

『 10-9호 주간 심층이슈 』

중국 3D시장 현황 및 분석

〈요약〉

- 2009년 중국 3D산업은 혼돈기를 거쳤으며 점차적으로 다양화 된 합작 및 공동발전을 위해 노력하고 있는 단계이다.
- 또한 “중국입체영상(3D)산업연맹” 을 결성하고 이를 중심으로 중국 전체 3D산업클러스터를 완성하려는 추세이다.
- 등급별 기술 설비 제조상과 콘텐츠 제공상들도 각 각 3D시장을 전략적으로 겨냥하여 신상품, 신기술, 신 정책적 방안으로 중국 3D소비 시장을 선점하려 노력하고 있다.
- 현재 중국에는 800개의 일반 3D 스크린을 보유하고 있으며 2010년 연말까지 총 2,000개로 증가시킨다는 계획을 가지고 있다. 또한 5년 내에 중국 내 모든 영화관에는 3D영화를 상영할 수 있는 스크린을 설치하는 목표를 가지고 있다. 그리고 중국 국산 영화제작에 있어 3D영화 제작을 50%까지 점유하기 위해 노력 중이다.
- 현재 중국의 3D 산업은 기술적, 인력적, 구조적, 정책적 등 종합적인 문제에 직면하고 있다. 하지만 중국 내 일반 영화 및 방송시장의 성장과정을 분석해보면 향후 무한한 발전 공간과 거대한 잠재시장을 가지고 있다. 또한 정부기구의 3D산업관련 정책제정, 지원방안 등이 논의되고 있고 전문 3D 기술을 위한 인재양성에 힘을 쓰고 있다. 이와 더불어 중국 3D 영화산업의 발전을 위해서는 해외합작에 힘을 기울일 필요가 있다고 분석된다. 제작, 촬영기술, 후반기 작업 등 일련의 합작 공간 또한 크다고 볼 수 있다.

1. 중국 3D시장 현황

□ 중국 3D시장 발전

- 2009년 중국 3D산업은 혼돈기를 거쳤으며 점차적으로 다양화 된 합작 및 공동발전을 위해 노력하고 있는 단계이다. 또한 “중국입체영상(3D)산업연맹”을 결성하고 이를 중심으로 중국 전체 3D산업클러스터를 완성하려는 추세이다.
- 등급별 기술 설비 제조상과 콘텐츠 제공상들도 각 각 3D시장을 전략적으로 겨냥하여 신상품, 신기술, 신 정책적 방안으로 중국 3D소비시장을 선점하려 노력하고 있다.

※ 중국입체영상(3D)산업연맹(China 3D Industry Association)

- 중국 국내 3D영상산업의 발전과 국내외 합작의 활성화를 위하여 결성
- 회원사 내부 포럼 및 전시교류 활동으로 중국 내 3D영상산업 전문연맹을 목표로 함
- 한국의 3DRC 등 해외 기구를 회원사로 초빙
- 기술, 상품, 온라인, 콘텐츠, 서비스, 운영 등과 관련된 3D영상산업기업, 기구 등이 솔루션 개발, 연구개발, 응용화, 표준화, 산업화를 위하여 비영리성으로 성립된 단체임
- 대표 회원사
 - 필립스 (中国) 투자유한공사
 - 국가광전총국 방송영상센터 연구소
 - 심천 TCL 신기술유한공사 등

- <아바타>의 경우 중국 내에서 10억 인민폐의 수입을 올렸으며 이는 중국 내 3D산업의 활성화를 가져오는 작용을 하였다. 그리고 영화산업 뿐만 아니라 현재 가정용 TV의 3D서비스를 적극적으로 지원, 개발하고 있으며 향후 3년 내에 중국 가정에 3D TV를 보편적으로 보급시키려는 목표를 가지고 있다.
- 또한 3D기술을 게임, 애니메이션 등 엔터테인먼트 산업과 결합하여 다각적인 영역에서의 응용과 접목을 시도하고 있다.

