

3D CGI산업 활성화가 국가 경쟁력이다

월간 <디지털콘텐츠>는 지난 9월호부터 서강대학교 현대원 교수의 '디지털콘텐츠 집중조명'이라는 칼럼을 연재한다.

본 칼럼에서는 그간 디지털콘텐츠 분야에서 다각적인 활동을 펼쳐온 현대원 교수가 디지털콘텐츠 산업 발전을 위한 다양한 제언들을 풀어낼 것이며, 향후 방송과 통신의 융합이라는 커다란 패러다임의 전환도 주요 주제로 다룰 예정이다.

<편집자 주>



산업의 중심이 이동하고 있다.

지난 70년대와 80년대의 하드웨어 중심의 산업 시대와 90년대의 네트워크 중심의 시대를 거쳐 21세기에는 디지털 콘텐츠가 핵심 산업으로 급부상하고 있는 것이다. 즉 급속도로 발전한 첨단 하드웨어와 네트워크에 고부가가치를 창출할 수 있는 실제적인 동력으로 디지털콘텐츠 산업이 자리매김하고 있으며, 그 중심에는 당연히 애니메이션 산업이 위치하고 있다.

디지털영상콘텐츠 산업의 차별적 경쟁력

애니메이션을 포함하는 디지털콘텐츠 산업은 타 산업에 비해 적지않은 차별적 경쟁력을 확보하고 있다. 우선 전통적인 제조업에 비해 높은 수익성과 성장률을 기록하고 있다. 최근 2~3년간 제작된 헐리우드 3D 애니메이션의 경우, 평균적인 ROI가 500%에 달하고 있으며, 전세계 디지털콘텐츠 산업의 연평균 성장율은 향후 2007년까지 약 28%를 유지할 것으로 전망되고

있다. 한국의 경우도 2007년까지 디지털콘텐츠 산업의 연평균 성장률은 약 40%대로 전망되고 있다. 뿐만 아니라 타 제조업에 비해 디지털콘텐츠 산업은 상대적으로 매우 낮은 한계 비용이 소요되며, 이로 인해 그 부가가치는 매우 높게 나타난다. 헐리우드 3D 블럭버스터의 성공 신화를 좀 더 자세히 살펴해보도록 하자. 픽사(Pixar)가 제작한 '토이스토리'는 4억8,500만달러를 벌어들였고, PDI가 제작한 '슈렉'의 경우 4억5,500만달러의 수익을 올렸다. 이러한 수익은 극장상영에 따른 수익이며, 평균 이러한 주시장(Primary market)에서의 수익이 전체 수익의 25% 수준임을 감안하면 한편의 3D 블럭버스터를 통해 벌어들이는 수익은 최대 약 20억달러에 달할 것으로 추정된다. 1991년에서 2000년까지 제작된 초대형 극장용 애니메이션은 15편이다. 이 영화들의 평균제작비는 6,500만달러 수준이며 평균수익은 3억7,000만달러로 평균수익률은 582%를 기록하고 있다. 이러한 흥행성적은 관련 기업들의 기업가치를 폭발적으로 높이고 있는데, 일례로 픽사의 경우, 그 기업 가치는 1986

년에 1,000만달러에서 2003년에는 32억달러로 약 32배 성장했다.

그런데 이처럼 매력적인 시장에서 일본의 '파이널 판타지', 한국의 '마리아야기'와 '원더풀 데이즈' 등 아시아에서 세계를 겨냥해 야심차게 만들어졌던 작품들이 다 부진한 성과를 거둔 이유는 무엇일까? 결론적으로 말해 애니메이션 제작의 질적 향상은 눈에 띄게 좋아졌으나, 스토리텔링, 보이스 텔런트, 아트 디렉션, 음악, 필름 디렉션, 그리고 편집 등 프리 프로덕션과 포스트 프로덕션(Pre & Post production)에서의 한계를 극복하지 못했다. 또한 여전히 배급과 자본의 문제점도 해결해야 할 중요 과제임을 분명하게 보여주었다.

3D CGI 산업 활성화를 위한 계획

그러나 지금은 애니메이션 산업에 있어서 다시 오지 않을 절호의 기회임을 잊어서는 안된다. 3D 애니메이션의 놀라운 흥행 성적에 고무된 헐리우드가 새로운 작품의 제작과 배급에 열을 올릴 것은 당연한 이치이나 현재 이를 실질적으로 수행해 낼 수 있는 CGI 생산기지는 겨우 픽사, 블루 스카이, PDI 세곳 정도에 불과하기 때문이다. 그나마 이들 회사들도 디즈니, 폭스, 드림웍스에 전속 또는 계열사로 묶여있는 상황이고 보면, CGI 스튜디오를 확보하지 못한 파라마운트, 소니, 유니버설, MGM 등의 메이저 스튜디오들도 나름대로의 해법에 골몰해 있는 실정이다. 즉 시장에서의 수요와 공급의 현격한 격차가 우리들로서는 큰 기회가 되는 셈이다.

