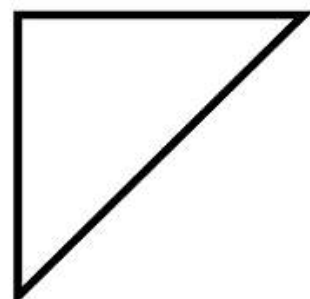


—
중국
콘텐츠
산업동향

Content Industry
Trend of China

20

19





중국 콘텐츠산업동향

CONTENT INDUSTRY TREND OF CHINA

2019년 21호

구 분	제 목	페이지
주간 심층Issue	▶ 중국 가상현실산업 보고(2019년) 1. 가상현실산업 발전 개요 2. 가상현실산업의 지역별 발전 개요 3. 가상현실 정책 환경 현황 4. 가상현실 응용발전 현황 5. 가상현실산업 투융자 현황 6. 가상현실산업 발전 전망	1p~24p
각 장르별 차트	▶ 드라마 시청률 TOP10 ▶ 예능 시청률 TOP10 ▶ 박스오피스 TOP10 ▶ 온라인·모바일 게임 TOP10 ▶ 음원 1 TOP10 ▶ 음원 2 TOP10	26p~28p
안내	▶ 한국콘텐츠진흥원 북경비즈니스센터 소개 - 북경비즈니스센터 현지 통역 서비스 지원 안내 - 2018 중국 문화산업 비즈니스 가이드 - 재중국한국콘텐츠사업자협의회 회원가입 안내 - 한국콘텐츠진흥원 중국현지자문단 운영안내 - 한국콘텐츠진흥원 위챗공식계정 Korea Content ▶ 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터 소개 - 엑셀러레이터센터 입주지원 프로그램 안내 - 2018 중국문화콘텐츠산업 가이드북 - 중국 우수기업 인터뷰 운영 안내 - 중국 남부권 투자자연합체 운영 안내	29p 30p 31p 32p 34p 35p 36p 37p 38p 39p 40p

2019. 12. 16.

한국콘텐츠진흥원

중국(북경, 심천) 비즈니스센터

중국 가상현실산업 보고(2019년)

1. 가상현실산업 발전 개요

○ 가상현실 산업규모

1) 가상현실(VR/AR) 헤드셋 장비 출고량이 급증함

- 2019년 가상현실 단말기 장비 출고량은 급증함. IDC 데이터에 따르면 2019년 1분기 세계 가상현실(VR/AR) 헤드셋 장비 출고량은 130만 대이며 전년동기대비 27.2% 성장함. 이중 VR 헤드셋 모니터가 전체 출고량의 96.6% 차지하여 시장점유율 TOP5인 소니, 페이스북, HTC, Pico와 3Glasses의 총 판매량이 전체 VR 헤드셋 시장의 65.1%를 차지함. 사용자 수요가 증가함에 따라 2019년 연간 가상현실(VR/AR) 헤드셋 출고량은 760만 대 이를 것으로 전망되어 2018년의 590만 대보다 29% 증가할 것으로 예상됨.
- IDC 데이터에 따르면 2019년 1분기 중국 가상현실(VR/AR) 헤드셋 장비의 출고량은 약 27.5만 대로 전년 동기대비 15.1% 성장함. 2018년 연간 중국 가상현실 장비의 출고량은 120만 대임. 이중 VR헤드셋의 출고량은 116.8만 대, VR올인원 출고량은 전년동기대비 123.6% 증가하였고, AR헤드셋 출고량은 3.2만 대임. 2019년 중국 전체 가상현실(VR/AR) 시장 규모는 86.9% 성장할 것으로 예상되고, 2023년 중국 VR 헤드셋 장비 출고량은 1050.1만 대를 돌파할 것으로 예상됨. AR 장비 출고량은 821.4만 대 이를 것으로 전망됨.

