



TV / R 프로그램 기획안

제작팀/제작사	청소년팀	연출자	김혁조
프로그램명	청소년 심리 드라마 '나쁜' (또는 엔 댓 캅)		
매 체	TV		
포 맷	드라마 (청소년 심리 드라마)		
대상 시청층	청소년 및 일반성인		
방송시간 방송시간	가. 시간 : 매주 수, 목, 금 19:50-20:00		
	나. 이유 : 심리극의 특성상 10분 정도의 콤팩트한 구성필요. 3일 정도의 락스편성을 통한 프로그램 노출 극대화.		
기획의도	<p>가. 개관 : 인간은 누구나 특정한 상황과 대상에 대해 심리적 집착과 갈등을 겪게 됨. 특히 세계관과 가치관이 정립되지 않은 청소년들의 심리적 갈등은 질풍노도와 같음. 예나 지금이나 청소년들의 가장 큰 불만은 그들의 마음을 너무 몰라준다는 것. 그렇다면 청소년들의 마음속 깊은 곳을 찬찬히 들여다볼 필요가 있음. 그들이 겪는 내적 갈등에 대한 뚜렷한 해결책을 제시하기 이전에 청소년들이 자기 자신에 대해, 또 특정한 상황과 대상에 대해 어떤 생각을 가지고 있는지 그들의 편에 서서 제대로 읽어 내야함. 그 이유는 청소년과 떨어져 있는 우리 어른들과의 간격을 좁히는 데 가장 필수적인 첫 걸음이기 때문.</p>		
	<p>나. 목적 : 1. 청소년들의 입장에서 2. 그들 자신과 특정한 대상 및 상황에 대해 겪는 그들의 심리적 갈등을 밀도 있게 그려내 3. 그들에게 기댈 언덕(고민해소의 장)을 제공하고 4. 성인들에게 청소년들에 대한 이해를 높인다.</p>		
	<p>다. 기대효과 : 1. 청소년들이 자신의 고민을 털어내 놓을 수 있는 탈출구가 될 수 있다. 2. 청소년들을 가장 잘 이해할 수 있는 대표적인 프로그램이 될 수 있다. 3. 예상시청률 1-1.5%</p>		

제작방향	가. 프로그램의 핵심적 특징 : 1. 사건중심의 기승전결과 같은 일반적 구성을 벗어난 인물의 심리에 천착한 이미지 중심의 구성 지향. 2. 미묘한 심리를 다루기 위한 나레이션 기법 및 판타지 기법의 활용. 3. FS-MS-1S등과 같은 기존의 영상문법을 벗어난 화면채색, CU중심 등의 독특한 영상기법의 활용. 4. 소재발굴과 청소년들의 고민해소의 장이될 수 있는 사이트 운용.
	나. 기존 프로그램과의 차별성 : 그 동안의 청소년 드라마는 폭력, 성, 교우관계, 성적 등과 같은 큰 주제들을 주로 다루어 옴. 그 결과 아이들의 고갈과 해당소재에 대한 밀도 높은 이야기를 끌어내지 못함. 이는 구성상의 문제와 맞물려 (사건중심의 '사건제시-전개-갈등-화해'식의 일반적인 드라마 구성에 집착) 시청자들에게 식상함을 줌. 따라서 발냄새, 핸드폰, 답안지, 선생님의 벨트 등과 같은 작은 이야기 중심의 청소년 심리를 다룸으로서 새로운 형태의 드라마를 구현함. 이는 타방송사의 청소년다큐 등과도 차별화됨.
	다. 예상 문제점 및 대책 : 큰 사건 중심이 아니라 청소년들의 심리를 다룸으로써 드라마적 긴박감이 떨어질 수 있음. 이는 인물의 내적 갈등을 최소화하고 이미지 중심의 독특한 영상구성을 통해 어느 정도 해소될 것임.
	라. 적절한 출연자 : 기존의 청소년드라마에서 축적된 인적자원을 활용하고, 오디션을 통해 새로운 인물들을 보충함. 타방송사에서는 청소년드라마가 없기 때문에 다양한 캐릭터의 인물들이 E방송사에 집중될 것으로 예상됨.
	마. 시청 대상층 유인 방안 : 프로그램 홈페이지에 청소년 상담 사이트를 운용함으로써 청소년들을 유인함. 또한 청소년 관련단체들과 연계해 홍보효과를 극대화함. 청소년들을 대상으로 한 소재공모 등 회사 차원에서의 이벤트도 프로그램의 인지도를 높이는데 기여할 것임.
예상 제작비	가. 편당 제작비 : 700만원 나. 총 제작비 : 78편 (3편×26주)×700만원 = 5억 4600 만원
제작 여건 / PD 제작경력	가. 인력 : PD 3명 나. 스튜디오 : 가정집, 교실, 교무실 나. ENG : 편당 4회
예상 아이템	답안지(시험에 대한 강박관념), 발냄새(신체적킴플렉스에 대한 고민), 핸드폰(갖고싶은것에대한 집착), 선생님의 벨트(선생님에 대한 편협된 생각), 피부(남자인 나는 피부가 왜 이렇게 고올까? 미치겠다.), 도시락(난 왜 매일 쏘세시냐?), 책상(낙서가너무많잖아,바꾸어달라고 해야 할텐데, 나의 방(동생놈을 쫓아내야 할텐데..) 등 무궁무진한 아이템들이 있음.

협 조

 집착과 같
 청소년들의
 들의 가장
 청소년들
 이 겪는 내
 년들이 자
 락을 가지고
 는 청소년과
 결수적인 것

 그들의 심

 있는 탈출
 인 프로그