□ 중국 정부부서 동향

- 2009년 중국 영화시장은 매년 40%의 성장률을 보이고 있고 박스오피스 수입이 62억 인민폐를 기록하였으며 2010년은 100억 인민폐의 박스오피스 수입을 목표로 하고 있다. 하지만 이와 반대로 향후 핵심 산업으로 예상되는 3D산업 관련 IMAX3D 스크린은 중국 내 단지 10여 개에 불과하다. 이는 중국 국내 관객들의 요구를 만족시키지 못하는 부분이다. 또한 <아바타>의 경우 영화 한편의 중국 내 박스오피스 수입은 10여 억 인민폐를 기록하였지만 중국 국산영화의 최고 박스오피스 수입기록은 단지 몇 억 인민폐에 불과하다고 분석하였다.
- 이러한 분석과 관련하여 **중국 국가광전총국 판공청 주임 주홍**은 “중국 3D산업의 발전을 위해 국가적으로 정책적 지원을 긍정적으로 검토하고 있다.”라고 발표하였다. 또한 “3D산업은 미래 방송, 영화시장의 발전에 있어 핵심 키워드”라고 언급하였다. 그리고 2010년 3D영화 스크린 건설을 중점적으로 추진하며 2011년에는 3D TV산업을 촉진하고 진일보된 성장을 목표로 하겠다고 강조하였다.
- **중국 국가광전총국 과학기술위원회 부주임 두백천**은 “2010년 내에 3D 방송 프로그램 시험방송을 송출할 예정이며 3D TV와 수신기 등 하드웨어 산업의 발전을 이끌 것이다.”라고 발표하였다. 또한 향후 3D산업은 엔터테인먼트 산업과의 다각적 응용이 기대된다고 언급하였다.
- **전국정치협상위원이며 북경 이공대학 전자정보학학부 주임인 왕통천**은 2010년 양회(兩會)회의 석상에서 3D산업발전을 위한 제안을 발표하였다. 즉, 3D산업발전의 초기에는 하드웨어적인 기술부분에 정부의 정책적 지원을 집중하여 기업 자체 연구개발 특허기술을 육성해야한다. 그 후 3D산업 표준제정 및 산업클러스터를 구축하여 3D산업 전반에 걸친 총체적 정부지원을 해야 한다고 강조하였다.
- 이 외에 “12.5” **문화산업 발전계획**에는 HD, 3D 등의 산업이 전략적 신흥산업으로 포함되며 정부적 지원에 있어 중점 산업으로 지정되었다. 구체적인 정책적 지원과 기금운용에 대해서는 2011년 상반기에 발표될 예정이다.

2. 중국 분야별 3D시장 분석

□ 3D 영화

- 현재 중국에는 800개의 일반 3D 스크린을 보유하고 있으며 2010년 연말까지 총 2,000개로 증가시킨다는 계획을 가지고 있다. 또한 5년 내에 중국 내 모든 영화관에는 3D영화를 상영할 수 있는 스크린을 설치하는 목표를 가지고 있다. 그리고 중국 국산 영화제작에 있어 3D영화 제작을 50%까지 점유하기 위해 노력 중이다.



<北京万達國際影城 3D영화관>



<北京星美國際影城3D영화관>

- 2009년 8월 중국의 첫 국산 3D영화 <樂火男孩>가 상영되었다. 하지만 모호하고 명확하지 않은 화면은 관객들로 하여금 “3류3D”라는 비평을 듣게 되었다. 이러한 비평에 감독인 임화전은 “현재 중국은 3D영화의 시험적 단계이다. 전체적으로 부족한 부분도 있지만 일부 3D효과는 매우 우수한 수준의 장면이다”라고 피력하였다. 또한 “20년 내에 외국의 3D수준을 따라가기는 어려운 현실이며 첫 중국 국산 3D영화이므로 100% 완벽한 수준에 이르는 어렵다”고 현재 중국 3D영화의 현실을 언급하였다.



<樂火男孩영화포스터>



<3D효과 적용 장면>

- 또 다른 중국 3D영화 <蘇乞儿>의 경우 3D영화 제작에 있어 제작비용의 문제에 부딪혔다. 20분의 3D 화면작업을 하기 위하여 110명의 전문기술인과 6개월의 시간, 전체 영화제작 비용의 50%를 차지하는 비용 등이 소요되었다. 또한 영화 내 무술동작 장면, 고대 복장, 긴 머리카락 등 3D효과를 위한 후반작업에 드는 비용과 시간 또한 만만치 않은 현실에 직면하게 되었다. 이러한 요인으로 영화 전체를 3D로 제작하기에는 어려운 현실을 토로하였다.



<蘇乞儿영화 포스터>



<3D효과 적용 장면>

- 중국영화그룹(中影集團)의 한삼평은 현재 경쟁적으로 진행되고 있는 3D 스크린 건설 부분에 대하여 문제점으로 지적하였다. "중국 국산 3D영화 제작 기술 및 콘텐츠가 미비한 상황에서 맹목적인 3D 스크린 건설은 외국 기업으로 하여금 중국 내에서 수익을 올릴 수 있는 도구로써의 기능만 할 뿐이다"라고 일침을 가했다.
- 청화대학 신문방송학원 부원장 윤홍 또한 "중국은 현재 2D 기술이 성숙되지 않은 상황에서 3D의 물결에 직면하게 되었다. 3D영화의 경우 막대한 비용을 기초로 기술과 예술이 혼합된 창신적인 영화산업의 새로운 트렌드이다. 그러므로 향후 중국의 영화산업에 있어 어렵고 커다란 도전이 될 것으로 보인다"라고 언급하였다.
- 중국 내 3D영화산업과 관련하여 기술적, 시장적 문제점 외에 일반 관객들의 접근성 또한 해결해야 할 문제점으로 지적되었다. 즉, 남경 지방의 5성급 영화관의 80% 관객들은 할인권을 지참하여 40-50 인민폐를 할인받았다. 하지만 중국 내 소비수준을 고려했을 시 3D 영화 입장권 가격은 일반관객들로 하여금 여전히 높은 문턱으로 작용하고

있다. 3D 영화를 1-2회 정도는 볼 수 있겠지만 지속적으로 중국 일반 관객들에게 편안하게 다가가기에는 여전히 부담으로 작용하고 있다.

