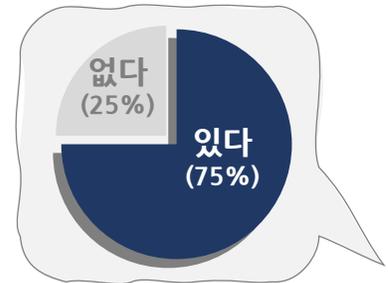
2 한국 콘텐츠 산업 수출액 추이('15~'21)



* Source: 한국콘텐츠진흥원('22)

3 대한민국 신성장 동력인 한류

한류를 접한 이후 한국 상품 구매 경험이 있습니까?



* Source: 한국무역협회('11)

한류 최대 수혜자 - 화장품 산업



* Source: 식품의약품안전처 ('18), KOTRA('19)

목차 Table of Contents

1

K-Culture 현황

The Korean Wave that became a Global Phenomenon

2

K-Culture 성공요인

Why Korean culture is a global hit

3

K-Culture 인재

How to cultivate K-Culture human resources

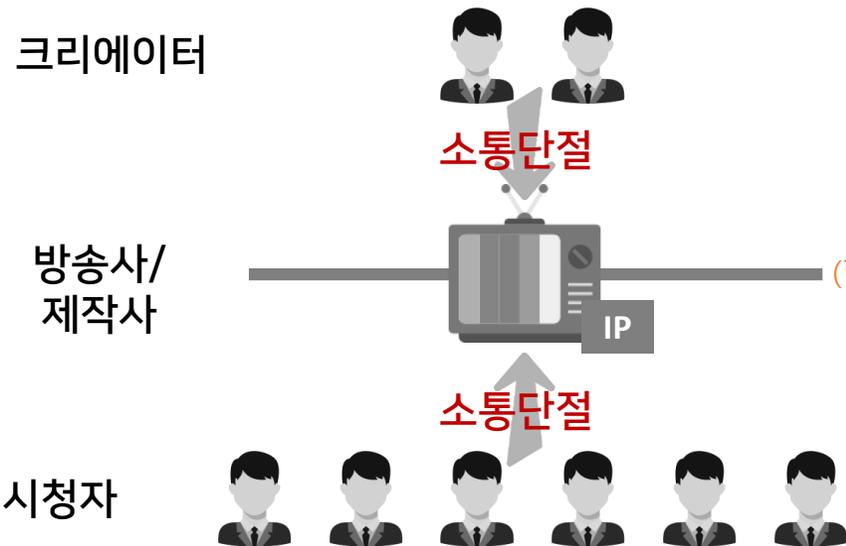
K-Culture 성공요인 Why Korean culture is a global hit

성공요인 1 크리에이터-Storyteller 간의 개방적 연결관계

콘텐츠 유통 채널의 진화(TV중심→Network 진화(2G→3G→4G→5G) 및 Device 진화(smartphone))로 인하여 지리적/언어적 한계를 극복하는 **글로벌 OTT의 등장**으로 기존 크리에이터와 시청자 간의 폐쇄적 관계가 **개방적/다원적 관계로 전환**되었으며, 한국 시청자들은 **능동적 크리에이터(Storyteller)**로 변화

