



# 뉴질랜드 디지털산업의 힘

아오테아로아. 길고 흰 구름의 나라, 길게 펼쳐진 초원에 사람보다 양떼가 더 많은 나라. 여기에 만년설과 아름다운 해변, 평화롭고 목가적인 자연이 살아 숨쉬는 나라. 그리고 <반지의 제왕>을 탄생시킨 곳. 바로 뉴질랜드다. 뉴질랜드는 오스트레일리아의 동남쪽 태즈먼 해에 위치해 있다. 남섬과 북섬으로 이루어진 이 나라의 면적은 27만 534km<sup>2</sup>로 우리나라 전체보다 넓지만 전체인구는 400만명 정도에 불과하다. 기존에 알려진 뉴질랜드의 이미지들은 한없이 평화롭고 따뜻한 휴양지 모습들뿐이지만 현재 뉴질랜드는 디지털 콘텐츠 산업의 중심국가로서의 면모를 갖춰가고 있다. 뉴질랜드 디지털 산업의 힘은 무엇인지 살펴본다.

글 김선아 Investment Manager(Investment New Zealand)

**뉴**질랜드를 대표하는 디지털 기업으로 <반지의 제왕> 특수효과를 전담한 '웨타 디지털(WETA Digital)'을 첫 손에 꼽을 수 있다. 웨타 디지털은 피터 잭슨 감독이 지난 1993년 설립한 특수효과 전문회사. 당시 잭슨 감독은 1950년대 크라이스트처치에서 일어난 실화사건을 바탕으로 제작한 <Heavenly Creatures(국내제목: 천상의 피조물들)>의 특수 효과 처리를 위해 웨타 디지털을 설립했다. 설립 당시만 해도 컴퓨터 한 대를 대여해 사용했던 초라한 회사였으나 지금은 세계 3위의 슈퍼컴퓨터를 보유하고 있을 정도로 성장했다.

반지의 제왕의 위력은 웨타 디지털의 급성장에도 그치지 않고 다른 산업에도 막강한 파급 효과를 미쳤다. 이른바 OSMU(One Source Multi Use) 전략 덕분이다. 일명 '프로도 호

과'라 불리는 반지의 제왕 효과는 상상을 초월한다. 뉴질랜드 영화산업을 무려 164% 성장시켰을 뿐만 아니라 전세계 극장 및 DVD 수익의 40억 달러와 약 2만3,000명 고용 효과를 가져왔다. 뿐만 아니라 뉴질랜드를 대표적인 로케이션과 후반작업 중심 국가로 변모시켰다. 대표적인 작품으로 <라스트 사무라이>와 <부기맨>, 한국영화 <올드보이>와 <실미도>, <남극 일기> 등이 있다. 특히, <남극 일기>의 촬영과 후반작업 대부분이 뉴질랜드에서 이뤄졌다.

## 한국과 교류도 활발

한국과의 영화분야 교류는 이미 활발하게 진행 중이다. 지난 봄 <살인의 추억>으로 큰 성공을 거둔 봉준호 감독의 신작 <괴물>이 뉴질랜드의 웨타 기술팀과 계약을 체결했다는

뉴스가 전해졌다. 이 영화는 촬영을 시작하기도 전 일본에 사상 최고인 470만달러에 판매돼 화제를 뿌린바 있다. 벌써부터 봉준호 감독의 괴물이 반지의 제왕 특수 효과팀과 만나 탄생시킬 한국적 괴수의 모습을 많은 사람들이 흥미롭게 기대하고 있다.

이 뿐만 아니라 지난 10월 대성그룹이 뉴질랜드영화 제작사 에스커페이드 픽처스에서 제작하는 <블랙십>에 직접 투자한다는 소식도 전해졌다. 지난 3월 피터 잭슨 감독의 영화 후반작업 제작사인 파크로드 포스트(www.parkroadpost.com)와 조인트 벤처를 설립키로 발표한 이후 첫 번째로 추진되는 프로젝트다. 뮤직 비디오 연출 경력을 가지고 있는 조나단 킹 감독의 데뷔작으로 웨타 디지털의 자회사인 웨타 워크숍이 디자인 작업을 맡았다.

