

2013.10.31

I. 해외 CG/3D 산업 주요 이슈 및 트렌드

- (1) 중국 완다 그룹, 세계 최대 규모의 프로덕션 복합단지 조성 계획 발표 1
- (2) 테크니컬러, 몬트리올에 MPC 설비 오픈 2
- (3) <타잔 3D>, 2013년 개봉 2

II. 국내 CG/3D 산업 주요 이슈 및 트렌드

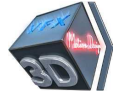
- (1) 드림웍스 제프리 카젠버그 내한 3
- (2) 제주도, 아시아 CGI 애니메이션 국제공동제작센터 설립 발표 5
- (3) SBS, 지상파 최초 3D 본방송 개시 6

III. 심층이슈리포트

- 글로벌 공동제작 8

IV. 국내외 CG/3D 관련 주요 행사 및 전시회

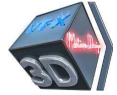
- (1) 제 6회 시그래프 아시아 개최 19
- (2) 제 4회 코리아 브랜드 한류상품박람회 2013 개최 21



I. 해외 CG/3D 산업 주요 이슈 및 트렌드

(1) 중국 완다 그룹, 세계 최대 규모의 프로덕션 복합단지 조성 계획 발표

- 완다 시네마를 보유한 중국의 부동산 기업인 다렌 완다 그룹이 영화와 TV 제작 뿐 아니라 관광을 비롯한 기타 상업적인 비즈니스에도 개방될 다목적 엔터테인먼트 복합단지 건립 계획을 발표함. 총 82억 달러가 투자될 예정인 ‘칭다오 오리엔탈 무비 메트로폴리스(Qingdao Oriental Movie Metropolis, QOMM)’는 380만 제곱미터 규모로 산성에 위치한 유명 해안도시인 칭다오에 조성될 예정. 이곳에는 제작 스튜디오와 수중 스튜디오를 비롯해 테마 파크, 영화관, 호텔, 요트 클럽 등의 레저 시설이 함께 들어설 계획임
- 이 복합단지는 2016년 6월에 일차적으로 오픈하고 2017년 6월에 최종적으로 완공할 계획임. 이를 위해 완다 그룹은 이미 영화 스튜디오들뿐만 아니라 연예 기획사들과도 계약을 완료한 상태이며, 2017년 이 복합 단지가 완공되면 매년 대략 30여 개의 해외 제작사들과 100여 개의 국내 제작사들이 이곳에서 촬영을 진행할 것으로 예상함. 메인 사운드 스테이지의 크기는 1만 제곱미터에 이르며 이보다 규모가 작은 스테이지도 19개나 보유할 계획임
- QOMM 건립은 중국 영화 산업에 있어 중대차한 전환점이다. QOMM은 현재 중국에서 가장 큰 스튜디오 오인 행디안 월드 스튜디오(Hengdian World Studio)를 넘어서며 중국에서뿐만 아니라 전 세계에서 가장 큰 다목적 영화/TV 프로덕션 복합단지가 될 것임. 따라서 QOMM은 현지 프로덕션을 주요 타겟으로 하는 중국의 여타 스튜디오들과는 달리 보다 많은 해외 프로덕션을 유치하기 위해 노력하게 될 것이며, 유럽과 중동을 비롯한 여러 지역을 모방한 야외 촬영지도 건설될 예정임. 제작 설비와 세금 공제를 통해 해외 영화 제작을 유치하는 것은 세계적으로 경쟁이 심화되고 있는 분야지만, 공동제작 파트너로서 중국이 가지고 있는 매력과 더불어 이 복합단지의 거대한 규모를 고려할 때, 이번 복합단지의 건립은 상당히 경쟁력이 있어 보임. 그러나 아직까지 세금 공제 제도에 대한 언급은 없음
- 또한 완다 그룹은 칭다오 정부와 함께 ‘칭다오 국제 영화제’를 출범할 계획도 가지고 있으며, 이미 미국의 ‘영화 예술 과학 아카데미’와 세계 최고의 연예 기획사 4곳을 비롯해 중국영화협회의 지원을 받고 있음. 특히 영화 예술 과학 아카데미가 미국 외의 지역에서 영화제 개최를 지원한 것은 지난 89년 이래 처음임. 첫 번째 행사는 2016년 9월에 개최될 예정임
- 완다 그룹은 지난 몇 년간 그룹 내 영화산업 분야의 확장에 초점을 둬. 완다 그룹은 먼저 중국 내 대형 멀티플렉스의 확장 건립을 시작으로 단기간에 중국 상영관시장의 리더가 되었으며, 이후 미국의 상영관 체인인 AMC를 인수하면서 전 세계에서 가장 큰 상영업체 중 하나가 됨. 또한 영화 예술 과학 아카데미에 20만 달러를 기부하고, 칭다오 오리엔탈 무비 메트로폴리스와 칭다오 국제 영화제를 만들면서, 단순한 상영업자를 넘어 문화 개발업자가 됨. 완다는 2018년이면 중국 박스오피스가 미국을 추월하고 2023년에는 중국 박스오피스 수익이 두 배로 증가할 것이라는 업계 분석자료를 토대로 영화 분야의 글로벌 확장을 위해 매년 약 50억 달러를 투자하고 있으며, 중국 전역에 걸쳐 상영관을 미국의 두 배인 최고 80,000개까지 확장할 계획을 가지고 있음

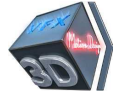


(2) 테크니컬러, 몬트리올에 MPC 설비 오픈

- 테크니컬러(Technicolor)가 캐나다 퀘벡주 몬트리올 소재의 MPC(Moving Picture Company)에 새로운 VFX 브랜치 스튜디오를 오픈함. 테크니컬러는 이를 통해 몬트리올 지역 내 4곳에 위치해 있던 후반작업 스튜디오들을 2101 Ste-Catherine에서 멀지 않은 한 곳으로 통합시킬 것이며, 200명 이상의 아티스트들을 새로이 고용하겠다고 발표함
- 25,000 제곱피트 규모의 MPC 새 몬트리올 스튜디오는 700만 달러의 자금이 투입되는 프로젝트로서, 그 중 120만 달러는 2년간 무이자로 자금을 대출해주는 퀘벡주의 융자 프로그램으로부터 융자를 받은 것임. 또한 몬트리올 가제트(Montreal Gazette)에 따르면, 납세자들이 무려 50만 달러의 보조금을 이 프로젝트에 지원할 계획임
- 새 스튜디오는 10월 28일에 공식 오픈하지만, 이미 <인투 더 우즈(Into the Woods)>(2014), <엑스맨: 데이즈 오브 퓨처 패스트(X-Men Days of Future Past)>(2014), <신데렐라(Cinderella)>(2015) 등의 영화 시각효과 작업이 테크니컬러 내에서 진행 중에 있음
- 몬트리올 스튜디오는 런던, 밴쿠버, 뉴욕, 산타모니카, 방갈로르, 암스테르담의 6개 MPC 세계 지사들과 긴밀한 협력을 하게 될 예정임
- 테크니컬러의 CEO 프레데릭 로즈(Frederic Rose)는 “이 새로운 스튜디오가 북미와의 네트워킹을 강화하고 최상의 품질을 보장해 줄 것으로 기대한다”고 말하고, “이번 투자를 통해 퀘벡주 역시 몬트리올 지역에 좋은 환경을 조성하고 최적화된 훈련 프로그램을 건설하게 되었다”고 설명함

(3) <타잔 3D>, 2013년 개봉

- 타잔 탄생 100주년을 기념하는 대작 3D 애니메이션 <타잔 3D>가 10월 10일 독일 개봉을 시작으로 글로벌 개봉을 앞두고 있으며, 국내에도 올 겨울 개봉을 확정함. 1914년 애드가 라이스 버로스의 첫 소설이 발표된 이후, 현재까지 총 47번의 영화화를 비롯해 TV 드라마, 디즈니 애니메이션, 뮤지컬, 연극 등 다양한 장르로 재탄생되었던 <타잔>은 100년이라는 세월 동안 전 세계를 사로잡은 최고의 캐릭터로 자리 잡음
- 야생에서 고릴라의 손에 키워진 소년이 정글의 왕이 되어 정글을 지키기 위해 벌이는 거대한 모험과 액션을 그린 <타잔 3D>는 올 겨울 거대한 정글에서 펼쳐지는 어드벤처를 선사할 예정임. <타잔 3D>는 희귀 동물인 마운틴고릴라가 서식하는 아프리카와 아마존 일대의 정글을 실제 촬영하여 안개가 자욱한 활화산부터 거목과 수풀이 우거진 밀림까지 야생의 생태계를 통해 다채로운 볼거리를 선사할 것으로 보임
- <타잔 3D>에는 또한 영화 <반지의 제왕>의 골룸이나 <아바타>의 나비족과 같은 비주얼 효과를 나타내는 모션 캡처 기술이 사용되어 실제와 같은 세련된 영상미를 선사하게 될 것이며, 더욱이 최첨단 모션 캡처 기술이 영화 전편에 걸쳐 100%로 제작된 것은 <타잔 3D>가 최초로, 관객들은 보다 생생하게 살아 움직이는 듯한 생동감과 입체감을 만끽하게 될 것임