2) 가상현실(VR/AR) 시장규모와 지출규모가 지속적으로 확대되고 있음

- 2019년 가상현실산업 시장규모는 지속적으로 확대됨. 전체 시장규모의 경우, Greenlight Insights 데이터에 따르면 2018년 세계 시장규모는 700억 위안을 돌파하여 전년동기대비 126% 성장함. 가상현실 전체 시장규모는 600억 위안 이상으로 가상현실 콘텐츠시장은 약 200억 위안임. 증강현실 전체 시장규모는 100억 위안 이상으로 증강현실 콘텐츠 시장규모는 80억 위안에 근접함. 2020년 세계 가상현실산업 규모는 2000억 위안을 돌파할 것으로 예상됨.
- 가상현실산업 생태계가 지속적으로 완비되면서 하드웨어, 소프트웨어, 서비스가 융합된 비즈니스 모델이 중국의 가상현실 관련 소비시장의 급성장을 견인할 것으로 예상됨. IDC 데이터에 따르면, 향후 5년간 중국 가상현실(VR/AR) 시장의 소비규모

는 급성장하여 2023년까지 중국의 가상현실(VR/AR) 시장 소비규모가 652.1억 달러에 이를 것으로 예상되어, 2019년의 예측(65.3억 달러)보다 현저히 증가함. 아울러 예측기간 내(2018-2023년) 중국 가상현실 시장의 5년 연평균 성장률은 84.6%에 이르러 세계시장의 78.3%보다 가파른 성장세를 보일 것으로 전망됨.

〈표1.1 중국 가상현실(VR/AR) 지출규모 예측(IDC)〉

연도	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년
시장규모 (억 달러)	30.38	65.28	136.07	251.52	426.04	652.08

○ 발전 특징

1) 가상현실 공급시장, 연이은 신제품 출시

- 2019년, 소비자용 가상현실제품이 물밀듯 쏟아져 나오고 가상현실제품 공급라인이 보다 다각화되면서 헤드밴드, 올인원, 모바일 등 다양한 제품이 잇달아 출시되고 있음. 업계의 메이저급 업체들이 2019년 잇달아 신제품을 발표, 예를 들면 MS의 HoloLens2 VR안경, Facebook의 Oculus Rift S 헤드셋 모니터 및 HTC의 VIVE Focus Plus VR 올인원임. 기존의 큰 업체 외에 TV제조업체, 동영상 콘텐츠 생산업체, 휴대전화 단말기 업체, 예를 들면 SKYWORTH, iQIYI, Vivo 등이 모두 하드웨어 신제품을 VR산업 부문에 배치한다고 발표했다.

2) 응용 분야의 확대, 업계 응용 다양화

- 업계응용 분야에서 가상현실기술은 이미 생산분야의 중요한 수단이 되어 비행기, 자동차, 선박 등 대형장비의 제조 과정에 응용되고 있으며, 연구개발, 조립과 검사 정비 등 분야에서도 중요한 역할을 하고 있음. 또한 교육, 의료 등 분야에서 지식 습득 루트를 혁신하여 강의와 교육의 질을 높이고 있으며 문화, 군사 등 분야에서 지속적으로 심층 확장되고 있음. 스마트화 AR플랫폼과 경량형 AR안경이 출시되면서 증강현실은 엔터테인먼트, 공업, 상업과 무역, 의료, 교육 등 업계에서 더욱 확대 보급되고, 제조업, 교육, 유통 등 업계에서의 AR기술 사용비중이 점차 높아지면서 공업 유지보수, 조립설치 안전, 실험실, 쇼핑 등 다각도로 응용되고 있음. 생활 응용 분야에서는 AR기술의 3D입체 디스플레이 효과를 활용하여 공항, 쇼핑몰, 병원과 오피스단지의 내부시설 안내에 응용되고 있음. 고객이 더 빨리 목적지를 찾을 수 있도록 푸저우(福州)공항은 가장 먼저 중국 AR안내를 개통함. 스마트폰 APP을 이용하면 모니터 안의 캐릭터가 개인 도우미로 변신하여 여행객이 실제 현실 속에서 올바른 길을 찾도록 도와주고 3D입체 공간의 정확한 관람 안내를 실현함.

3) 가상현실과 5G 등 신기술과의 융합 혁신으로 빠르게 발전하고 있음

- 가상현실은 5G, 인공지능, 빅데이터 클라우드 컴퓨팅 등 선진적인 기술과 끊임없이 융합 혁신하면서 발전하여 가상현실의 실제 응용을 한층 더 촉진했고 새로운 업종과 서비스를 탄생시켰음.

