



중국 3D 플랫폼 기업, 미디어 기업과 제휴해 중국 3D 애니메이션 산업 발전 도모

Key Message

기존 중국 3D 애니메이션 산업은 해외보다 낙후돼 글로벌 시장에서 각광받지 못했으나 2012년 들어 3D 애니메이션 영화가 다수 개봉돼 호평을 받는 등 새로운 전기가 마련되고 있으며, 3D 플랫폼 기업인 Ltshd(立体時代)는 '대병금보력(大兵金寶歷險記)¹⁾'의 제작사이자 미디어 기업인 Universal Culture와 제휴해 중국 3D 애니메이션 산업의 발전을 꾀하고 있다.

Briefing

3D 플랫폼 기업 Ltshd, '대병금보력'의 Universal Culture와 제휴

- ▶ 중국에서 자체 제작된 3D 애니메이션은 퀄리티에 있어서 미국이나 유럽 애니메이션 강국의 수준을 따라잡지 못하고 있지만, 2012년 하반기 들어 중국산 3D 애니메이션이 대거 개봉돼 평론가들로부터 좋은 평가를 받는 등 중국 3D 애니메이션 산업에도 변화의 움직임이 포착되고 있음
 - 2012년 7월과 8월 중 개봉한 중국산 애니메이션 영화는 총 8편으로, 이 중 3D 개봉작은 5편으로 집계됨
- ▶ 중국 최대의 3D 플랫폼 기업인 Ltshd는 최근 '대병금보력'을 제작한 Universal Culture와 전략적 제휴를 맺고 중국 애니메이션 산업 발전을 이끌어가겠다고 발표함
 - Ltshd의 CEO 자오핑(趙鵬)은 중국 애니메이션 기업과의 협력 수준을 강화함으로써 중국 3D 애니메이션 산업 발전을 견인하는 것이 자사의 3D 역량 강화의 핵심 전략 중 하나라고 밝힘
 - 한편 Universal Culture는 콘텐츠와 유통 경로, 운영 방식 등에서 Ltshd와의 상호 협력을 통해

1) Ng Yiu 감독의 가족형 애니메이션 '대병금보력(大兵金寶歷險記, 'The Adventures of Jinbao)'은 제작 기간만 총 3년으로, 제작비 3,000만 위안이 투입됐으며 2012년 8월 10일 중국에서 개봉함. 주인공 진바오가 신비로운 세계로 흘러 들어가 자신을 적들로부터 지켜내기 위해 Panda Heroes라는 조직에 들어가 모험을 하는 내용으로, 영화배우 성룡이 주인공 성우를 맡았으며, 성룡 주연의 액션 영화 'Little Big Soldier'와 인기 애니메이션 'Kungfu Panda'의 장점을 결합한 3D 액션 어드벤처를 선보여 화제가 됨

애니메이션 기업과 3D 마케팅 플랫폼 간의 시너지 효과를 만들어낼 것으로 전망됨

- ▶ 한편 2012년 7월 14일 국무원 관공청(辦公廳)은 재정부, 교육부, 문화부, 광전총국(廣電總局)²⁾ 등 10개 정부부처와 공동으로 발표한 ‘12·5기(제12차 5개년계획, 2011-2015) 국가 애니메이션 산업 발전계획³⁾’을 통해 자국 애니메이션 산업 발전을 지원하겠다는 입장을 밝힘
 - 이와 관련 Ltshd의 자오펡은 비록 중국 애니메이션의 산업 수준이 해외와 비교해 낙후된 수준이지만 관련 정부부처의 강력한 지원과 애니메이션 및 3D 기업 간 제휴 등이 향후 중국 3D 애니메이션 산업 발전의 기초가 될 것이라며 긍정적인 입장을 나타냄
 - 현재 중국 애니메이션 산업은 해외와 달리 완벽한 산업망을 갖추지 못한 상태로 애니메이션 영화의 각색 수준도 낮은 편이지만, 자오펡은 “시장 상황이 꾸준히 개선되고 있으며 특히 3D 영역에서 전문 기업과의 제휴를 통해 새로운 전기를 마련할 수 있을 것”으로 전망함

대병금보력(大兵金寶歷險記)의 포스터



출처: Mtime.com

Source

1. China-3D, ‘立体時代携手环旭文化傳媒 共推中國3D動漫產業發展’, 2012.10.9
<http://www.china3-d.com/news/industry/2012-10-08/24045.html>
- 2) 국가광파전영전시총국(國家廣播電影電視總局, State Administration of Radio, Film, and Television)의 약칭으로서 라디오, TV 영화산업 등을 관리감독 하는 국무원 직속기구
- 3) 중국 최초의 전문적인 애니메이션 산업 육성 계획으로 5~10개의 유명 중국산 애니메이션 브랜드 구축 및 유망한 애니메이션 업체 설립과 함께 애니메이션 산업에 대한 투자 정책을 추진함으로써, 2015년까지 TV 애니메이션 및 극장판 애니메이션의 연간 생산량을 각각 약 5,000시간, 30편 분량까지 제작해 방영 및 개봉하는 것을 목표로 함