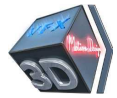
II. 국내 CG/3D 산업 주요 이슈 및 트렌드

(1) 드림웍스 제프리 카젠버그 내한

- 할리우드 애니메이션 제작사 드림웍스의 CEO 제프리 카젠버그가 CJ에서 개최하는 ‘CJ 글로벌 크리에이티브 포럼’에 참석하기 위해 10월 17일 저녁 3박 4일 일정으로 한국을 방문함. 올해 처음 개최되는 ‘CJ 글로벌 크리에이티브 포럼’은 세계적으로 유명한 문화계 파워 리더들을 초청해 그들의 창조적 사고방식과 성공 전략을 들어보고 창조경제 시대에 필요한 통찰력과 비전을 일반인과 공유하는 행사임
- 카젠버그는 10월 18일(금) 오전 애니메이션 <쿵푸팬더>의 감독 제니퍼 여 넬슨과 함께 청와대에서 박근혜 대통령과의 만남을 가졌고, 11시에는 서울 종로구 신문로 더플레이스 광화문점에서 기자간담회를 가짐
- ‘CJ 글로벌 크리에이티브 포럼’은 같은 날 오후 1시 30분 서울 세종대학교 대양홀에서 개최되었으며, 카젠버그는 오후 3시부터 봉준호 감독과 만나 ‘창조경제 시대 사랑받는 문화콘텐츠 전략’을 주제로 특별대담을 나눔
- 이 외에도 카젠버그는 방한 일정 중 국내 애니메이션 제작 스튜디오 방문, 첨단 극장 시설 견학, 애니메이션 업계 간담회 등을 통해 높은 잠재력을 지닌 한국 문화콘텐츠 산업의 현주소를 파악하고 양국 산업간 협력 방안도 모색함
- 드림웍스(DreamWorks Animation SKG)는 1994년 스티븐 스피버그, 제프리 카젠버그, 데이비드 게펜이 공동으로 창립했으며 2004년 애니메이션 사업부가 분리 독립되면서 현재의 드림웍스가 됨. 드림웍스는 제프리 카젠버그의 지휘 아래 창업 이후 20여 년간 총 27편의 애니메이션 영화를 제작함
- 제프리 카젠버그는 1950년 미국 출생으로, 1984년 34세의 나이로 월트 디즈니의 대표이사로 재임, 스토리에 최신 기술인 CGI(Computer Generated Imagery)를 접목시킴. 그는 애니메이션 <인어공주>(1989)를 필두로 <미녀와 야수>(1991), <알라딘>(1992), <라이언 킹>(1994) 등을 제작해 성공시킴으로써 할리우드의 주요인사가 됨. 또한 1994년에는 드림웍스 SKG를 공동으로 설립해 <슈렉>과 <쿵푸팬더> 시리즈의 세계적인 성공을 이끌기도 함. 1995년에는 제일제당(현 CJ)과 지분 투자 및 아시아 배급 계약을 체결하며, 20여 년 가까이 CJ 엔터테인먼트와 파트너십을 이어옴
- 제니퍼 여 넬슨은 2002년 드림웍스에 입사 후 <마다가스카>, <신밧드>에 참여했으며 2008년 <쿵푸팬더>의 스토리 개발을 총괄하는 스토리 총괄을 맡음. 이후 2011년 <쿵푸팬더>의 감독으로 발탁, 할리우드 메이저 스튜디오 내 최초로 아시아계 감독이자 여성 감독으로 할리우드의 주목을 받았으며 2015년 개봉 예정인 <쿵푸팬더 3>에서도 감독을 맡음

□ 3D 산업의 미래, 퀄리티가 관건

- 제프리 카젠버그가 18일 오전 광화문에서 열린 기자간담회에서 앞으로의 3D 콘텐츠 산업에 대한 긍정적인 전망을 제시함. 카젠버그는 “최근 3D산업이 퇴보하는 경향이 있다”는 의견에 대해 “3D 콘텐츠의 성공 여부는 작품의 품질에 달려 있다”며 “부정적인 이야기도 많이 나오고 있지만 최근 개봉한 영화 <그래비



티>를 통해 그런 질문에 대한 의문점은 많이 없어지고 있는 상황이다. 작품성이 좋다면 3D 작품은 성공할 수 있다”고 강조함

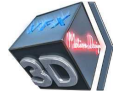
- 이에 덧붙여 카젠버그는 3D 영화의 전 세계적인 열풍을 가져온 영화 <아바타>의 감독 제임스 카메론과 나눴던 대화를 언급했는데, “제임스 카메론과 오래 전 3D에 대해 논의한 적이 있다”면서 “제임스 카메론 감독과 이야기했을 때 3D는 관객에게 신선한 경험을 줄 수 있는 툴이라고 생각했다”며 “제작자들이 3D를 이용해 작품을 하면서 발전시키는 것을 보면 상당히 고무적이라고 생각한다”고 설명함
- 카젠버그는 향후 3D 산업에 대해서도 낙관했는데, 그는 “뛰어난 감독들이 3D를 이용해 영화를 만들면서 기술의 진화를 보여주고 있다”면서 “1년 반 전 마틴 스콜세지 감독이 <휴고>를 만들었고, 지난해엔 이안 감독이 <라이프 오브 파이>를 만들었다. 또 최근엔 알폰소 쿠아론 감독이 <그래비티>라는 뛰어난 3D 영화를 만들었다”고 몇몇 수작들을 언급하면서, “작품성이 좋다면 3D는 계속해서 성장할 것으로 여겨진다”고 향후 3D에 대한 낙관적 생각을 드러냄
- 카젠버그는 특히 최근 한국에도 개봉한 <그래비티>에 대해서는 “3D 비율이 가장 높고, 훌륭하게 수행된 영화다. 이 작품을 보면 3D 기술이 사양길을 걷고 있다고 생각할 수 없다”고 극찬함

□ CJ 글로벌 크리에이티브 포럼

- 18일 1시 30분부터는 서울 세종대학교 대양홀에서 ‘CJ 글로벌 크리에이티브 포럼’이 개최됨. 특별대담에 앞서 1시 30분에는 애니메이션 꿈나무들의 프리젠테이션 행사인 ‘드림 쇼케이스’가 진행됨. ‘드림 쇼케이스’는 애니메이션을 전공하는 대학생들이 제프리 카젠버그와 <쿵푸팬더 2>의 감독인 한국계 제니퍼 여 넬슨 앞에서 본인들의 작품을 보여주고 코칭 받는 자리로 진행됨. 이들은 직접 학생들의 발표를 듣고 작품의 보완 사항 및 장점 등을 코칭함
- ‘드림 쇼케이스’ 참석자 중 희망자 전원에게는 4주간의 CJ 인턴십 기회가 주어지며, 이 중 1주는 미국 드림웍스 본사를 견학하며 글로벌 애니메이션 산업의 현주소를 체험할 기회도 주어짐



- 오후 3시에는 제프리 카젠버그 드림웍스 대표가 <설국열차>, <괴물> 등을 연출한 봉준호 감독과 특별대담을 가짐. ‘창조경제 시대 사랑받는 문화콘텐츠 전략’을 주제로 열린 이번 대담에서 카젠버그는 창의적 콘텐츠 제작 노하우 등을 밝히며 문화콘텐츠 산업의 발전 가능성과 비전에 대해 이야기를 나눔



- 월트 디즈니와 드림웍스의 CEO를 거치면서 문화콘텐츠에 첨단 IT를 접목해 애니메이션시장을 크게 확장 시켜온 제프리 카젠버그와 <설국열차>라는 글로벌 작품을 연출한 봉준호 감독이 동서양의 창조적 조화 및 문화콘텐츠와 ICT의 융합을 통해 탄생한 글로벌 콘텐츠의 제작 과정에 관해 이야기하며, 문화 콘텐츠 산업의 발전 가능성과 비전을 제시함
- 대담에는 서강대 신문방송학과 현대원 교수가 모더레이터로 참여해 제프리 카젠버그와 봉준호 감독이 털어 놓는 작품의 제작 과정, 창의적 콘텐츠 제작 노하우, 아이디어의 원천 등의 논의를 심도 있게 이끌어냈으며, 드림웍스 애니메이션의 전반적인 시스템과 환경에 대해서도 깊이 있는 대화를 나눔
- 대담 중 제프리 카젠버그는 봉준호 감독에게 <마더>와 <설국열차>의 후속편으로 3D 영화를 제작할 것을 제안하기도 했는데, 이에 봉준호 감독은 3D 영화에 대한 욕심이 있지만 부담도 컸는데 <라이프 오브 파이>를 보면서 생각이 점점 바뀌고 있다고 밝힘
- 특히 이번 대담에서는 애니메이션을 비롯한 콘텐츠 창작자를 꿈꾸는 젊은 관객들과 질의응답 하는 시간도 진행되어, 문화 콘텐츠 산업에 관심이 많은 업계 관계자 및 미래 콘텐츠 산업을 이끌어 갈 학생들의 자유로운 질문들이 오고 감
- ‘CJ 글로벌 크리에이티브 포럼’은 글로벌 문화산업 리더와의 교감을 통한 창조경제의 해법을 찾는다는 행사 취지에 맞춰 현장에 참석하지 못한 사람들을 위해 포털 사이트 네이버를 통해 온라인 생중계 됨으로써 네이버를 통해 누구나 질문이 가능함. 또한 세종대 대양홀과 충남 아산에 위치한 호서대학교를 이원으로 연결, 참석이 힘든 지방 학생들도 포럼에 참여할 기회가 주어짐