이처럼 영화 콘텐츠 분야에서 뉴질랜드가 각광받고 있는 이유는 무엇일까? 우선 미국 달러에 비해 낮은 환율을 꼽을 수 있다. 여기에 공산품 수입에 관세가 없어 소품이나 장비의 출입이 상당히 자유로운 것도 매력적이다. 정부 지원정책도 무시할 수 없는 요소. 대표적인 정부 지원정책으로는 자국영화의 세금면제는 물론 외국영화에 대한 세금 할인을 들 수 있다. 뉴질랜드에서 5,000만NZ\$ 이상 소비하거나 1,500만NZ\$ 이상의 제작규모에서 70% 이상의 제작비를 소비하는 경우 해당 지출액의 12.5%를 돌려주는 이른바 '현금양도 계획(Cash Grant Scheme)'을 2003년부터 시행 중이다. 영화의 성공으로 관광 산업 역시 '프로도 효과'를 톡톡히 누리고 있다. 약 1조 원의 관광수입이 늘었다고 하니 그야말로 콘텐츠 하나로 대박을 올린 것이다.

또한 위와 같은 성공을 통해 축적된 노하우로 3D분야에서 세계적인 기술력을 보유한 기업들이 다수 포진하고 있다.

### 콘텐츠 산업의 경쟁력

반지의 제왕에서 가장 인상깊은 전투신을 구현하고 아카데미수상으로 최고의 군중 신 애니메이션 솔루션으로 인정받은 매시브 소프트웨어(www.massivesoftware.com)는 인공지능 기반의 3D 애니메이션 시스템을 영화에 상용화하는데 성공한 세계 최초의 기업이다. 곧 개봉을 눈앞에 두고 있는 킹콩을 비롯해 나니아 연대기에 이르기까지 보다 생생하고 실감나는 각종 군중신과 전투신, 배경신 등의 제작에 참가했다.

회기적인 3D 스캐닝(Scanning) 및 모델링(Modeling) 기술로 명성을 얻은 Applied Research Associates NZ(ARANZ, www.aranz.com)는 영화뿐 아니라 의료, 지리 모델링 등에도 방대하게 사용되고 있는 핸드헬드 레이저스캐너(Polhemus FastSCAN)를 개발, 상용화에 성공한 것은 물론 특허까지 보유하고 있다. 게임, 애니메이션 등의 각종 분야에서 뚜렷하게 나타나고 있는 3D 트렌드를 감안할 때, 현재 3D게임 제작에 흔히 이용되고 있는 2D 이미지 빌드업을 통한 방식에

비하면 2~500mm크기의 Clay모델을 스캔하여 3D이미지로 구성해내는데 고작 몇 초밖에 걸리지 않는 ARANZ의 기술은 게임개발기간 및 제작비를 획기적으로 절감할 수 있다. 이 회사는 최근 Leapfrog사와의 협력으로 채굴/채광 사업의 응용 소프트웨어를 성공적으로 개발하기도 했다.

### 작은 내수시장이 글로벌 기술력 길러

뉴질랜드의 경우 인구 400만의 작은 내수시장규모라는 약점이 오히려 개발단계에서부터 세계시장을 목표로 한 글로벌스탠더드를 지향하는 기술력을 확보하는 밑거름이 됐고 혁신적인 틈새기술 개발에 중점을 두는 창의성을 가져왔다. 또한 이민국가로 각종 인종과 문화가 공존하며 유연하고 개방적인 국민성이라는 뉴질랜드의 특성은 완벽한 테스트 마켓을 제공한다. 무엇보다도 세계가 인정하는 뛰어난 창의성과 혁신적인 마인드 그리고 디자인 파워가 뉴질랜드 디지털콘텐츠 산업의 힘이다.