〈표1.2 5G VR혁신 추진 현황〉

순번	기관	핵심 기술 혹은 제품	추진 현황
1	CMG(China Media Group), 차이나유니콤	2019년 중국 CCTV 춘절쇼는 5G 네트워크를 통해 전국에 춘절쇼 서브 스튜디오의 공연을 중계하면서 5G +4K HD 영상으로 실시간 생방송 모드 백홀(BackHaul)을 구현	현장에는 6개의 8K HD 파노라마 카메라를 설치하여 현장 신호를 수집하고 5G 네트워크를 통해 융합 미디어 플랫폼으로 되돌려 VR 콘텐츠가 TV와 모바일에서 동시에 방송되도록 함. 4G 시대에서 네트워크 전송시간은 100 밀리초 이상이었어서 4K HD영상 생방송에 사용하면 화면이 느리고 늘어지는 등의 현상이 나타나 시청자에게 어지럼증을 초래하나, 5G 네트워크는 전송시간을 20밀리초로 통제하고 있어 이 문제가 크게 완화되어 시청자 만족도가 향상됨.
2	장시위성TV, 장시유니콤	2019장시위성TV HD 파노라마 VR춘절쇼는 5G+360° 8K VR모드를 도입	5G 기술 및 VR 파노라마 동영상 솔루션을 사용하여 스튜디오 안팎에 여러 대의 8K HD 파노라마 카메라를 배치하여 동시에 촬영하고 연결과 동영상 코드 처리를 거친 후, 5G 네트워크의 실시간 백홀을 통해 VR 안경, 휴대전화 등 다양한 단말기를 통해 동영상 코드 전환을 실현함. VR 극한체험은 광대역에 대해 1Gbps 이상을 요구하고 상호연계가 강한 VR은 왕복 전송시간에 대해 10ms 이내로 요구하고 있어 5G 네트워크의 초대형 광대역, 최저 전송시간만이 동영상 화질이 떨어지거나 버퍼링 발생 등 문제를 해소하여 소비자의 체험요구를 만족시킬 수 있음.
3	차이나유니콤, 난창대학교 제2부속병원	“5G+VR+MR” 다중기계 원격수술 생방송	5G+VR 의학 지도 및 교육 플랫폼은 8K HD영상의 렉에 걸리지 않는 고화질 전송을 보장하고, 원격수술의 고화질, 고속율과 저지연(delay)의 요구를 실현한 동시에 Edge cloud 기술을 사용하고 AR/VR 장치를 빌려서 특정부위에 대해 실시간 표기, 측량, draw 등 작업을 진행하여 원격 MR 수술 지도, 원격수술 시범교육 등을 위해 편의를 제공함.
4	차이나 텔레콤, 루이진(瑞金) 병원	5G+4K/8K+VR 복강경수술 생중계	수술 시스템의 4K HD 화면은 의사들이 정교하고 정확한 수술작업을 하도록 도와주고 수술시간을 10-20% 절감함. 회의실의 외과의사와 의대생은 4K TV와 8K VR 안경 생중계를 통해 수술 전 과정을 보고 배움.