As-Was

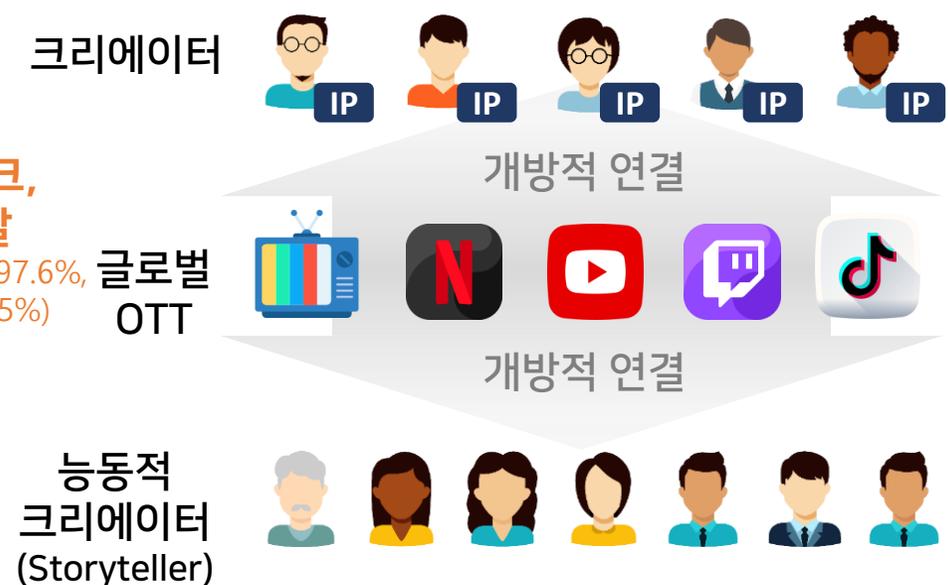
단일 유통 채널로 크리에이터-시청자 간의 소통 단절



As-Is

콘텐츠 유통 채널 변화로 크리에이터-시청자 간의 개방적/다원적 관계 형성

한국의 네트워크,
디바이스 발달
(한국 인터넷 이용률 97.6%,
스마트폰 보급률 95%)



* Source: 국가통계포털('21), 한국갤럽('22)

K-Culture 성공요인 Why Korean culture is a global hit

성공요인 2 다양성과 융합

한국인이 가지고 있는 융합 능력을 기반으로 한국의 압축된 성장과정에서 **종교적, 사회적, 경제적, 문화적 다양성이 편재**되어 있는 다원화 사회의 각종 사회 문제점들을 포괄하여, **전세계인의 공감을 이끌어내는 다양한 콘텐츠 제작**

압축 성장

100년 동안 다양한 사회·문화적 변화를 경험



갈등의 용광로

한국의 갈등관리지수는 OECD 30개국 중 3위 ('16년 기준)



* Source: 전국경제인연합회('16)

지리적 밀집성

'21년 수도권 인구는 전국 인구의 50.4%



* Source: 서울연구데이터베이스('21)

K-Culture 성공요인 Why Korean culture is a global hit

Case

다원화 사회를 경험한 X, M·Z 세대가 K-Culture 주역으로 부상

X 세대 : 1960 ~ 1980년



- 봉준호 (감독)
- 1969년도 출생



"괴물"



"설국열차"



"옥자"



"기생충"



- 황동혁 (감독)
- 1971년도 출생



"도가니"



"수상한 그녀"



"남한산성"



"오징어 게임"

M·Z 세대 : 1980 ~ 2010년



- 문지원 (작가)
- 1982년도 출생



"이상한 변호사 우영우"



- 조광진 (만화가)
- 1987년도 출생



"이태원 클라쓰"



- 이충현 (감독)
- 1990년도 출생



"뽕값"