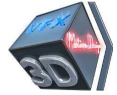
제프리 카젠버그 :

요즘 만화영화산업계는 최적기다. 엄청난 기회의 시기다. 좋은 이야기, 좋은 작품을 만들고 싶어 하는 꿈을 가진 사람에게 말하고 싶다. 지금이 최적기다.

봉준호 :

개인적이고 모험적인 것을 시도할 때, 그리고 그것이 어필됐을 때 가장 큰 파괴력을 발휘한다. 주변에서 당장 여러분을 축복해주지 않더라도 본인 뜻대로 밀고 나가길 바란다.



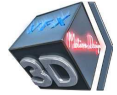


(2) 제주도, 아시아 CGI 애니메이션 국제공동제작센터 설립 발표

- 2013년 10월 8일 제주도가 한·중·일을 중심으로 한 아시아 CGI(Computer Generated Imagery, 컴퓨터 영상 합성 기술) 애니메이션 국제공동제작센터 건설 계획을 발표함. 아시아 CGI 애니메이션 국제공동제작센터는 제주첨단과학기술단지 내 건립된 방송통신융합센터를 활용해 구축될 예정임
- 사업기간은 2014년부터 2015년까지 2년간으로 예정됐으며, 사업비는 국비와 지방비 각각 50억 원으로 총 100억 원이 투입될 예정임. 이 중 제주 구축 사업비 50억 원은 기획재정부의 최종 심의를 거쳐 내년도 정부예산안(미래창조과학부)에 반영하기로 확정됨
- 이번 사업은 CG 영상콘텐츠의 메인 프로덕션 전용 시설 구축의 필요성이 대두되고, 한·중·일 국제공동제작센터를 통한 아시아 CG 영상콘텐츠시장의 선점을 위해 마련되었으며, 1688㎡ 부지에 국내 최대 규모의 3D/CGI 공동제작환경을 조성하기 위해 3D 공동제작시설(렌터팜실, 특수촬영스튜디오, HD편집실, 서버 및 스토리지 등), 기업입주시설, 창업보육공간, 인력양성시설, 캐릭터 전시실 및 체험실 등으로 구성됨
- 국제공동제작센터는 한·중·일이 공동으로 영화나 애니메이션 영상콘텐츠를 기획하고 제작할 수 있는 지원 시설로서 국내·외 관련기업 유치를 통해 한·중·일 협업사업들을 추진함으로써 애니메이션을 제주의 신성장산업으로 육성시키고, 교육인프라 구축을 통해 글로벌 CGI 전문인력을 양성하며, 창업보육 등 기업지원사업도 동시에 추진할 전망이다
- 제주도는 천혜의 자연환경과 창조적인 스토리텔링에 요구되는 독특하고 다양한 문화자원을 보유하고 있는 데다 무비자 입국지역으로 관련 국가의 기업 간 이동 및 연계활동이 자유롭다는 점을 제시해 제주유치에 성공했다고 설명하면서, 아시아 CGI 애니메이션 국제공동제작센터의 제주 유치를 위해 여러 차례 중앙부처를 방문해 사업의 필요성과 타당성을 설명하고 김재윤 의원과 긴밀히 협조하는 등 적극적인 노력을 기울였다고 언급함
- 애니메이션은 영화, 비디오, TV, 게임, 서적, 완구 및 문구 등 방대한 산업과 연계돼 있는 것이 특징으로 고용유발계수가 제조업의 경우 8.4명인 데 비해 애니메이션 산업은 13.9명으로 고용창출효과가 탁월하며, 타 산업과의 융합을 통해 높은 부가가치를 창출할 수 있는 장점이 있음
- 김성도 제주도 수출진흥본부장은 “애니메이션 국제공동제작센터 설립을 통해 국내·외 기업 10곳 이상을 유치하고, 300여 명의 일자리 창출효과를 거두게 된다”며 “앞으로 5년간 1,000억 원 이상의 생산유발효과도 기대된다”고 말함

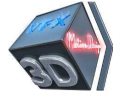
(3) SBS, 지상파 최초 3D 본방송 개시

- SBS가 2013년 11월 9일 0시15분 ‘TV속 움직이는 세상 더 3D’를 시작으로 지상파방송 최초로 3D 본방송을 개시할 예정임. 그동안 지상파방송사들이 3D 시범방송을 몇 번 진행한 적은 있으나 본 방송으로 편성된 것은 이번이 처음임
- SBS는 첫 방송을 시작으로 매달 한편씩 총 10회에 걸쳐 3D 특별 기획 방송을 내보낼 예정임. 첫 회에는



SBS의 인기 프로그램인 <런닝맨>, <수상한 가정부>, <SBS 인기가요> 등을 3D로 촬영해 옴니버스 방식으로 내보낼 예정이며, 12월부터는 SM타운, 카라시아, 슈퍼주니어, 빅뱅 등 아이돌 가수들의 콘서트 장면을 3D로 촬영해 방송할 계획임. 이와 별도로 SBS는 <지식나눔콘서트 아이러브 인(人)> 총 5편을 3D로 제작해 11월 16일부터 방영할 예정임

- 3D 방송은 2~3년 전만해도 방송과 TV 업계 최대 화두였으나 제작비가 높는데 비해 적절한 비즈니스 모델이 마련되지 않아 현재는 관심이 저조한 상태임. 대표적 예로 미국의 ESPN이 지난 6월 3D 채널을 중단했고, 국내에서도 스카이라이프가 3D 사업을 포기했음. 최근엔 UHD(초고화질) TV가 등장하면서 차세대 방송의 화두가 UHD로 전환되고 있음
- 그러나 그동안 삼성전자, LG전자가 3D를 스마트TV의 기본 기능으로 탑재하면서 3D 시청 인프라가 상당히 갖춰져 있어 3D 방송의 성공 가능성이 전혀 없는 것은 아님. LG전자 관계자는 “현재 시판되는 TV 모델의 80%에는 3D 기능이 탑재돼 있다”며 “다만 콘텐츠가 부족해 3D 기능의 활용도가 저조할 뿐”이라고 설명함. 따라서 TV 업계는 지상파 방송이 3D 본방송을 개시한다면 3D를 즐기는 시청자가 늘어나면서 3D 기능을 채택한 프리미엄 TV에 대한 수요가 높아질 수 있을 것으로 기대함
- 주무부처인 미래창조과학부와 SBS는 이번 기회에 그동안 부진했던 3D 방송을 활성화하는 계기로 삼겠다는 계획임. 미래부의 정창림 전파방송관리과장은 “UHD 방송이 되더라도 3D는 차세대 방송의 한축으로 여전히 의미가 있다”며 “3D 방송 자재를 대여하는 등 3D 방송 콘텐츠 제작 지원을 지속할 계획”이라고 언급함. SBS의 심상구 PD 역시 “이번 3D 방송을 계기로 3D 방송이 활성화될 수 있을 것으로 기대된다”며 “UHD 방송에서도 3D의 시청 효과는 더욱 극대화될 것”이라고 전망함



III. 심층이슈리포트

- 글로벌 공동제작(International Co-Production)

국제공동제작(International Co-Production)은 국적이 다른 2개 이상의 방송사나 제작사 또는 2개 이상의 제작사가 영화 또는 TV 방송 콘텐츠 제작에 공동으로 참여하는 것으로 예산과 업무를 분담하여 콘텐츠를 제작하고 그 권리를 공동으로 소유하거나 적정 비율로 분배하는 제작 방식이다. 제작 과정의 어느 단계에서 어떤 내용으로 협력이 이루어지느냐에 따라, 또 참가자들의 참여 정도에 따라 사전판매, 프로그램 교환, 공동자본투자, 순수공동제작 등 다양한 모델이 가능하다.