순번	기관	핵심 기술 혹은 제품	추진 현황
5	선전시(深圳市) 인민병원, 칭화창강 (清华长庚)병원	AR/VR+5G 원격 수술	수술현장, 바오쓰원(鲍世韵) 의사는 AR시스템을 탑재한 일체형 장비를 쓰고 5G 전송기술을 통해 수술 영상을 실시간으로 2000키로 밖에 있는 베이징 화진실의 동자홍원사(董家鸿院士)에게 전송함. 동원사는 수술 화면에 메모를 하고 팁을 알려주는 등 수술 진행을 실시간으로 정확하게 원격지도함. 0.2초가 안되는 전송 딜레이로 전체 원격수술 동안 동원사가 직접 현장에 있는 것처럼 느껴짐.
6	차이나모바일 (청두)산업연구원, 중국과학기술관, 웨이이(威爱)교육	“5G+VR 스마트 과학보급 교육 플랫폼”	선생님과 학생들이 수업하는 교실을 ‘생방송/녹화 방송 수업 교실’ 이라고 부르고 수업 동영상 화면을 돌리고 책상에 VR 헤드셋 모니터를 놓은 교실을 ‘수신 교실’ 이라고 부르며 이 두 교실 형태를 ‘5G+VR 스마트 교실’ 이라고 통칭함. 2019년 3월 28일, 청두산업연구원은 웨이이교육과 함께 세계 첫 5G+VR 스마트 교육시스템을 선보이면서 쓰촨량산(四川凉山)빈곤지역의 선생님과 학생들이 청두시 파오둥수(泡桐树)초등학교 선생님과 학생들과 동시에 강의 및 수업을 진행할 수 있도록 함.
7	DOUYU.COM, 차이나 모바일, 화웨이	5G+VR 고화질 생방송	2019년 DOUYU 카니발은 첫 5G+VR 고화질 생방송을 진행. 차이나모바일이 5G 네트워크, 화웨이가 하드웨어 시설을 제공하여 진행함. 360도 파노라마 VR 카메라가 VR 동영상 데이터를 수집하여 5G 네트워크를 통해 생방송 배포 플랫폼에 진입하고 다시 최적의 링크 선택 전략을 통해 최종 시청자에게 빠르게 전송함.

〈표1.3 AI VR혁신 추진 현황〉

번호	분야	추진 현황
1	리테일	AR 기술을 응용하여 소비자가 브라우저에 의존하지 않고 현실 세계에 들어가서 쇼핑하도록 함. 기계학습은 소비자 자료를 매칭시키고 리테일업체는 이를 토대로 고객의 수요를 확정하여 그들에게 추천함. 소비자는 움직일 때 AI 기반의 고객지원을 얻을 수 있음. 소비자들이 가격, 기능 혹은 현재 가격제시에 대해 물음을 제시하면 말하는 로봇은 자연언어처리(NLP) 기술을 토대로 답을 제공할 수 있음.
2	모델링	Pangu VR이 자체 개발한 3D 스마트 빅데이터 학습시스템(3DLS)은 인공지능을 통해 VR상황의 자동화 생성속도를 높이고, 3D 모델링에서 VR 상호작용 상황까지 하나의 과정에 대해 클라우드 시스템을 통해 3D모델링에 대한 스마트 판단을 진행하여 자동으로 기존의 홈 인테리어 방안을 VR 인터랙티브 상황으로 전환함.

번호	분야	추진 현황
3	AR안면인식	HISCENE사와 MEITU사는 실험실을 설립하여 인공지능 핵심기술 연구개발에 주력하고 있으며, 이들이 아시아인을 위해 개발한 안면인식기술은 171개 얼굴 위치를 인식하고 얼굴의 디테일한 부분까지 모두 파악하여 0.2초 내에 빠르게 정보를 인지함.
4	스마트제조	RealMax가 출시한 AR 스마트 안경 RealWear HMT-1은 스마트 운영 보조 장비임. 모두 음성으로 제어함으로써 양 손을 해방시켰고, 시끄러운 공업환경에서도 기능이 지원됨. 표준 안전모와 함께 사용할 수 있고 현장 서비스, 장비 검사, 유지보수와 복잡한 제조 조립 등을 원격 지도하면서 업무 보조로 사용되고 있음.
5	Edge 컴퓨팅	VR과 AR 체험은 자원집약형이어서 빠른 응답 시간이 필요하며 하이엔드VR은 초당 60프레임 세이딩 속도가 필요함. GridRaster사는 Edge-Cloud 솔루션 업체 Saguna와 협력하여 모바일 장비의 VR과AR 체험을 향상시킴. 이 솔루션 방안은 Saguna Open-RAN에서 운영하는 VR/AR 소프트웨어 플랫폼 구축이 포함됨. GridRaster사가 베이스 하드웨어를 제공하고 'Edge 클라우드'를 통해 VR과 AR 체험을 위해 동력을 제공함. Saguna의 Open-RAN은 접속 네트워크에서 만든 클라우드 컴퓨팅의 '클라우드'는 최종 사용자 및 그의 장비가 위치한 장소와 거리가 아주 가까움.