이러한 시장의 흐름에 발맞춰 우리 정부는 한국을 '세계 3대 CGI 생산기지'로 육성시킨다는 계획을 마련해 놓고 있다. 디지털콘텐츠 산업을 국가의 성장동력(Growth engine)으로 정하고 이를 구체적으로 실현하기 위해 '2007년 세계 5대 디지털 콘텐츠 강국 건설'을 비전으로 정했으며, 5대 핵심 부문별 목표 중 하나로 CGI 분야를 선정했었다.

이를 위한 추진 전략으로는 크게 핵심기술 개발, 인프라(Infrastructure) 구축, 그리고 시장 활성화를 정했다. 우선 핵심기술 개발에 있어서는 디지털콘텐츠 산업의 특성과 시장의 니즈(Needs)에 발빠르게 대응할 수 있는 기술과 타 분야에 파급효과가 큰 기술을 우선 개발하는 전략과 경쟁력 우위선점에 유력한 분야에 기술을 집중 개발하는 전략을 취하기로 했다.

국내 DC산업의 중심지 기능을 수행하고 세계 속의 디지털콘텐츠 중심국가로서의 이미지 제고를 위한 인프라 구축을 위해서는 상암동 DMC(Digital Media City) 내 '첨단 IT

Complex(가칭)'를 설립해 디지털콘텐츠관련 기업, 비즈니스 지원기관, 글로벌 기업의 R&D 센터, 첨단 IT 체험 공간(테마파크), 공동제작센터 등을 집적화해 시너지 효과를 창출하려고 한다. 이 IT Complex에서는 창업 컨설팅에서 교육, 기술지원, 시장분석, 마케팅, 수출지원 등 One-Stop 서비스를 제공하며, 2004년부터 2006년까지 약 2,500억원의 예산을 투여할 계획이다. 또한 DC관련 기술, 고급인력, 시설 장비를 보유하고 있는 ETRI 가상현실연구부를 확대 개편해 DC기술개발센터를 설립함으로써 중·장기적인 핵심기술 확보 및 기술지원 체제를 마련할 계획이다.

이와 동시에 성장 촉진을 위한 투자환경 조성을 위해 디지털 영상투자 전문조합을 민·관 공동으로 결성해 영세하지만 경쟁력을 갖춘 디지털영상 제작업체의 자금난을 해소시킬 계획이다. 또한 디지털 애니메이션 분야에서 헐리우드 메이저 영화사들과의 공동제작(Co-Production)을 연계시킴으로써 외국의 선진 제작 노하우 및 투자재원 마련을 적극 지원할 계획이다. 현재 350억원 규모의 디지털영상콘텐츠 투자전문조합을 결성했고, 국내외 투자자들과의 협력을 통해 추가로 결성을 추진할 예정이다. 이외에도 DC분야에 대한 투자를 촉진하기 위해 DC의 특성이 반영된 무형자산의 가치평가체제를 구축하고, DC 투자마트도 개최할 계획이다.

마지막으로, 시장 창출 전략으로는 슈렉보다 우수한 수준의 블록버스터급 국산 3D 애니메이션 제작을 촉진하고 디지털영상판도 늘려갈 계획이다. 경쟁력 있는 글로벌 대작 프로젝트에 디지털영상전문투자조합의 재원을 우선 지원하고, 해외 공동제작 및 공동배급을 추진하려고 한다. IT Complex 내에 있는 포스트 프로덕션(Post Production) 스튜디오의 제작 장비를 공동으로 활용하고 정부주도로 개발된 고품질 디지털영상콘텐츠 기술의 시장 적용도 활성화할 것이다. 또한 해외진출 활성화를 위해 해외 현지 유통망과의 연계를 중점 지원하는 GPP(Global Publishing Post)를 구축·운영함으로써 해외 수출 판로 개척을 지원할 예정이며, 한국에서 국제 디지털콘텐츠 전시회(가칭 Digital Contents World Fair)를 개최하거나 NATPE 또는 BAAF 등 해외전시회 참가를 적극 지원할 예정이다.