국제공동제작과 이에 대한 지원 프로그램은 ‘문화적 다양성’을 추구하는 유럽 지역을 중심으로 시작되어 점차 미주, 오세아니아, 아시아 지역으로 확대되고 있다. 각 국은 국제 공동제작 프로젝트를 유치함으로써 자국 내 고용 창출 등 경제적 효과와 제작 기술력 강화를 통한 자국 내 산업 경쟁력 증대 및 해외 진출 기회 확대를 목표로 삼고 있다. 국제공동제작의 장점은 ① 재원의 공동출자에 의한 예산 확보 및 경제적 측면 ② 해외 로케이션 접근성과 제작인력 및 기술 교류를 통한 제작 효율성 향상 ③ 해외시장 진출 가능성 ④ 정책적 지원 등을 들 수 있다.

① 경제적 이점

대규모 예산이 투입되는 블록버스터급 영화는 단독 출자시 사업 위험도가 높아지기 때문에 여러 회사가 공동으로 출자하는 형태로 프로젝트가 진행되는 경우가 많으며 공동 출자를 통해 프로젝트 실현 가능성이 높아진다.

② 제작 효율성

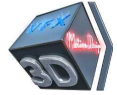
각 국의 전문제작업체와 인력이 프로젝트에 참여함으로써 효율적 업무 분담이 가능하다. 예를 들어, CG/VFX 전문업체가 공동 제작에 참여한다면 후반 작업에서의 퀄리티 향상과 비용 절감의 효과를 얻을 수 있으며 해외 로케이션 비중이 높은 영화를 제작할 때 로케이션 현지의 업체와 영화를 공동으로 제작하게 되면 로케이션 장소 섭외부터 현장 촬영에 이르기까지 제작 효율성을 높일 수 있다.

③ 해외시장 진출 가능성

국제공동제작의 의한 프로젝트는 해당 참여국 내 배급이나 홍보, 마케팅에 유리하여 글로벌 시장 진출을 용이하게 해준다. 중국과 같이 해외 영화에 스크린 쿼터제를 시행하는 국가에서는 자국 영화로 분류됨으로써 이 같은 규제를 받지 않아 더 많은 상영/방영 기회를 확보할 수 있다.

④ 정책적 지원

우리나라를 포함하여 많은 국가들은 국제공동제작을 장려하고 있으며 국제 공동 제작 프로젝트는 정부의 보조금 및 세제 혜택 등 정책적 지원을 받을 가능성이 높다. 협약에 의한 공식공동제작 프로젝트가 아니라



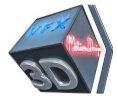
라도 각국에서 정한 기준에 부합하는 프로젝트는 정부 차원의 지원 혜택을 받을 수 있다.

(1) 국내 공동제작협정현황

우리나라는 프랑스, 뉴질랜드 정부와 영화 분야 공동제작 협정을 체결하였으며 유럽연합과는 「자유무역협정 문화협력」을 체결함에 따라 유럽연합 회원국과의 시청각물에 대한 공동 제작시 재정적 혜택 부여가 가능하다. 현재는 호주, 중국 등과 국제 공동제작 협정 체결을 추진 중이며 특히 중국과는 2011년 8월부터 논의가 시작된 「한중 영화공동제작협정」에 대한 합의가 이뤄져 올 6월 문화체육관광부와 중국 신문출판광전총국 간 가서명이 체결되었다.

[표 Ⅲ-1] 한국공동제작협정현황

국가	채택일	발표일	주요 내용
유럽연합	2005.10.20	2007.03.18	<ul style="list-style-type: none"> ○ 대상 : 시청각 영상물 ○ 참여인력 <ul style="list-style-type: none"> - 공동제작 기업의 대표이사 또는 관리자가 각각 대한민국과 유럽연합 회원국의 국적자/거주자여야 함 - 유럽연합 회원국 중에서는 2-3개국의 참여가 요구됨 ○ 재정기여도 : 30% 이상 (애니메이션 35%이상) ○ 기술/예술기여도 <ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션 : 65% 이하. 재정기여도와 비교해 10%를 초과할 없음 - 기타 : 70% 이하. 재정기여도와 비교해 20%를 초과할 수 없음
뉴질랜드	2008.09.29	2008.10.10	<ul style="list-style-type: none"> ○ 대상 : 만화를 포함하여 영화관 상영을 목적으로 하는 영상물 ○ 제작조건 <ul style="list-style-type: none"> - 영화 촬영 및 후반 작업이 뉴질랜드나 한국에서 진행되어야 함 - 뉴질랜드/한국 각 국에서 1명 이상 참여 (제3국과의 공동제작도 가능) - 기타 국가에서의 야외촬영 승인이 가능하며 이 경우, 촬영이 이루어지는 국가의 인력 고용도 가능 - 뉴질랜드 또는 대한민국의 공식언어로 제작. 제3국과의 공동제작시 제3국의 공식언어 사용 가능 ○ 재정기여도 : 최종 제작비의 20~80% ○ 기술/예술기여도 : 재정기여도에 합리적으로 비례해야 하며 제3국 제작자 기여도는 한국/뉴질랜드 각 국의 기여도보다 낮아야 함
프랑스	2006.10.27	2007.04.01	<ul style="list-style-type: none"> ○ 대상 : 영화관 상영을 목적으로 제작된 장편 극영화(애니메이션 제외) ○ 참여인력 : 한국/프랑스 또는 유럽연합 회원국 국적자



프랑스	2006.10.27	2007.04.01	<ul style="list-style-type: none"> ○ 재정기여도 : 최종 제작비의 20~80-% 사이 - 기술/예술기여도는 재정기여비율과 동일하게 이루어져야 함 ○ 기타조건 - 한국은 개봉 전 영화진흥위원회에서, 프랑스는 개봉 후 4개월 내에 프랑스 국립영화센터의 공동제작 승인을 받아야 함
중국	2013. 6.17 가서명 체결	-	<ul style="list-style-type: none"> ○ 대상 : 영화 ○ 참여인력 : 공동제작영화 참여자는 한국과 중국 국민으로 한정 - 제3국의 공동제작도 가능. 단 양국 제작자의 개별기여도보다 제3국 공동제작자 기여도가 작아야 함 ○ 재정기여도 : 제작비의 20~80-% 사이. 재정기여도 산정 시 현물 기여도 포함

공동제작은 국내 주요 콘텐츠 관련 기관들을 주축으로 영화 분야 외 애니메이션, 방송 분야에서도 활발하게 전개되고 있다. ‘한국방송통신전파진흥원’은 지난 해 말, 영국 제작사 ‘블링크 필름(Blink Film)’과 「방송프로그램 공동제작 기반조성 및 해외시장 진출 협력을 위한 MOU」를 체결하였으며 올해 초 서울에서 양국 간 프로그램 제작 및 업무 협력방안논의를 위한 매칭 펀드형 국제공동제작 사업설명회를 개최했다.

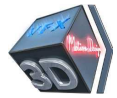
올해 5월, 한국콘텐츠진흥원과 인도의 콘텐츠 산업 진흥기관인 ABAI¹⁾(The Association of Bangalore Animation Industry)는 양국 간 애니메이션 공동제작추진을 목표로 양해각서(MOU)를 체결했다. 본 협약에 따라 양국은 5~10분 내외의 단편애니메이션을 파일럿 형태로 공동제작하며 공동제작을 위한 애니메이션 콘셉트 개발 및 예고편 형태의 트레일러 제작도 공동으로 진행한다. 공동제작을 위해 양 기관은 총 50만 달러 내외의 예산을 상호 투입할 예정이며 완성된 작품에 대한 양국 방송사의 방영 지원도 계획 중이다.

(2) 국내 국제공동제작 지원프로그램

국제공동제작 및 해외 프로젝트에 참여하는 업체에 대한 제작지원 프로그램을 운영하는 기관으로는 영화진흥위원회와 한국콘텐츠진흥원 등이 있으며 수출입은행과 한국무역보험공사는 콘텐츠 수출기업에 대한 금융지원으로 대출 및 보증 지원 프로그램을 운영하고 있다.

영화진흥위원회의 ‘국제공동제작기획개발지원사업’은 일본, 프랑스, 미국과의 공동제작 프로젝트 기획 및 개발을 지원하는 프로그램으로 기획개발단계에서 멘토링, 시나리오 번역, 현지 비즈니스미팅을 일괄 지원한다. 2013년

1) 애니메이션, VFX, 게임, 만화 등 콘텐츠 산업 발전을 목적으로 설립된 비영리 기관으로 인도의 경제·문화 중심지인 카르나타카 주 정부와 함께 다양한 지원사업을 수행하고 있음



에는 총 31편이 신청하였으며 미국 및 일본 공동제작 프로젝트에서 각각 5편, 총 10편이 선정되었다.

