

보도 일시	2021. 11. 12.(금) 09:00	배포 일시	2021. 11. 12.(금) 09:00
담당 부서	미디어정책국 방송영상광고과	책임자	과장 강지은 (044-203-3231)
		담당자	사무관 문지희 (044-203-3239)

‘오징어게임’은 무엇이 다른가?

- 11. 13. 국내 온라인동영상서비스 콘텐츠 성공 요인 분석 및 진흥 방안 모색 -

문화체육관광부(장관 황희, 이하 문체부)는 한국콘텐츠진흥원(원장 조현래), 한국방송학회(회장 해주용)와 함께 11월 13일(토) 오후 1시, 숙명여자대학교 제2창학캠퍼스 프라임관에서 <‘오징어 게임’은 무엇이 다른가>라는 주제로 정책토론회를 열어 온라인동영상서비스(OTT) 오리지널 콘텐츠의 성공 요인을 분석하고 국내 온라인동영상서비스 콘텐츠 진흥을 위한 정책 방안을 모색한다. 이번 행사는 누구나 볼 수 있도록 한국방송학회 공식 유튜브 채널을 통해 온라인으로 생중계한다.

국내 온라인동영상서비스 콘텐츠에 대한 투자와 한국문화에 대한 관심 확대

최근 <오징어 게임>의 전 세계적인 흥행 등을 기점으로 넷플릭스의 기업가치가 상승하는 등 콘텐츠가 온라인동영상서비스 플랫폼 경쟁력을 결정하는 주요 요소가 되면서 국내 콘텐츠에 대한 국내외 투자가 활발해지고 있다.

이렇듯 영상콘텐츠 제작 시장에서 온라인동영상서비스의 영향력이 확대되는 가운데 온라인동영상서비스 오리지널 콘텐츠는 기존 방송에서 다루지 않았던 다양한 주제와 자유로운 형식으로 제작되어 기존 방송영상물과 차별화되고 있으며, 국내에서 제작된 온라인동영상서비스 콘텐츠가 해외 온라인동영상서비스를 통해 유통되면서 전 세계적으로 한국과 한국문화 전반에 대한 관심도 높아지고 있다.

온라인동영상서비스 오리지널 콘텐츠의 성공 요인 분석, 정책적 시사점 도출

이번 토론회에서는 온라인동영상서비스와 방송콘텐츠 전문가들과 함께 온라인동영상서비스 오리지널 콘텐츠 기획 사례와 제작 현장을 살펴보고 정책 방안 등을 논의한다.

‘스튜디오 329’ 윤신애 대표는 ‘온라인동영상서비스 오리지널 콘텐츠 기획의 차별화 전략’이라는 주제로 구체적인 기획 사례와 온라인동영상서비스 콘텐츠 기획 및 창작 특성, 활성화 지원방안 등에 대해 발표한다.

‘에그이즈커밍’ 고중석 대표는 ‘온라인동영상서비스 플랫폼과 기존 매체의 영상콘텐츠 제작 과정 비교’를 주제로 온라인동영상서비스 오리지널 콘텐츠 제작의 경쟁우위 요인과 국내 제작산업에의 적용 가능성, 현장 제작 경험에 기반한 정책 제안 등을 다룬다.

이후 계명대학교 최현주 교수의 사회로 종합토론이 이어진다. 발표자 2명과 함께 ▲ 가톨릭관동대학교 김미숙 교수, ▲ 한국피디(PD)연합회 전성관 회장, ▲ 한국국제문화교류진흥원 최경희 조사연구팀장이 토론자로 나선다.

문체부 정책 담당자는 “문체부는 국내 온라인동영상서비스 콘텐츠와 플랫폼의 동반성장을 위해 정책자금(펀드) 등 금융 지원, 제작 지원 등 콘텐츠 경쟁력 강화를 위한 다각도의 지원정책을 펼치고 있다.”라며, “이번 토론회에서 나온 정책 방안을 온라인동영상서비스·방송콘텐츠 진흥정책에 반영하도록 노력하겠다.”라고 밝혔다.