뉴질랜드의 이러한 창의성이 하루아침에 이뤄진 것은 물론 아니다. 이미 20년 전부터 체계적으로 준비해온 결과물이다. 뉴질랜드는 오래전부터 예술과 콘텐츠에 대한 과감한 투자를 실시한 바 있다. 1946년에는 작가들을 위한 펀드가 마련되어 뉴질랜드의 작가와 출판업자를 지원하기 시작했으며 향후 공연 예술을 지원하는 데까지 발전했다. 1978년에는 국가 영화 위원회가 설립되어 급성장하는 영화 산업을 중흥시키기 위한 재정 지원을 하게 됐다. 1999년 6월부터 지원된 금액이 1년간 거의 4,000만달러에 육박한다. 이들 예술 기금은 개인의 예술 활동을 촉진시키는 것과 더불어 영화와 음악·회화·무용·드라마 및 문학에 대한 질적, 양적인 향상을 가져왔음은 물론이다.

세계 문화 콘텐츠산업 규모는 연평균 6.3%라는 지속적 성장을 보일 것으로 예상되고 있다. 특히, 우리나라는 2003년 4조1,000억원 규모에서 2008년 12조원 규모로 연평균 23.4%에 달하는 높은 성장세를 기대하고 있으며, 현재 세계 10위의 시장 규모를 갖고 있다. 이에 더 나아가서 세계에 어필하는 콘텐츠 개발 및 시장우위 선점을 위해서 뉴질랜드의

새로운 가능성에 주목해 볼 가치가 있다.

### DC 투자는 뉴질랜드로!

지난 6월에 개최된 KANZ(한국·호주·뉴질랜드) 3국의 Broadband Summit에서도 진지하게 논의된 바와 같이 오세아니아 지역 협력체간의 협력 필요가 절실해지고 있으며 뉴질랜드는 한국과 이미 6대 교역국가로서 밀접한 교류를 맺고 있는 나라로 IT강국으로 급부상하고 있는 한국 IT산업에 대한 뉴질랜드 기업의 관심도 더욱 높아지고 있다. 지난 10월 28일에는 ICA의 주최로 RFID 및 DC기업으로 구성된 민관 IT협력단이 뉴질랜드를 방문해 상호 협력가능 부문에 대한 협의를 진행한 바 있다.

뉴질랜드 정부는 연구 및 개발 비용에 대해서는 100% 세금 면제 혜택을 제공하고 있다. 뉴질랜드 경제는 수출 의존도가 높기 때문에 우수한 수출 네트워크와 항만시설을 갖추고 있고 국내 및 국제 항공의 연결도 매우 편리하다. 또 통신 접속 기술이 뛰어나 뉴질랜드-한국 간 통신 상태도 매우 양호하다. 유명 통신업체인 텔스트라(Telstra), 벨 아틀랜틱(Bell Atlantic), AT&T, 브리티시 텔레콤(British Telecom), 스프린트(Sprint), 케이블 앤 와이어리스(Cable & Wireless) 사가 모두 뉴질랜드에 지사를 설치했으며, 전 세계에 12개 이상의 고용량 링크가 설치되어 있다.

2000년 11월에는 서던 크로스(Southern Cross) 케이블이 가동되기 시작했는데 이는 샌프란시스코·하와이·뉴질랜드·호주·피지 섬을 연결하는 매우 정교한 광섬유 시스템이다. 이를 통해 초당 2편의 영화에 해당하는 용량을 전송할 수 있다.

뉴질랜드는 OECD 국가 중 해가 가장 먼저 뜨는 국가다. 호주의 근무 시간이 미주 지역 서해안 지방의 오후 시간대이며, 유럽의 아침 식사 시간인데 뉴질랜드는 이러한 호주보다 2시간 더 빠르다. 따라서 뉴질랜드에서 사업을 하는 외국인 투자 기업은 시간상의 이점도 누릴 수 있다. ☺

뉴질랜드 IT기업 관련 문의  
sunah.kim@investmentnz.govt.nz