- 현재 중국의 3D 영화산업은 기술적, 인력적, 구조적, 정책적 등 종합적인 문제에 직면하고 있다. 하지만 중국 내 일반 영화시장의 성장과정을 분석해보면 향후 무한한 발전 공간과 거대한 잠재시장을 가지고 있다. 또한 정부기구의 3D산업관련 정책제정, 지원방안 등이 논의되고 있고 전문 3D 기술을 위한 인재양성에 힘을 쓰고 있다. 이와 더불어 중국 3D 영화산업의 발전을 위해서는 해외합작에 힘을 기울일 필요가 있다고 분석된다. 제작, 촬영기술, 후반기 작업 등 일련의 합작 공간 또한 크다고 볼 수 있다.

※ 匯衆教育그룹

- 匯衆教育그룹은 중국 국내 3D 창의산업 인재양성에 많은 힘을 기울이고 있다. 현재 국외 선진 경험과 기술을 도입하여 3D인재의 본토화에 노력하고 있다.
- 5년 간 3만 명의 우수 학생들을 배출하였으며 이 가운데 70% 이상을 디지털 엔터테인먼트 업계에 진출 시켰다.

□ 3D TV

- 중국 내 폭발적으로 일어났던 <아바타> 3D영화 신드롬은 중국 TV 산업에도 커다란 영향을 미쳤다. 또한 2010년 남아프리카 월드컵에서 최소 25경기를 3D로 방영할 예정이며 전 세계 방송사들은 3D채널 송출에 모든 관심을 집중하고 있다. 이에 중국의 방송사들도 3D TV방송에 더욱 더 주의를 기울이고 있다.
- DisplaySearch의 조사에 의하면 2010년 전 세계 3D TV는 120만 대 정도 증가할 것으로 예측하고 있으며 2018년에는 전 세계 3D TV 판매량이 6,400만 대에 달할 것으로 전망하고 있다. 또한 3D TV는 가전제품 가운데 최대 수익을 올릴 수 있는 아이템이며 170억 달러의 시장을 형성할 것으로 보인다.
- 중국 국산 3D TV 생산 브랜드로는 TCL, 長虹, 创维, 康佳 등이 있으며 자체적으로 3D TV에 대한 시장전략을 발표하고 있다. 2010년 여름에 대대적으로 제품들을 출시 할 예정이다.

※ 3D TV관련 국가정책 추세

- 工程信息部에서는 3D TV 송출 방식, 평가측정방법, 디지털방식 압축 및 정보수집, 편집, 제작 등 3D설비 방면에 있어 표준을 제정할 방침이다.
- 광전중국에서는 중국 내 시범지역을 선정한 뒤 부분적으로 3D TV프로그램을 방영할 예정이며 이와 관련 된 산업클러스터 표준을 연구제정할 방침이다. 일반적으로 광전중국 TV관련 상관 표준은 广播电视规划院에서 연구 제정한다.

○ 중국 국산 3D TV제작 현황

- <吴承恩与西游记>는 중국의 첫 3D TV드라마 이며 제작 당시 드라마 시나리오와 소재에는 많은 투자자들이 관심을 보였으나 정작 3D효과 부분에는 많은 의문을 품었었다. 즉, 중국 내 3D 기술이 과연 성숙되었는가? 3D 드라마가 과연 시장에서 반향을 일으킬 수 있을까? 등 투자자들에게 투자를 망설이게 만들었다.