4) 사용 인구가 급증하여 투자 열기가 고조됨

- IDC 데이터에 따르면, 2019년 1분기 세계 및 중국의 가상현실(VR/AR) 헤드셋 장비 출고량은 모두 급성장을 보였고, 증가세는 전년 동기대비 15%를 돌파함. 가상현실(VR/AR) 헤드셋 출고량의 증가는 사용자 수의 급증을 반영함. 예측에 따르면 2023년 중국 가상현실(VR/AR) 헤드셋 장비의 출고량은 1900만 대에 이르고 사용자 수는 한층 더 확대될 것으로 전망됨. 관련 데이터에 따르면, 중국 가상현실산업 사용자 규모는 2015년의 52만 명에서 2017년의 499.9만 명으로 3년간 447.9만 명 증가함. 2019년 중국 가상현실 소비자 규모는 1000만 명을 돌파할 것으로 예상됨. 투자 현황을 살펴보면, 2019년 상반기 중국의 가상현실(VR/AR) 투융자 총액은 21억 위안으로 2018년의 20억 위안과 비슷한 수준임. 7-8월 중국 가상현실 용자 규모는 17.7억 위안으로 2018년 하반기 4억 위안의 용자 규모보다 342% 증가함. 세계적으로 고조되는 가상현실에 대한 투자 열기 속에서 AR이 나날이 투자자들로부터 각광받기 시작하면서 중국의 하반기 투융자는 또다시 성장기를 맞이할 것으로 예상됨.

2. 가상현실산업의 지역별 발전 개요

- 중국의 많은 지방 정부가 잇달아 가상현실산업기지를 조성하거나 계획을 실시하고 있으며 난창, 칭다오, 베이징, 상하이, 우한 등을 포함해 각 지역별로 VR산업클러

스터, VR산업단지, VR인큐베이팅 등이 속속 등장하고 있음.

○ 난창(南昌)

- 정책적 환경이 우수하고 지원 강도가 높음. 2016년 난창시는 <가상현실(VR/AR)산업 발전 가속화에 관한 정책>을 내놓았고, 2018년 8월 <가상현실(VR/AR)산업 발전 가속화에 관한 정책(개정판)>을 발표하면서 VR기술 연구개발, 인재 유치, 하드웨어 제조, 콘텐츠 개발, 시스템 구축 등 분야에 대한 지원 강도를 높였고, 홍구탄(红谷滩) VR산업단지 및 신규 AR하드웨어산업단지를 매개체로 인센티브, 보조, 펀드 등 다양한 자금지원방식을 통해 산업발전을 견인하도록 강화하고 있음. 2018년 10월 장시성(江西省)은 <가상현실산업 발전 추진에 관한 조치>를 내놓고 성(省) 전역에서 가상현실산업의 건전하고 빠른 발전을 촉진하고 있음.
- 산업기반이 양호하고 VR인재육성체계가 구축되어 있음. 또한 난창시는 양호한 제조산업 기반을 마련하였는데, 특히 광학장비와 정밀기계 제조분야에서 강점을 가지고 있어 VR기술과 장비의 제조분야 응용을 개척하는데 적합함. 난창시는 전국 3대 직업교육기지 중 하나로서 다양한 대학교, 기술학교, 직업고등학교가 있음. 2019년 5월 장시성 교육청은 <장시성 교육청의 가상현실산업 발전 추진 가속화에 관한 방안(2019-2023)>을 배부하고 장시성을 가상현실산업 클러스터와 혁신고지로 만들자는 목표를 시행하고 있음. 장시성 대학교가 가상현실산업의 발전지원 역량을 확충하고, 장시성 VR산업의 발전을 위해 인재 공급과 지적자원 지원을 제공하고 있음.

○ 칭다오 (靑島)

- 산업발전환경이 점차 최적화되고 있음. 칭다오시정부는 가상현실산업 발전을 매우 중요시하고 있으며 다양한 산업정책을 발표하고 혁신요소의 집종을 유도하면서 산업발전을 촉진하고 있음. 2019년 6월 칭다오시 과학기술국은 <2019년 칭다오시 과학기술 혁신업무 요점 배부에 관한 통지>(청과자[2019]1호)에서 첨단기술산업 발전을 가속화하여 국가 가상현실산업기지 등의 사업구축을 조속히 추진할 것을 언급함.
- 산업체인 구축은 기술발전과 산업응용의 상호 융합을 중요시하고 있음. 칭다오는 가상현실 하드웨어 생산, 콘텐츠 제작, 배포 플랫폼, 산업응용 등 분야의 기업을 집중시켰고 Goertek그룹을 필두로 기술발전과 산업응용의 융합 발전을 중요시하고 있음. 칭다오 현지 대학교를 토대로 대학교와 연구기관을 충분히 연결하여 산학연합작을 추진하고 라오산구(崂山区)에 집중시킴으로써 우수 자원을 통합하고 칭다

오 가상현실산업을 발전시키고 있음.