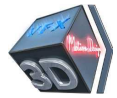
‘국제공동제작영화 인센티브지원사업’은 외국자본 유치를 통한 한국영화의 제작자본 조달방식 다양화 및 해외 진출 활성화를 목표로 2012년부터 시행되고 있다. 외국자본이 20% 이상 출자되고 국내에서 순제작비 10억 원 이상을 집행하는 장편실사영화를 대상으로 편당 최대 3억 원 이내에서 국내에서 집행된 순제작비의 25%를 현금으로 지원하며 연간 5편 내외의 작품을 선정한다. 2012년에는 미국 폭스사가 투자하고 국내 업체 ‘크리픽처스’가 제작한 <런닝맨>을 포함하여 <불사조>(홍필름), <사어>(넥스트엔터테인먼트월드), <세계일주>(쿠나), <플라미티투더문>(케이엔엔터테인먼트) 등이 선정되었으며 2013년에는 올 7월 개봉한 김용화 감독의 <미스터 고>를 포함하여 박명천 감독의 <괴물 2>, 안병기 감독의 <폰> 리메이크, 전규환 감독의 <화가>, 장윤현 감독의 <요쿠 러브> 등 5편이 선정되었다.

[표 III-2] 공동제작 프로젝트를 위한 국내 지원 프로그램²⁾

기관	지원사업명	주요 내용
영화진흥위원회	국제공동제작 기획개발지원	○ 일본/프랑스/미국과의 공동제작 프로젝트 기획개발 지원 (각국별 5편) - 멘토링, 시나리오 번역, 현지 닥터링 워크숍, 비즈니스 미팅 지원
	국제공동제작영화 인센티브지원	○ 외국자본이 순제작비의 20% 이상 출자되는 국제공동제작영화를 연 5편 이상 선정하고 최대 3억 원 이내에서 국내 집행 순제작비의 25%를 현금 지원 - 순제작비 10억 원 이상을 국내에서 집행하는 70분 이상 장편 극영화
	외국영상물 로케이션 인센티브	○ 한국에서 촬영되는 외국 장편극영화/TV 드라마 시리즈 제작비의 일부를 현금으로 지원 - 한국에서 지출된 제작비의 30%까지 현금 지급. 편당 최대 26억 원까지 지원 가능 - 한국 촬영일 3일 이상, 국내 지출 제작비는 1억 원 이상 되어야 함
한국콘텐츠진흥원	CG프로젝트 지원사업	○ 영화/방송 분야 프로젝트의 CG/VFX 제작을 진행하는 국내 업체를 대상으로 CG 제작비의 25%이내에서 지원 - 국내 프로젝트 최대 5억 원, 해외 프로젝트 최대15억 원 이내에서 지원 ※ 2013년도 제2차 CG프로젝트 지원사업에 대한 소개는 주간리포트 2013-9호에서 다룰 예정
수출입은행	포괄수출금융 단기수출자금대출	○ 과거 수출실적 범위 내에서 수출 작품 제작 및 공급까지 필요한 자금 대출 ○ 수출업체의 일시적 자금난 해소를 위한 대출 프로그램
한국무역보험공사	수출신용보증	○ 수출 계약이 체결된 작품의 총 제작비 중 일부를 한국무역보험공사의 보증서를 담보로 금융기관으로부터 대출을 받는 제도

‘외국영상물 로케이션인센티브’는 국내에서 촬영되는 외국 장편극영화와 TV 드라마 시리즈 제작비의 일부를 현금으로 지원하는 제도로 외국 영상물의 국내 로케이션을 유치하려는 제작을 준비 중인 프로덕션 서비스사

2) 기관별 홈페이지 주소 : 영화진흥위원회(www.kobiz.or.kr), 한국콘텐츠진흥원(), 수출입은행(www.korea-exim.go.kr), 한국무역보험공사(www.ksure.or.kr)



를 대상으로 한다. 외국자본이 순제작비의 80%를 초과해야 하며 국내 최소 촬영일 및 국내 집행 제작비 기준을 충족해야 한다.

한국콘텐츠진흥원의 ‘CG프로젝트지원사업’은 국내 CG/VFX 제작업체의 CG 제작비를 지원하는 프로그램으로 해외 프로젝트의 경우, 최대 15억 원까지 지원이 가능하다. 중국 영화 <차이니스 조디악>(디지털 아이디어), <화피2>(CJ파워캐스트), <적인결2>(텍스터 디지털/모팩스튜디오)에 참여한 국내 CG/VFX 업체가 해당 사업의 지원을 받았다.

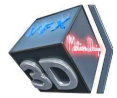
한편, 문화체육관광부와 미래창조과학부는 지난 9월, ‘콘텐츠 해외 진출 확대 방안’을 발표하였으며 여기에는 해외 진출 프로젝트에 대한 대출과 보증 및 보험 확대 계획도 포함되어 있다. 수출입은행은 한류콘텐츠에 대한 금융지원을 올해 1,800억 원에서 2017년 2,500억 원으로 확대하며 한국무역보험공사도 콘텐츠에 대한 수출신용보증을 2017년까지 70억 원 규모로 증대할 예정이다.

(3) 국제공동제작 국내 사례

1. 미스터고 : 중국 투자사와의 합작 프로젝트

2013년 7월, 개봉한 <미스터 고>는 중국 배우가 주연으로 출연했을 뿐 만 아니라 중국 3대 메이저 투자배급사 중 하나인 ‘화이 브라더스’로부터 전체 제작비의 4분의 1에 해당하는 500만 달러(약 57억 원)를 투자받았다.

	<ul style="list-style-type: none"> - 제작국 : 한국 - 참여국 : 중국 - 개봉일 : 2013-07-17 - 감독 : 김용화 - 출연 : 서교, 성동일 - 예산 : 225억 원 - 박스오피스 : 약 93억 원 (국내) - 제작 : (주)텍스터필름 - 배급/투자 : 쇼박스(주)미디어플렉스 화이브라더스
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



영화제작은 전적으로 국내에서 이뤄졌으나 중국 배우의 출연 및 자본투자로 <미스터 고>는 중국영화로 분류되어 스크린쿼터를 피할 수 있었으며 한국 영화 최초로 중국 내 자국 영화로 개봉되었다. 개봉 첫 날, 중국에서는 5천 개 이상의 스크린에서 상영되어 개봉 첫 주 박스 오피스 1위를 차지했으며 중국에서 200억 원이 넘는 매출을 기록했다.

국내에서는 고양시 및 강원도에서 ‘로케이션 인센티브’ 지원을 받았으며 스튜디오 촬영과 후반 작업은 광주 CGI센터³⁾에서 진행되었다. 또, 2013년 영화진흥위원회의 ‘국제공동제작영화 인센티브’ 지원작으로 선정되어 3억 원의 지원금이 제공되었다.

□ 한-중 공동제작

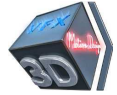
중국은 해외 영화 수입을 연간 약 60여 편으로 제한하고 있으며 이 중 대부분을 할리우드 대작이 차지하고 있기 때문에 한국 영화 수입편수는 연 1~2편 정도에 불과하다. 수입 방식이 영화 판매사와 극장 수익을 배분하는 ‘분장제’인 경우, 수입편수는 34편으로 제한되어 있어 한국 영화의 진출 기회는 더욱 좁아진다. 중국 현지업체와 영화를 공동제작하여 중국 영화로 인정받게 되면, 영화시장 규제인 외국영화 수입쿼터의 제약을 받지 않게 된다.

최근 우리나라는 중국 정부와 영화공동제작협정 가서명을 체결하여 중국과의 합작영화가 공동제작영화로 승인받으면 중국 내에서 자국 영화로 인정하는 데 합의했다. 이에 따라, 중국 영화시장 진출의 제도적 발판이 마련되었으며 영화 공동제작뿐만 아니라 영화특수효과기술(VFX) 협력, 현장 스태프 교류 등이 더욱 활발해질 것으로 기대를 모으고 있다.

<미스터 고>에 앞서 ‘CJ E&M’이 중국 현지 제작사와 함께 한국영화 <선물>을 중국 버전으로 제작한 합작영화 <이별계약>은 올해 4월 중국에서 개봉하여 11일 만에 1억 5천만 위안(약 270억 원)의 흥행 수익을 기록하며 큰 인기를 누렸다. 중소 영화 제작사 ‘옥토버시네마’, 영화사 ‘아침’, ‘도로시’, ‘굿초이스픽처스’ 등도 각각 <해적 붉은여우>, <화산>, <로맨스의 발견>, <오작교 징크스>를 중국 현지에서 제작할 예정이다.

한-중 공동제작은 영화뿐만 아니라 애니메이션 분야에서 활발하다. 중국의 지상파 방송사는 자사 애니메이션만을 방영하도록 하고 있기 때문에 현지 업체와의 공동제작을 통해 ‘자국산 애니메이션’으로 인정받아야만 중국 시장 진출이 가능하다. <뽀로로>를 탄생시킨 ‘아이코닉스’ 중국 법인은 중국 방송사 및 제작사들과 함께 초등학교 생용 애니메이션 제작을 시작했으며 CG업체인 ‘넥스트비주얼스튜디오’는 자체 애니메이션 <보우보우>의 중국 공동 제작을 논의 중이다.