<吴承恩与西游记장면>



<3D효과제작 현장>

- 최종적으로 북경 咏桐影视文化發展유한공사의 투자를 받았으며 3D 특수효과 전문팀을 구성하였다. 이들은 6개월 이상의 시간을 투자하여 천진, 대련, 청도 등에서 전문적인 기술교육을 받았다.
- <吴承恩与西游记>제작에는 중국 내 많은 기록들을 남겼다. 예를 들어 3초간 손오공이 등장하는 장면에 장장 4개월의 시간을 투자하였으며 800여 평방미터의 특수효과 텐트, 100마리의 원숭이, 1만 여 인원의 투입 등의 수치를 기록하였다.
- <吴承恩与西游记> 제작팀은 드라마의 성공에 많은 기대를 가지고

있다. 첫째, 3D 영화가 이슈화 되면서 자연스럽게 홍보효과를 가져 오게 되었으며 이는 가정에서 경제적으로 그 효과를 즐기려는 시청자들을 자극할 것으로 분석하고 있다. 두 번째로, <吴承恩与西游记> 드라마를 시청할 때 단지 3 인민폐를 들여 특수전문 안경을 구입하면 그 효과를 누릴 수 있다. 셋째, 3D효과는 불법복제판에 대한 복제를 예방하는 효과를 가져 온다. 즉, 대부분의 불법복제판은 압축을 하여 DVD 디스크에 복제를 하는데 압축 후에는 3D 효과를 구현할 수 없기 때문이다. 그러므로 자연스럽게 불법복제를 방지하는 기능을 가져와 불법복제로 인한 피해를 줄일 수 있다.

※ 중국 국산 TV드라마 <吴承恩与西游记>

- 3년 간의 제작기간과 총 1억 인민폐의 제작비용, 그 가운데 3D효과를 위한 비용이 9,000 인민폐를 투입한 중국 첫 3D TV 드라마이다.
- 총 46회, 매 회당 45분, 매 회당 12분 정도의 3D화면으로 구성되어 있다.
- 오승은이라는 작가가 현실 생활과 상상속의 세계인 서유기를 오가며 벌어지는 스토리로 구성된다. 3D효과를 적용한 장면은 주로 "서유기" 세계에 진입한 부분이다.
- 현재 광전중국의 후반기 비준단계를 거치고 있으며 중국 주요 TV방송사에서 방영될 예정이다.
- 국외 저작권은 국제 TV총공사가 담당하고 있다.

○ 중국 3D TV 시장의 문제점

- 현재 중국 내 3D TV드라마 촬영에 관심을 기울이는 업체는 많지만 표준의 불명확성, 기술수준의 낙후, TV방영 시 3D효과의 퀄리티 문제 등 여러 문제점을 내포하고 있어 진정한 대규모 투자를 동원한 중국 국산 3D TV드라마 제작은 많지 않다.
- 이러한 요인으로 하드웨어적인 3D TV가 보급되어도 이를 충족시켜 줄 만한 콘텐츠가 부족한 현실이다.
- 천진에 있는 7-8개 TV방송사들은 현재 3D 전문프로그램 채널 구축에 많은 관심을 가지고 있다. 하지만 운영상의 환경이 구축되어 있지 않은 상황에서 시장의 진입을 망설이고 있는 단계이다. 단지 시험방송 수준의 부분적 3D효과가 있는 프로그램을 방영하는 것에

대해 고려하고 있는 수준이다.

3. 결 론

- 최근 중국 내 3D산업에 대한 관심은 매우 크며 3D산업의 발전을 위해 국가적으로 정책적 지원을 긍정적으로 검토하고 있는 추세이다. 또한 3D산업은 미래 방송, 영화시장의 발전에 있어 핵심 키워드로 지정하고 있다. 이러한 추세에 힘입어 2010년에는 3D영화 스크린 건설을 중점적으로 추진하며 2011년에는 3D TV산업을 촉진하고 진일보된 성장을 목표로 하겠다고 강조하고 있다.
- 현재 중국에는 800개의 일반 3D 스크린을 보유하고 있으며 2010년 연말까지 총 2,000개로 증가시킨다는 계획을 가지고 있다. 또한 5년 내에 중국 내 모든 영화관에는 3D영화를 상영할 수 있는 스크린을 설치하는 목표를 가지고 있다. 그리고 중국 국산 영화제작에 있어 3D영화 제작을 50%까지 점유하기 위해 노력 중이다.
- 가정용 TV의 경우 3D서비스를 적극적으로 지원, 개발하고 있으며 향후 3년 내에 중국 가정에 3D TV를 보편적으로 보급시키려는 목표를 가지고 있다.
- 하지만 기술적 요인 및 정부의 명확한 표준과 지침이 없는 시장환경에서 영화 및 방송 관계자는 선불리 과감한 투자를 보류하고 있는 상황이다. 또한 시장의 불투명성으로 인한 3D 제작과 관련된 투자를 쉽게 이끌어 낼 수 없는 문제도 존재하고 있다.
- 현재 정부기구의 3D산업관련 정책제정, 지원방안 등이 논의되고 있고 전문 3D 기술을 위한 인재양성에 힘을 쓰고 있다. 정부의 명확한 정책성 문건이 발표되고 이와 더불어 중국 3D 영화, 3D TV산업의 발전을 위해서 해외합작에 힘을 기울인다면 무한한 잠재시장을 가진 중국의 3D산업은 매우 커다란 파이가 될 것으로 예측된다.