'선택과 집중' 원칙하에 다양한 전략 요구돼

위와 같은 계획이 시장에서 제 기능을 다하고 또 그 실효성을 높이기 위해서 정부와 업계는 무엇을 고민해야 할 것인가?

지금 3D 애니메이션의 제작을 위해서는 미국 기준으로 약

8,000만달러의 제작비와 3년여의 제작 기간, 그리고 이를 위한 CGI 생산공장과 최소 100명에서 250명에 이르는 최고급 전문 인력이 필요한 실정이다. 즉 세계시장에서 제대로 경쟁하기 위해서는 첫째로 선택과 집중의 원칙이 필수적이라는 것이다. 허약한 시장을 활성화시킨다는 명문으로 지원을 미세하게 쪼개고 지원대상을 최대로 늘리는 전시행정이 되풀이돼서는 실효성 확보가 어려울 수밖에 없다.

둘째는 메이저 배급사와의 관계에 부단히 공을 들여야 할 것이다. “애니메이션을 포함한 영화산업의 핵심은 제작이 아니라 배급이다”라는 말이 최근 들어 더 힘을 얻고 있는 추세는 효과적인 홍보와 마케팅이 영화의 성패를 좌우할 만큼 절대적이기 때문이다. 또한 막대한 자본력을 지닌 배급사가 제작비의 부분 또는 전액 투자를 담당하는 자본줄로서의 역할이 강조되기 때문이기도 하다. 기획 단계에서부터 헐리우드 메이저 영화사와의 공동 투자 또는 공동 마케팅 전략은 이제 세계 시장 공략의 필수조건이라 할 수 있다.

셋째로는 저작권 소유에 대해 진지한 고민을 해야 할 것이다. 과거 아날로그 애니메이션의 경우, 제작 하청만 담당함으로써 인해 우리가 잃어버렸던 막대한 부의 창출의 기회를 다시 놓치는 우를 범하지 않기 위해서도 이제는 저작권 확보에 업계와 정부가 공동의 노력을 기울여야 한다고 본다. 특히 애니메이션 시장은 앞서 살펴본 바와 같이 주시장보다 보조시장의 수익규모가 훨씬 크다는 특징으로 인해 보다 적극적인 저작권 소유 전략을 구사할 필요가 있다. 물론 헐리우드 자본세력의 두터운 내적 장벽으로 인해 외부자본이 뚫고 들어가기가 그리 쉽지는 않지만 공동제작을 통한 진입전략을 치밀하게만 준비한다면 가능하다고 할 수 있다. 정부는 특히 이 부분에 있어 자본의 확보와 지원 뿐만 아니라 해외 인적 네트워크의 구축에도 많은 도움을 줄 수 있을 것이다.


넷째로 헐리우드 탑 탈렌트(Top Talent) 활용에 주저해서는 안될 것이다. 세계 시장을 공략함에 있어 세계적 수준의 인재들을 활용한다는 당연한 일이며, 이 부분에 대한 적극적인 지원이 필요할 것이다. 그들이 공동제작 또는 공동투자회사 설립 등을 통해 한국에서 작업을 해나갈 경우 그들의 삶의 환경에 대한 고려와 그들 자녀의 교육 문제에 이르기까지 세심한 유치 전략이 필요하다고 본다. 일례로 미국 알라바마주는 현대자동차 공장

을 유치함에 있어 주법 개정을 통해 공장부지를 무상으로 제공하는가 하면 한국주재원 자녀의 교육과 비자 문제 등에 관한 일괄적 처리를 주정부가 직접 나서 처리해주는 등의 지원을 하고 있다.