- 칭다오시는 라오산구를 중심으로 ‘중국 가상현실산업 도시’를 적극적으로 조성하고 있음. 2017년 1월 라오산구는 과기부의 승인을 받고 중국의 첫 가상현실 첨단기술화기지를 조성하였으며, 이 기지는 입지의 지리적 우위, 산업지원정책의 혜택, 양호한 산업기반을 바탕으로 근원적 혁신, 산업주체 지원, 생태계 구축 등 핵심 요소를 통해 많은 가상현실 기업과 연구기관을 유치함.

○ 베이징

- 중국 도시 중 기술혁신역량 1위인 베이징은 전국과학기술혁신의 중심이라는 경쟁우위를 토대로 가상현실 분야에서 강한 기술력을 보유하고 있음. 베이징이공대학교, 베이징항천대학교, 베이징사범대학교 및 중국과학원자동화연구소 등 많은 대학교와 연구기관이 가상현실 분야의 연구를 진행하고 있으며, 일부 전문가는 이미 세계적인 영향력을 보유함. 특히 수를 통해 살펴보면, 2016년 초 베이징시의 가상현실 분야 특허 보유량은 1,611건으로 중국 1위이며, 컴퓨터 시각, 인간-컴퓨터 인터페이스 등 분야에서 상대적으로 강점을 지님.
- 우수한 인재육성 및 유치능력을 보유함. 베이징은 전국 대학교, 과학연구원과 연구소의 집합지이며, 일반 대학교, 985 및 211 공정대학교, 과학연구원과 연구소 수가 중국에서 가장 많은 지역으로 꼽힘. 베이징항천항공대학교, 베이징이공대학교, 베이징사범대학교, 중국과학원, 베이징대학교, 칭화대학교 등 대학교와 연구기관을 토대로 많은 가상현실기술인력을 배출했음. 또한 베이징에 신흥산업과 본사경제가 발달하면서 해외 인재, 전문 인재, 비즈니스 인재, 경영인재와 융합형 인재를 다수 유치하여 인재 클러스터를 형성함. 이를 통해 가상현실산업 발전을 위한 풍부한 인력 자원을 제공함.
- 산업발전 환경과 대외 홍보교류 환경이 뛰어남. 베이징정부는 가상현실산업 발전을 대대적으로 지원하고 산업정책을 내세워 산업협회, 금융 등 분야에서 양호한 산업발전 환경을 만들었으며, 이와 함께 산업정책 시행에도 박차를 가하고 있음. 베이징은 중국 과학기술의 새로운 중심지로서 혁신창업 분위기가 충만하고 도시 브랜드 효과가 높아 많은 전시회와 회의, 혁신창업대회 등이 개최됨. 이러한 행사를 통해 가상현실 개념을 홍보하는 동시에 베이징 내 가상현실 관련 기업과 중국과 해외 기업의 교류 협력을 강화하고 있음.