3) 광주CGI(Computer Generated Imagery, 컴퓨터형성이미지)센터 : 2012년 3월 광주에 개관한 종합촬영스튜디오. 특수효과 촬영과 VFX 시각효과가 가능한 시설을 구축하여 블록버스터급 영화 촬영이 가능함. 광주CGI센터에서는 <미스터 고> 외에도 2014년에 개봉 예정인 <히어로즈>, 일본 극장판 풀3D 애니메이션 <하록선장>, 영화 <적인결2>, <국제시장> 등 30여건의 영화·영상물 제작이 완료되거나 제작 중임



2. 런닝맨 : 미국 투자 제작

〈런닝맨〉은 20세기 폭스사가 직접 투자하여 제작한 첫 한국영화이다. 20세기 폭스 엔터테인먼트 그룹은 해외 시장에서 현지어로 제작된 영화투자목적으로 2008년 폭스인터내셔널 프로덕션을 설립하여 전 세계 주요 국가에서 자국어로 제작되는 영화에 대한 투자, 제작, 배급을 진행하고 있다. 2010년 12월 개봉한 하정우, 김윤석 주연의 〈황해〉 역시 폭스 인터내셔널 프로덕션의 선투자를 받아 제작이 이뤄졌다.



- 제작국 : 한국/미국
- 개봉일 : 2013-04-04
- 감독 : 조동오
- 출연 : 신하균, 이민호, 김상호, 조은지, 오정세, 주현
- 박스오피스 : 약 100억 원
- 제작 : (주) 크리픽처스
폭스인터내셔널프러덕션
- 투자/배급 : 이십세기폭스코리아

한편, 〈런닝맨〉은 외국자본이 순제작비의 20% 이상인 국제공동제작영화에 지원되는 영화진흥위원회의 ‘국제공동제작영화 인센티브’ 지원작으로 선택되어 5억 원의 현금 지원을 받았다.

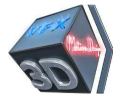
3. 파파 : 미국 현지법인 설립



- 제작국 : 한국
- 참여국 : 미국
- 개봉일 : 2012-02-01
- 감독 : 한지승
- 출연 : 박용우, 고아라, 손병호, 고든 앤서니 맥밀런, 맥 켈리, 페이튼 타운센트, 파커 타운센트,
- 제작 : 상상필름
- 투자 : 롯데쇼핑(주)롯데엔터테인먼트
- 배급 : 롯데쇼핑(주)롯데엔터테인먼트

〈파파〉는 대부분의 촬영이 미국 조지아주 애틀랜타에서 진행되었다. 제작사는 조지아주의 인센티브 혜택을 받기 위해 미국 현지 프로덕션인 ‘파파 프로덕션’이라는 유한회사를 설립했다. 이처럼 프로덕션 서비스업체를 통하지 않고 현지 법인을 설립한 이유는 조지아 주정부의 인센티브 혜택 범위를 넓히는 동시에 현금 흐름의 투명성 향상시킬 수 있고 현지 계약이나 회계 처리가 용이하기 때문이다.

영화 촬영은 한국에서 5회차, 미국에서 30회차 등 총 35회에 걸쳐 진행되었으며 미국에서는 현지촬영장비 대여 및 스태프 고용 등도 이뤄졌다.



미국은 각 주별로 해당 지역에서 촬영하는 영화에 대해 현금지원이나 세제혜택 등의 로케이션 인센티브 프로그램을 운영하고 있다. 조지아주⁴⁾는 주 내 제작지출규모가 최소 500,000달러 이상인 프로젝트에 대해 20%의 세액공제(Tax Credit) 혜택을 제공하고 있으며 조지아주를 홍보하기에 적합한 프로젝트에 대해서는 추가 10%의 세액 공제 혜택을 부여하고 있다.

미국에서 영화 촬영을 하는 경우에는 자금집행, 회계정산, 로케이션 인센티브 등 영화 제작을 목적으로 하는 특수목적회사(Special Purpose Company, SPC)를 설립하게 되는데 설립 비용이 높지 않고 독립성과 투명성 확보 차원에서도 효과적이다. 설립비용은 보통 \$1,300~\$2,000가 소요된다. 로케이션 인센티브를 수령하고 영화 제작 종료 직후 해산하게 되므로 LLC 형태의 유한회사로 설립하며 해당 LLC의 계좌로 제작비를 관리하게 된다.

4. 차이니즈 조디악 : 국내 VFX 업체 참여

〈차이니즈 조디악〉는 성룡이 감독주연을 맡은 액션 영화로 한국 배우 권상우가 함께 출연했으며 유승준이 카메오로 등장한다. 영화 촬영은 라트비아 옐가바(Jelgava)를 비롯하여 프랑스, 홍콩, 베이징 등 5개국 8개 지역에서 진행되었으며 국내업체 ‘모팩 스튜디오’가 VFX 작업에 참여했다.



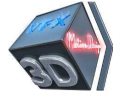
- 제작국 : 홍콩/중국
- 참여국 : 프랑스, 한국
- 국내 개봉일 : 2013-02-27
- 중국 개봉일 ; 2012-12-20
- 감독 : 성룡
- 출연 : 성룡, 권상우
- 박스오피스 : 약 22억 원(국내)
- 제작 : Emperor Classic Films

프랑스에서는 파리와 샹타이성(Chateau de Chantilly)에서 로케이션촬영이 이뤄졌으며 프랑스 국립영상센터⁵⁾가 지원하는 해외 제작사를 위한 세금 공제 혜택(TRIP⁶⁾)을 받았다. ‘TRIP’은 라이브 실사영화나 애니메이션 프로젝트에 대해 프랑스에서 발생한 제작비의 최대 20%를 환급해 주는 제도이다. 올해 8월 개봉한 양가위 감독의 〈일사종대〉 역시 ‘TRIP’을 통한 세제 혜택을 받았으며 이 영화는 프랑스 업체 'BUF'가 VFX 및 후반작업을 진행했다. 〈차이니즈 조디악〉의 VFX 작업에 참여한 ‘모팩 스튜디오’는 한국콘텐츠진흥원의 ‘CG프로젝트지원사업’에서 해외 프로젝트 부문 프

4) 미국 조지아주 인센티브 제도: www.georgia.org/industries/entertainment-industry/Pages/production-incentives.aspx

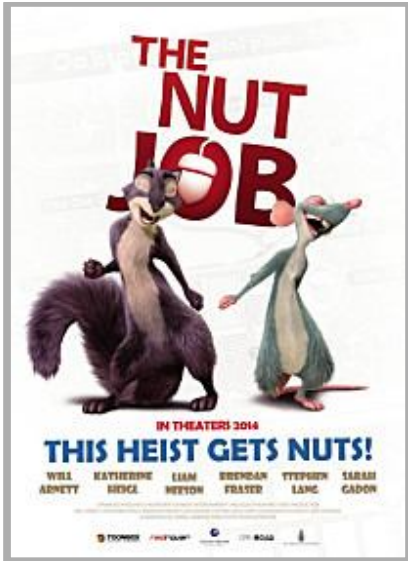
5) Centre National du Cinema et de L'Image Animee, CNC : <http://www.cnc.fr/web/en>

6) Tax Rebate for International Production



로젝트로 선정되어 지원을 받았다.

5. 너트잡 : 캐나다 공동제작

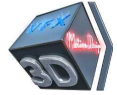


〈너트잡 (The Nut Job)〉은 한국과 캐나다가 공동으로 제작해 내년 1월 글로벌 시장 동시 개봉을 준비 중인 애니메이션이다. 1950년대 후반을 배경으로 도시에서 살아가는 다람쥐 ‘설리’와 생쥐 ‘버디’가 함께 모험을 벌이는 내용의 3D 애니메이션으로 한국 애니메이션 제작업체 레드로버와 캐나다 톤박스(Tonbox)가 공동 제작에 참여하며 총 제작비는 363억 원에 달한다.

수출입은행은 〈너트잡〉에 필요한 제작자금 50억 원과 해외 홍보활동자금 20억 원 등 총 70억 원의 금융지원을 제공한다. 수출 계약금액이 확정되지 않은 상태에서도 미래에 수익이 발생할 것을 기대하고 미리 제작비를 지원하는 방식으로 수출입은행은 수출 가능성이 있는 영화, 애니메이션, 드라마, 게임 등 문화콘텐츠에 비교적 낮은 금리로 자금을 빌려주는 제도를 운영하고 있다. 담보대출 방식이 아닌 해당 콘텐츠의 사업성을 중점적으로 평가하여 대출 여부를 판단한다.

〈너트잡〉은 제작사와 배급사가 러닝 로열티 방식으로 계약해 매출 규모가 확정되지 않았으나 초기 제작비용의 15%까지 자금 지원이 이뤄졌다. 수출입은행의 단기수출자금대출 프로그램은 러닝 로열티 방식의 콘텐츠 관련 수출계약에 대해 총제작비에서 홍보비용 등을 제외한 순제작비의 50% 이내에서 대출 지원을 한다.