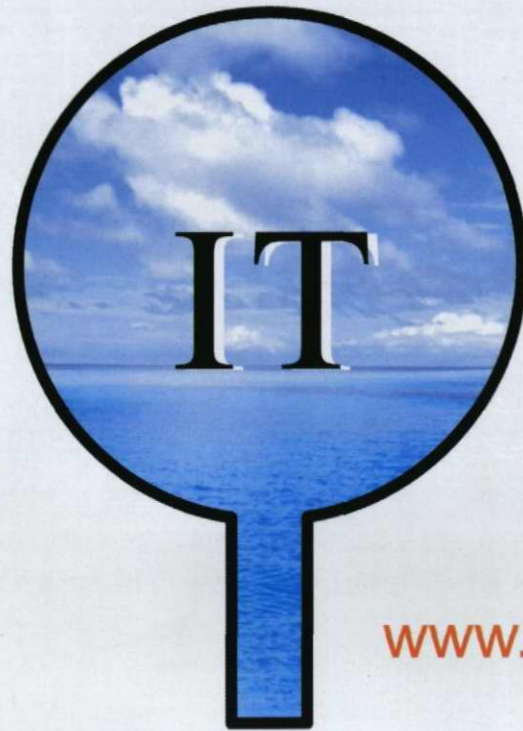
세계 수준의 CGI 스튜디오 설립으로 해법 찾아야

결국 이 모든 문제를 체계적으로 풀 수 있는 효과적인 방법은 세계 수준의 CGI 스튜디오의 설립을 국가가 지원하는 것이다. 이미 미국과 한국 사이에 여러 회사들간의 다양한 수준의 논의들이 진행되고 있음은 언론에도 여러 차례 보도된 적이 있다. 그러나 이를 체계적으로 검토하고 지원의 방법과 수위를 검토하는 작업은 간헐적이고 비공식적으로 이루어지고 있는 형편이다. 산업을 육성하겠다는 국가의 비전 전략을 수립하는 일과 이를 구체적으로 실천에 옮기는 일은 별개의 것이며, 그래서 지금 많은 이들은 계획을 수립하는 일보다 수립된 계획을 어떻게 운용할 것인가가 더 중요하다는 지적들을 하고 있다.

지금이라도 이런 문제를 전문적으로 논의할 수 있고 일괄적으로 처리해줄 수 있는 시스템에 대한 본격적인 논의가 있어야 할 것이다. 구체적인 지원체계에 대한 좋은 모델로서는 이미 온디콘법 실행계획에서 포함돼 있는 금융, 법률, 콘텐츠 전문가 등으로 구성된 원스탑 서비스(One Stop Service) 상설 기구인 DCM(Digital Content Multiplex)의 조속한 설립을 다시 촉구하는 바이다. 현재 상암동 '첨단 IT 콤플렉스' 설립 계획의 일부분으로 많이 희석돼 있는 DCM의 독특한 특성을 다시 살려내야 한다고 본다. 디지털콘텐츠의 기획에서부터, 제작, 유통, 수출뿐만 아니라 회사 설립에서부터 인적 자원들에 대한 교육에 이르기까지 제반 문제를 일괄적으로 지원해주는 전문가 시스템의 조속한 도입이야말로 작금의 여러 문제점들을 비교적 원활하게 해결해 줄 수 있는 좋은 해법이라고 믿는다.

지난 2년여 동안 많은 국내 전문가들이 디지털콘텐츠 산업 활성화를 위한 계획 수립에 매진해 왔으며 여러 차례에 걸쳐 세부적 수정을 거듭해 왔다. 이제는 구체적으로 그리고 제대로 실천에 옮길 때라고 본다. 

필자소개 : 현대원 교수는 미국 오래곤주립대학교 커뮤니케이션 학과 조교수를 거쳐 현재 서강대학교 신문방송학과 교수로 재직중이며, 한국디지털콘텐츠전문가협회 회장, 정보통신부 9대 신성장 동력 디지털콘텐츠 팀장, 한국영상자료원 이사, 정보통신윤리위원회 전문위원 등을 역임하고 있다.



www.metadb.net

2003년 9월 1일
IT 전문검색사이트 MetaDB가 IT 전문 가이드
네트워크(IT Guide Network)로 새롭게 출발합니다.

국내 최고의 IT 전문 검색서비스를 제공해왔던 MetaDB가
웹사이트 개편을 마치고 새로운 모습으로 여러분을 찾아갑니다.

정보통신부 국책사업으로 한국데이터베이스진흥센터에서 개발, 운영하고 있는
MetaDB는 이번 개편으로 검색기능을 대폭 강화하였고, 각 분야 우수 업체와의
전략적 제휴를 통해 보다 다양하고 풍부한 IT 콘텐츠를 서비스하게 되었습니다.

또한 국내외 홍보채널로 활용할 수 있는 <기업홍보관>을 신설하여
국내 IT업체의 마케팅 활동을 다각적으로 지원할 예정입니다.
한국 우수 IT기업 홍보를 위해 마련된 MetaDB의 기업홍보관을
통해 귀사의 마케팅 효과를 극대화 할 수 있을 것입니다.



BIG
event

- 2003년 9월 1일 달라진 MetaDB와 함께 꾸집한 이벤트
선물도 드립니다. 상품품목은 사정에 따라 바뀔수 있습니다.
(상품품목: 노트북, PDA, PS2, MP3, 헤드셋, 화상캠 등)