○ 상하이

- 투자자 지원체계 단계가 분명하고 공공서비스 능력이 우수함. 상하이는 금융서비스, 산업협회, 과학기술서비스업 등 분야에서 강한 지원능력을 지님. 상하이는 중국의 금융중심지로서 금융상품이 풍부하고 뚜렷한 투자자지원체계가 형성되어 있어 가상현실기업에게 필요한 용자를 지원하고 있음. 산업협회는 공공서비스에서 중요한 역할을 발휘하고 있고 현재 상하이 가상현실과 증강현실산업연맹(VAIA), 상하이시디지털콘텐츠산업촉진센터, 상하이장강창커(张江创客)연맹 가상현실산업협회 등 협회 연맹을 설립하고 상하이 및 주변지역 가상현실산업의 발전을 효율적으로 추진하고 있음. 이외에 상하이는 검사테스트 인증, 지적재산권 서비스, 과학기술 컨설팅 등 전문화된 과학기술 서비스 분야에서 비교우위를 보유하고 있으며 제품 혁신의 지속적인 추진을 보장하고 있음.
- 연구기반이 튼튼하고 가상현실기술혁신 분야에서 우위를 점하고 있음. 상하이는 가상현실 구현, 셰이딩, 상호 작용, 전송 등 분야에서 모두 많은 기술을 축적함. 예를 들면 푸단대학교, 상하이교통대학교는 이미지 구현, 코딩, 이미지 압축, 동영상 전송 등 기초 응용기술에서 연구성과를 보임. 상하이고등연구원, 상하이마이크로시스템과 정보기술연구소, 상하이광학물리연구소 등 연구원과 연구소는 가상현실/증강현실의 라이트필드 수집, 센서, 무선 고속전송분야에서 기술을 축적했음. 기업 플랫폼에서 상하이는 UNITY와 잉페이(英佩)소프트웨어 등 글로벌 유명 소프트웨어 기업의 중국 본사가 있어 중국 엔진개발의 기술혁신을 촉진하고 가상현실 소프트웨어 개발과 콘텐츠 제작의 급성장을 견인하고 있음. 이외에 상하이는 인공지능분야에서도 탄탄한 기술력을 보유하고 있어 가상현실산업의 기초기술과 제품 개발에 한층 더 박차를 가하고 있음.
- 하드웨어, 소프트웨어, 콘텐츠, 응용 등 전 산업가치사슬이 구축되어 있음. 상하이의 가상현실산업 배치가 두드러짐. 현재 상하이에 가상현실분야의 기업 200여개가 소재하며, 주로 콘텐츠 개발과 산업응용 분야에 집중되어 있고, 인터페이스, 생태와 응용분야에서 현저한 경쟁력을 지님. 상하이는 중국 문화소비의 중심지로서 시청프로그램이 많고 수많은 전문적 기획팀, 홍보팀이 있어 콘텐츠 생태체계의 완비와 번영을 촉진하고 있으며, 오프라인 체험관도 넓게 분포되면서 점차 규모를 형성하고 있음. 응용분야에서 상하이는 중국 최대규모의 가상현실 혁신교육 테스트센터가 있고 제조, 의료, 관광, 마케팅 등 분야에서 다수의 업계 솔루션을 제공하고 있으며 특히 'VR+제조업' 분야에서 가상현실기술이 연구개발, 조립과 정비분야에서의 응용을 촉진하고 생산효율과 품질을 높이고 있음.

- 해외 가상현실기업과의 교류협력이 강화됨. 상하이는 강한 혁신창업도시 브랜드 강점을 갖고 있음. 상하이는 대외개방의 중요한 창구로서 대외교류가 밀접하고 수입박람회, 상하이모바일전자박람회, 국제빅데이터산업박람회 등 전시회는 해외 가상현실 업체가 전시에 참가하도록 유치하고 있음. 이외에 상하이는 중국(상하이)국제가상현실산업박람회, 인공지능과 가상현실 포럼 등을 비롯한 가상현실분야에 대한 홍보 활동도 활발히 진행함.