K-Culture 성공요인 Why Korean culture is a global hit

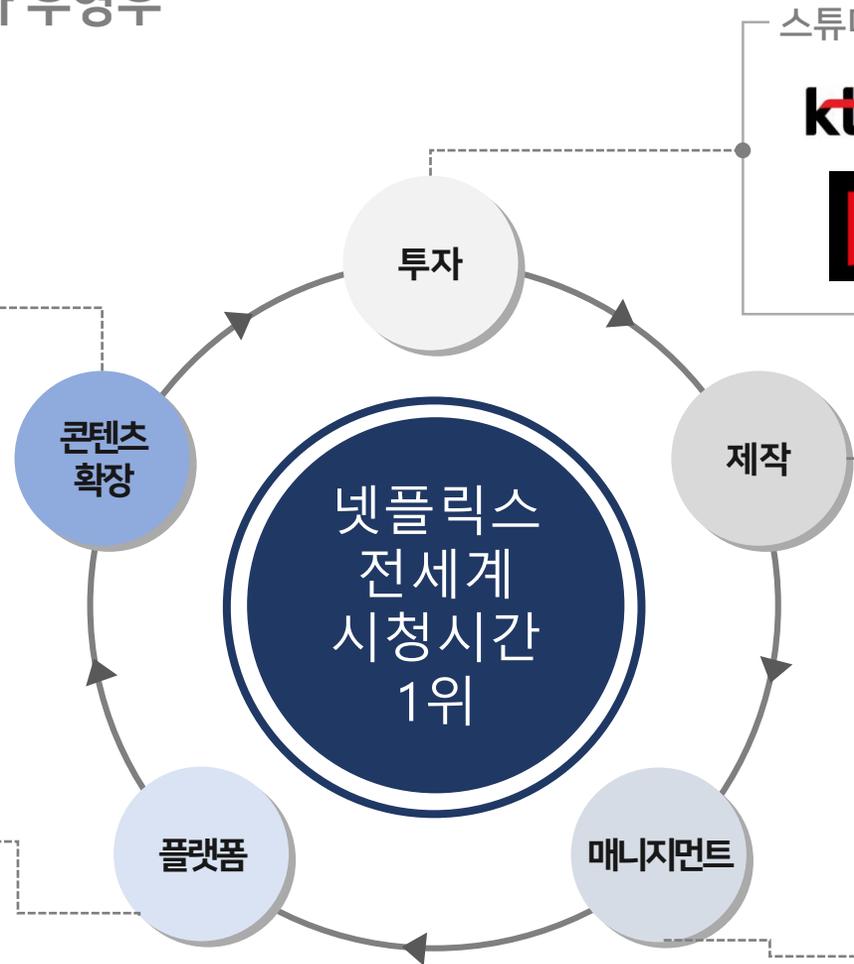
성공요인 3 체계적인 선순환 생태계

한국은 프리미엄 콘텐츠 생산을 위한 재정적 투자자, 콘텐츠 제작사, 다양한 콘텐츠 유통 채널, 감독/배우/가수 등 콘텐츠 전문 인력 양성/관리 위한 기업/기관/학교 등 각 분야별로 **양질의 콘텐츠 생산 활성화 생태계가 구축됨**



K-Culture 성공요인 Why Korean culture is a global hit

Case 이상한 변호사 우영우



목차 Table of Contents

1

K-Culture 현황

The Korean Wave that became a Global Phenomenon

2

K-Culture 성공요인

Why Korean culture is a global hit

3

K-Culture 인재

How to cultivate K-Culture human resources



성공요인에 기반한 K-Culture 인재 육성 방향성

성공요인 1 개방적 연결

- **유통채널의 변화로** 크리에이터-시청자 간의 **개방적/다원적 연결** 형성
 - 폐쇄적 관계가 개방적/다원적 관계로 전환되었으며, 한국 시청자들은 능동적 크리에이터(Storyteller)로 변화

성공요인 2 다양성과 융합

- **한국은 다원화 사회로, 글로벌 공감대** 형성하는 콘텐츠 제작 가능
 - 한국은 종교·세대·경제 계급 간의 갈등을 내포하여 전세계인이 공감 가능한 콘텐츠를 제작

성공요인 3 선순환 생태계

- 체계적인 **선순환 콘텐츠 생태계**
 - 투자·제작·교육 등 분야별 전문 인프라로 양질의 콘텐츠 생산 활성화 생태계가 구축

창의성

크리에이터 중심
기업 문화

- **창작물에 대한 크리에이터의 열정을 점화** 시키는 기업 문화 형성
 - 기업-크리에이터 간의 수평적 협업 관계, IP 일부 소유권 부여

글로벌

해외 크리에이터
협업 환경 조성

- **글로벌 문호 개방을 통한 세계적인** 혁신 콘텐츠 크리에이터 육성
 - 전세계 크리에이터의 참여를 유도하여 국내·외 크리에이터의 협업 환경을 조성

시스템

K-콘텐츠
창작 지원 프로그램

- **경쟁력 있는 콘텐츠 제작 생태계를 유지하기** 위한 **K-콘텐츠 창작 지원 프로그램 운영**
 - 정규 교육 수료 인재 뿐 아니라 비정규 교육 수료 인재의 창작 지원 프로그램을 운영하여 향후 K-콘텐츠 주역으로 활동할 인재 지원 및 발굴