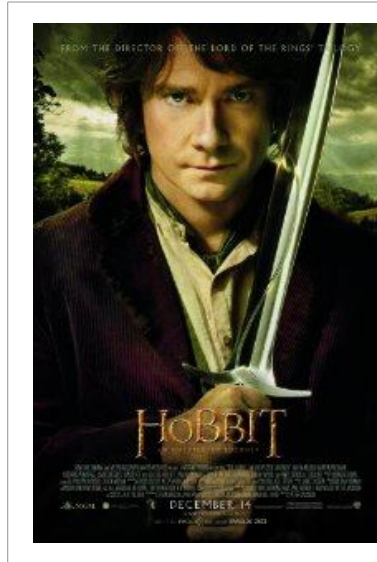
한편, 수출입은행은 최근 과거 수출실적과 관계없이 해외 홍보활동에 필요한 자금의 90%까지 지원할 수 있도록 제도를 개선하기도 했으며 〈너트잡〉의 해외 홍보활동 자금 지원은 글로벌 프로젝트에 대한 금융기관 최초의 홍보/광고비 지원 사례라 할 수 있다.



(4) 해외 공동제작 사례

1. 호빗 시리즈

워너브러더스가 제작하는 <호빗 시리즈>는 총 3편이 제작될 예정이며 그 중 첫 편인 <호빗 : 뜻 밖의 여정>은 2012년 말 개봉하여 박스오피스 10억 달러를 기록했다. 현재까지 <호빗 시리즈> 제작에 투입된 예산은 5억 달러를 넘어섰으며 아직 후반작업이 마무리되지 않은 상태여서 제작비는 더욱 증가할 전망이다. 2번째 시리즈 <호빗: 스마우그의 폐허>는 올해 12월, 마지막 편 <호빗: 또 다른 시작>은 2014년 12월 개봉 예정이다. 워너브러더스는 <호빗 시리즈> 제작을 위해 100% 뉴질랜드 출자 회사인 '3 Foot 7 Ltd'를 설립했다. '3 Foot 7 Ltd'는 오로지 <호빗 시리즈> 제작을 위해 설립된 회사이다.



- 제작국 : 미국/뉴질랜드
- 개봉일 : 2012-12-13
- 감독 : 피터 잭슨
- 출연 : 이안 맥켈런, 마틴 프리먼, 리처드 아미티지
- 예산 : 약 1억 8천만 달러
- 박스오피스 : 약 10억 달러
- 제작사 : 뉴라인시네마
- 배급 : 워너브러더스

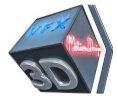
<반지의 제왕> 촬영 이후, 뉴질랜드는 국제 영화산업에서의 위상이 높아졌을 뿐만 아니라 영화의 성공은 관광 산업으로도 이어져 경제 전반에 큰 파급효과를 미쳤다. 지난 2010년 제작사측이 <호빗>의 촬영지로 뉴질랜드가 아닌 다른 지역을 선택할 가능성이 있다는 점을 시사하자 뉴질랜드 정부는 추가 지원과 함께 노동법 개정 등을 제안하며 유치 의지를 강력하게 피력하였고 그 결과, 3편의 시리즈 모두 뉴질랜드에서 촬영·제작이 결정되었다.

뉴질랜드는 제작비가 1,500만 뉴질랜드 달러 이상 들어가는 대형 영화에 대해 뉴질랜드에서 발생한 지출 금액의 15%를 현금으로 되돌려 주고 있으며 영화제작사가 영화위원회에 제작비 환부를 신청하면 3개월 이내에 즉각 지원하고 있다. 뉴질랜드에 제작되는 고예산 대작 영화 및 TV 드라마 시리즈 제작 지원 보조금(LBSPG)⁷⁾의 지원을 받아 제작된 작품으로는 <호빗>외에도 <반지의 제왕>, <킹콩>, <나니아 연대기>, <혹성탈출> 등이 있다. 그 외에도 뉴질랜드는 해외 공동 프로젝트에 대해 뉴질랜드에서 발생한 지출 금액의 40%를 현금 지원하는 스크린제작 인센티브 펀드⁸⁾(SPIF), 뉴질랜드 업체를 통해 후반작업/디지털/시각효과 작업을 진행하는 프로젝트를 지원하는 후반작업/디지털/시각효과 지원펀드⁹⁾도 운영하고 있다.

7) Large Budget Screen Production Grant, LBSPG: www.nzfilm.co.nz/funding/feature-films/production-funding/large-budget-screen-production-grant

8) www.nzfilm.co.nz/funding/feature-films/post-production-funding/post-digital-and-visual-effects-grant

9) www.nzfilm.co.nz/funding/feature-films/post-production-funding/post-digital-and-visual-effects-grant

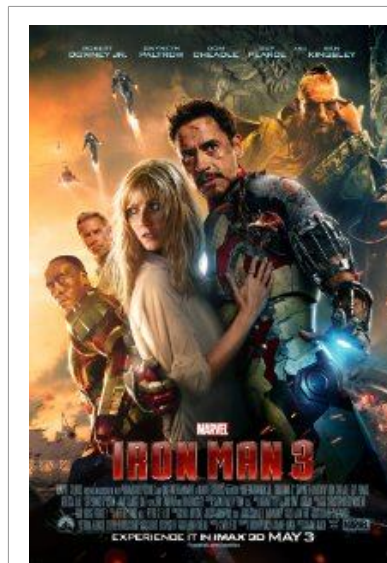


LBSPG를 통한 제작비 지원 외에도 뉴질랜드 정부는 워너 브러더스와의 전략적 제휴의 일환으로 <호빗>의 마케팅 및 홍보비로 지원한다.

2. 아이언맨 3

<아이언맨3>는 디즈니가 중국 현지 영화제작사 DMG 엔터테인먼트와 파트너십을 맺고 공동제작한 영화로 중국 내 6천여 개의 극장에서 상영되었고 개봉일 역대 최고 흥행수익을 기록했다. DMG엔터테인먼트는 <아이언맨3>의 중국 촬영분을 제작하고 중국내 상영권 확보를 담당했다.

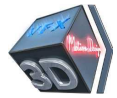
최근, 할리우드 스튜디오의 중국 시장 진출을 위한 공동제작 사례가 늘고 있는데 <트랜스포머 4>, <쿵푸팬더 3> 등이 각각 2014년과 2016년 개봉 예정이다.



- 제작국 : 미국
- 참여국 : 중국
- 개봉일 : 2013-4-25
- 감독 : 세인 블랜
- 출연: 로버트 다우니 주니어
기네스 팰트로우
벤 킹슬리
- 예산 : 2억 달러
- 박스오피스 : 약 4억 달러
(미국)
- 제작사 : 마블 스튜디오
파라마운트 픽처스
DMG 엔터테인먼트

할리우드의 영화 제작사 '파라마운트픽처스'는 지난 4월, 중국 국영 영화채널 '지아플릭스'와 블록버스터 시리즈 <트랜스포머4>의 영화 제작협력 계약을 체결했다. 계약 체결에 따라 <트랜스포머 4>는 중국에서 일부 로케이션 촬영이 이루어지며 배우 캐스팅, 영화 홍보에도 참여한다. 드림웍스는 차이나 미디어 캐피탈, 상하이 미디어 그룹, 상하이 연합투자 등과의 공동투자자 합작회사 '오리엔탈 드림웍스'를 설립하고 첫 합작영화로 <쿵푸팬더 3>를 제작할 예정이다.

한편, '레전더리 엔터테인먼트'는 지난 5월, 중국 벤처 '레전더리 이스트'를 통해 중국 최대 영화 배급사인 '차이나 필름'과 장기 영화제작을 위한 협약을 체결했다. 두 회사는 최초 3년 동안, 다수의 블록버스터급 영화의 개발 및 제작 펀딩을 제공하고 미-중 공동제작을 진행하는데 합의했다.