K-Culture 인재

How to cultivate K-Culture Human Resources

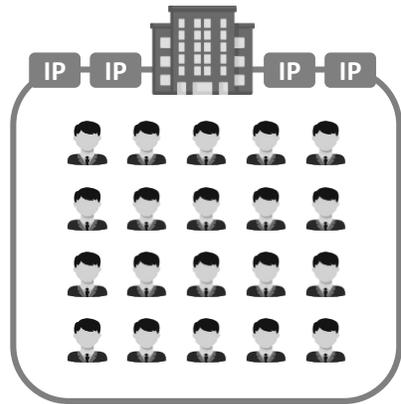
1 창의성 크리에이터의 창작물에 대한 열정을 점화 시키는 기업 문화 형성

기존 폐쇄적이고 기업과 크리에이터 간의 일방적인 관계에서, **크리에이터의 IP를 보장**해주고 창작 활동을 촉진시키는 환경을 조성하여 **기업-크리에이터간의 수평적 협업 관계** 형성 필요

As-Is

폐쇄적이고 일방적인 관계

- 본청과 하청 관계의 일방적인 거래 구조
- 재정적 지원을 수행한 기업이 콘텐츠 IP를 소유하는 구조



To-Be

기업-크리에이터간의 수평적 협업 관계

- 크리에이터에게 일부 IP 소유권 환원
- 창의적인 콘텐츠 제작을 위한 유연한 근무환경 조성
- 혁신적인 콘텐츠 제작을 위한 재정적 지원



크리에이터의 소유권 보장하는 상호 협력 관계



나는솔로('18~현재)

최고 시청률 6.7%



비드라마 부문 화제성 2위

방영

SBS Plus ENA

SBS Plus, ENA Play

제작사



촌장 엔터테인먼트



본 프로그램 (나는솔로)



Spin Off 프로그램 (나는솔로, 그이후)

일부 프로그램 IP

유튜브 저작권한

마케팅·홍보비 지원



유튜브 채널 (촌장엔터테인먼트tv)