IV.국내외 CG/3D 관련 주요 행사 및 전시회

(1) 제 6회 시그래프 아시아(SIGGRAPH Asia 2013 Hong Kong) 개최

- 제 6회 시그래프 아시아가 11월 홍콩에서 개최됨. ‘Sense the Transformation’이라는 주제 하에 개최되는 2013년 행사에는 약 130명의 아티스트들이 전시회에 출품하며, 전 세계 50여 개국으로부터 약 7,000명의 참석자들이 방문할 것으로 예상됨. 참석자의 65%가 아시아 태평양 지역에서 참가할 것으로 전망되며, 20%는 북미, 15%는 유럽 및 중동 지역에서 참가할 것으로 예상됨

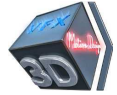


○ 행사 취지 및 목표

- 시그래프 아시아는 40년 전통을 자랑하는 미국의 아시안 시그래프의 포맷을 그대로 유지하면서도, 아시아의 독특한 문화를 동시에 경험할 수 있는 아시아 최대 규모의 행사로, 매년 아시아 국가를 순회하면서 개최됨
- 전 세계 아티스트, 디자이너, 엔지니어, 영화제작자 및 다양한 학생들이 모여서 각종 신기술이나 제작 기법 등을 발표하고 토론하는 학술의 장으로서 기능할 뿐만 아니라, 관객들에게 애니메이션 프로그램을 통해 무한한 상상력과 재미를 제공함

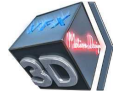
○ 행사 개요

- 등록 : 2013년 11월 18일 ~ 22일 15:00~18:00 (월), 08:00~18:30 (화~목), 08:00~17:00 (금)
- 컨퍼런스 일시 : 2013년 11월 19일 (화) ~ 22일 (금) 09:00~18:00
- 전시회 일시 : 2013년 11월 20일 (수) ~ 22일 (금) 10:00~18:00 (수/목), 10:00~17:00 (금)
- 장소 : 중국 홍콩, Hong Kong Convention & Exhibition Centre
- 공식 홈페이지 : <http://sa2013.siggraph.org/en/>
- 연락처 : +65 6500 6725 / exhibits_asia@siggraph.org (Brian Kee, Exhibition Management)



○ 메인 프로그램

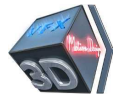
No.	프로그램	내용
1	Art Gallery	Art Gallery Exhibits, Art Gallery Performances, Art Papers, The Virtuale Exhibition으로 구성됨
2	Business Symposium	<p>기조연설과 패널 토론 및 관객과의 대화로 구성됨</p> <p>기조연설 주제 및 연사 리스트:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Educational Institutions Serving as a Dynamo in a Growing Industry: Sen Lai, Principal & CEO 3Dsense Media School - The Macro-Environment of Investment Opportunities for the Creative Industries in Hong Kong: Simon Galpin, Director General, Invest Hong Kong - Funding & Support Schemes for the Creative Industries in Hong Kong: Jerry Liu, Head, Create Hong Kong - Creating the Fastest Animation Studio in the World: Richard Chuang, Founder & CEO, Cloudpic Global - Creating and Marketing Locality Based Characters: Ryuta Shiiki, Founder & CEO, DLE Inc. - The Tablet as an Entertainment Platform for Kids: Justin Nishiki, Lead Product Manager, Fuhu Inc.
3	Computer Animation Festival	Animation Theater, Electronic Theater, Production Sessions, Special Education Talk으로 구성됨
4	Courses	컴퓨터 그래픽과 인터랙티브 테크놀로지를 주제로 한 강연 세션
5	Emerging Technologies	인터랙티브 테크놀로지에 관한 광범위한 시연 및 주제 토론
6	Exhibition	컴퓨터 그래픽 및 인터랙티브 테크놀로지와 관련된 다양한 분야의 상품 및 서비스 전시
7	Exhibitor Talks & Sessions	최신 개발된 상품, 소프트웨어, 하드웨어, 시스템 등의 업데이트 시연 및 체험의 장을 마련해 줌
8	Featured Sessions	<p>세계적으로 유명한 애니메이션 및 시각효과 스튜디오의 기대작 제작 스토리 공유</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stereoscopic Pixar - Three Eyes, Three Dimensions (11월 20일 (수) 09:00~10:30, Theater 2) - Inside Elysium: From Earth to the Ring (11월 20일 (수) 13:15~14:45, Theater 1) - From Previs to Pyramids, MPC Presents the VFX of World War Z (11월 11일 (금) 13:15~14:45, Theater 1)



9	Industry Master Classes	산업 관련 트레이닝 제공 - VFX in Creature Features - An MPC Master Class (11월 20일 (수) 09:00~18:00, Convention Hall C) - Digital Art Master Class: Stanley Artgerm Lau (11월 20일 (수) 09:30~13:30, Room S426 + S427) - Story Telling and Animation Master Class (11월 21일 (목) 10:00~17:00, Convention Hall C) - Creation of Multiple - Platform Content with Unity (11월 22일 (금) 14:00~18:00, Convention Hall C)
10	Keynote Speakers	컴퓨터 그래픽 및 인터랙티브 테크놀로지 관련 분야에 대한 통찰력 제공 - Wearable Computing: Through the Looking Glass: Thad Starner, Professor of Computing Georgia Institute of Technology (11월 20일 (수) 11:00~12:45, Theater 1) - The Revenge of Virtual Reality: Philip Rosedale, Founder, Second Life/Linden Lab; Co-founder, High Fidelity (11월 21일 (목) 11:00~12:45, Theater 1)
11	Networking Reception	11월 20일 (수) 19:00~22:00 Hong Kong Cyberport에서 열림
12	Posters	혁신적 아이디어를 위한 인터랙티브 포럼
13	Recruitment	전시에 참가한 업체들이 현장에서 인재 채용의 기회를 제공함
14	Symposium on Mobile Graphics and Interactive Applications	모바일 애플리케이션의 개발, 테크놀로지, 마케팅에 대해 다룸
15	Technical Briefs	그래픽 분야의 새로운 연구결과를 발표하며, 특히 오디오, 이미지, 비디오, 인간-컴퓨터 간 상호작용에 관한 그래픽을 주로 다룸
16	Technical Papers	컴퓨터 그래픽, 인터랙티브 테크놀로지 분야의 새로운 연구결과 발표

(2) 제 4회 코리아 브랜드 한류상품박람회 2013 개최

- 11월 4일부터 6일까지 영국 런던 올드빌링스게이트에서 제 4회 코리아 브랜드 한류상품박람회 2013 (KBEE 2013)가 개최됨. 산업통상자원부와 문화체육관광부가 주최하고 대한무역진흥공사(KOTRA)와 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)이 공동으로 주관하는 2013 한류박람회는 1) 문화콘텐츠 및 IT 기술을 접목한 한국형 창조경제 모델 소개와 2) 문화와 산업이 어우러지는 융합과 협력의 장 조성을 목적으로 매년 해외에서 개최되는 최대 규모의 한류박람회임
- KOTRA는 한류상품박람회의 홍보대사로 그룹 2NE1을 선정, 10월 10일 오후 4시 KOTRA 본관 국제회의장에서 위촉식을 가짐. KOTRA는 “2NE1이 유럽에서 높은 인지도를 얻고 있어 홍보대사로 위촉했다”며 “한류를 통한 양국 젊은이들의 교류와 화합뿐만 아니라 양국 간 문화·경제교류 확대를 위한 가교 역할을 충실히 할 것”이라고 기대함



- 한류상품박람회는 최근 유럽에서도 인지도를 넓혀가고 있는 한류의 브랜드 파워를 활용해 IT, 한류상품, 프랜차이즈, 문화콘텐츠 등 다양한 분야의 47개 참가기업들이 유럽의 유력 바이어들과 1대 1 비즈니스 상담회를 가질 수 있는 기회를 제공하고, 이를 통해 유럽 신규 수출기회를 발굴하고 한국형 창조경제 제시를 통한 경제 한류의 저변을 확대한다는 계획으로 개최됨
- 홍보존에서는 K-pop 콘텐츠와 홀로그램 기술이 접목된 IT 융합체험관을 대표적인 볼거리로 제공할 예정이며, 2013년 7월 에버랜드에서 개장돼 주목받은 가수 싸이의 K-pop 홀로그램 콘서트도 3일간 선보일 계획임
- 다양한 볼거리들을 통해 한국식 창조경제의 전형을 보여 줄 콘텐츠홍보관은 <라바>, <로보카 폴리> 등 2012년 콘텐츠대상 수상작과 홀로그램, CG 기술 등 특수효과 기업들로 구성되며, 디자인전시관은 로봇, IT 가전, 인테리어 소품, 가구디자인 등을 폭넓게 소개하며 디자인 부문의 현재와 미래를 보여줄 계획임
- 이 밖에 한국의 전통문화에 대한 깊이 있는 재해석을 통한 한류도 보여줄 계획임. 황지해 작가의 한국정원, 한국문화 예술위원회의 현대미술작가 온라인 가상전시회, 퓨전 공연, 한영 신진작가 미디어아트 교류전, 이노디자인관 등은 K-pop에 국한된 한류가 아닌 '한국 전통의 멋'을 유럽에 전파하기 위해 준비되고 있음
- 부대행사로 한국전 참전용사 및 그 후손들을 대상으로 한 CSR 행사도 준비되고 있음. 워킹화 제조업체인 LS네트웍스의 정윤철 팀장은 "60년 전 우리를 위해 전쟁에 참전했던 영국인들에게 세계 최고 수준의 워킹화를 제공할 것"이라며 "동반자로서의 이미지를 강조하여 유럽시장 개척의 계기로 삼겠다"고 밝힘