일부 프로그램 IP

일부 Spin Off 프로그램 IP

협력 경험을 바탕으로 나는솔로 연출진과 차기작 제작

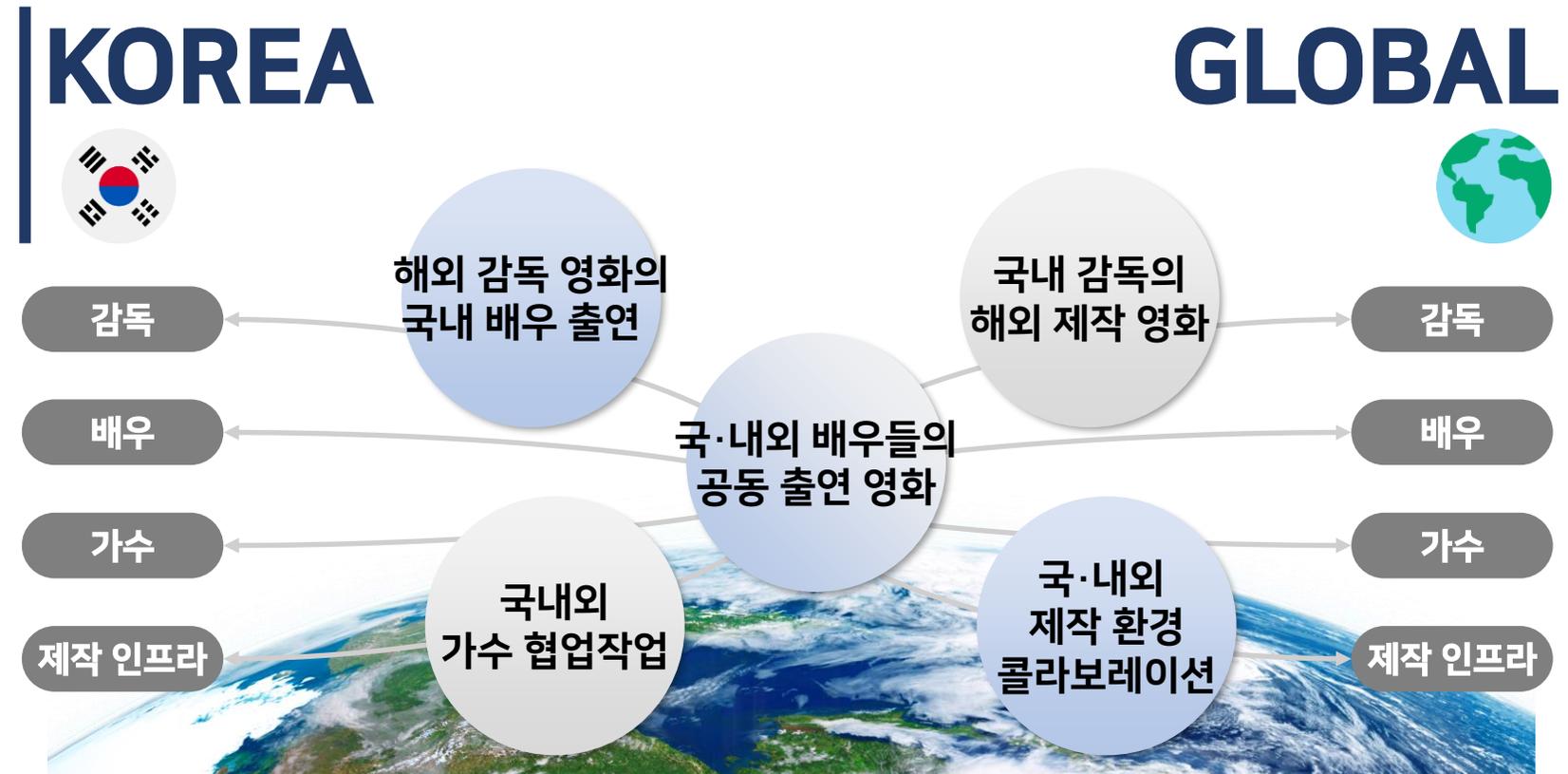


ENA 오리지널 예능 [호자춘] ('22년 출시 예정)

* Source: 닐슨코리아('22)

2 글로벌 글로벌 문호 개방을 통한 세계적인 혁신 콘텐츠 크리에이터 육성

한국에 한정되지 않고 국내 크리에이터와 **글로벌 크리에이터와의 협업을 활성화**할 수 있는 환경 조성을 통한, **세계적인 혁신 콘텐츠 크리에이터** 육성 필요



블랙핑크 - 세레나고메즈

한미 합작곡 Ice-Cream



BTS - 콜드플레이

한영 합작 디지털 공연 My Universe



3 시스템 K-콘텐츠 비정규 교육 창작 지원 프로그램 운영

경쟁력 있는 콘텐츠 제작 생태계를 유지하기 위해 정규 교육 인재 뿐 아니라 비정규 교육 수료 인재들 대상 재정·교육 지원, 향후 활동 무대까지 마련해주는 적극적인 **Two Layer K-콘텐츠 창작 지원 프로그램 운영**

“우수한 K-culture 인재를 육성하기 위한 비정규교육 Track을 지원하는 정부·기업·학계의 협업 필요”

“교육을 받은 K-Culture 인재가 자신의 창의성을 발휘하고 작품으로 만들 수 있는 기회를 부여 받는 창작 지원 프로그램 필요”

First Layer (교육·육성)

비정규
청소년·청년
대상 교육기관



[하자센터-서울·수도권]



[하자센터-지방권]

Illustrative

정규
청소년·청년
대상 교육기관



[한국예술종합학교]



[계원예술고등학교]



[한국영화아카데미]



[대학교 정규 과정]

Second Layer (지원·발굴)

창작 활동 지원

KOCCA

한국콘텐츠진흥원
[한국콘텐츠진흥원
창의인재 동반사업 등]

KOFIC

영화진흥위원회
Korean Film Council
[영화진흥위원회 제작
지원사업 등]

인재 발굴,
기회의장 개설



[웹툰 홈페이지
공모전]



[롯데 공모전]

CJ ENM

[신인 창작자 지원
프로그램 '오픈(O'PEN)']

- 오픈 1기: 신하은 작가 "갯마을 차차차"
- 오픈 3기: 박바라 작가 "슈룹"



THE END

감사합니다.