○ 우한

- 산업기초가 좋고 애니메이션, 게임 분야의 혁신기업이 집중되어 있음. 2015년 등후첨단기술산업단지(东湖高新区)는 문화기술 융합산업에서 총 생산액 약 800억 위안을 창출했고, 기업 및 기관은 600여 곳에 이르며 종사자는 8만 명을 돌파함. DOUYU TV, 성텐(盛天)네트워크, METAVIEW 등 브랜드와 영향력이 있고 발전 속도가 빠른 문화기술기업이 등장했으며, 혁신 디자인, 빛과 영상 인터랙티브 체험(광영(光影)체험), 애니메이션 게임과 영화 및 드라마, 디지털 교육과 출판, 문화정보 서비스 등 5대 특색산업이 서로 경쟁하면서 발전하는 구도를 형성함. 베이천·광구(北辰·光谷) 주변에 350여 개의 인터넷+혁신기업이 입주했고 VR/AR산업 발전의 기반이 갖춰졌음. 광구(光谷)는 레이저, 중소 사이즈 판넬(面板), 문화 콘텐츠 등 콘텐츠 생산, 센서 등 분야에서 산업과 산학연의 경쟁력을 지님.
- 전반적 산업사슬을 조성함. 우한은 하드웨어 생산에서 콘텐츠 제작에 이르는 전반적인 가상현실(VR/AR)산업사슬을 형성했고 이중 절반이 넘는 기업의 제품이 여전히 연구개발 혹은 테스트 중에 있음. 설립 후 오래된 기업은 예전에 대부분 3D 영상, 가상 시뮬레이션, 원격 탐지, 애니메이션 게임 등 VR과 관련된 업계에 종사했음. 예를 들면 MANDRILL VR이 제작한 VR게임 <환경심보(幻境寻宝)>는 삼성 Gear VR 플랫폼에 기능을 지원했는데, 이는 상기 플랫폼에서 중국 제작팀이 만든 첫 소프트웨어 작품임. 우한 VR(가상현실)/AR(증강현실) 산업사슬의 전후방산업 기업, 대학교와 투자기관이 참여하여 광구가상현실(VR/AR)산업연맹을 설립하였는데, 이중 가상현실(VR/AR) 기업이 37개사, 우한대학, 화중과기대학 등 대학교가 5개, 추상(楚商)캐피탈 등 투자기관 4개사가 포함됨.

3. 가상현실 정책 환경 현황

- 2019년 각급 정부는 다양한 가상현실산업 관련 정책을 잇달아 내놓으면서 가상현실기술개발, 제품소비, 시장응용에 대한 지원강도를 지속적으로 높이고 있으며 가

상현실산업에 대한 다양한 우대정책이 쏟아져 나오기 시작함.

〈표3.1 중앙 부처와 위원회(部委)의 가상현실산업 관련 정책〉

발표시간	정책명칭	발표기관	정책내용
2019.8.13	〈문화와 기술의 심층 융합 촉진에 관한 지도의견〉	과기부, 중앙위원회선전부 등 6개 부처와 위원회	〈의견〉에서는 문화 창작, 생산, 전파와 소비 등 과정의 공동 핵심기술 연구를 강화하고 문화자원 분류와 표시, 디지털화 수집과 관리, 멀티미디어 콘텐츠 지식화 가공처리, 가상현실(VR/AR) 가상제작, 데이터 지능기반의 자체적응 생산, 스마트 장착 등 문화 생산기술 연구개발 등의 진행을 제시함. 레이저 방영, 가상현실, 광학 포착, 영화 및 드라마 촬영, 고화질 제작 및 방송, 이미지 편집 등 최첨단 문화장비의 독자적 연구개발 및 산업화를 진행함.
2019.6.18	〈직업학교 전문인력 양성 방안 제정과 시행 업무에 관한 지도 의견〉	교육부	〈의견〉에서 제시한 내용: 정보기술과 교수(教授)의 유기적인 융합을 추진, 따라서 인공지능, 가상현실 등 현대 정보기술이 교육에서 광범위하게 응용될 수 있도록 전면 향상시킴.
2019.3.1	〈2019 교육정보화와 네트워크 안전 업무 요점〉	교육부	〈요점〉에서는 빅데이터, 가상현실, 인공지능 등 신기술이 교육 교수에서 심층 응용되도록 추진한다고 제시함.
2019.3.1	〈고화질 영상 산업발전 계획 (2019-2022년)〉	공신부, 국가광전총국, CMG	〈계획〉은 주요 제품의 산업화 추진을 중점 임무에 포함시킴. 여기에는 고화질 TV, 셋톱박스, 가상현실/증강현실 장비 등 제품이 포함됨.
2018.12.25	〈가상현실산업 발전 추진 가속화에 관한 지도 의견〉	공신부	공신부는 가상현실 제조업 혁신센터 설립을 지원하고 가상현실 핵심기술의 연구개발과 산업화를 중점 지원하며 산업사슬의 핵심 부분을 한층 더 최적화함. 지방이 자체의 실제 상황에 맞게 지원정책을 내놓고 조치를 구체적으로 시행하도록 유도 및 장려함. 중점 지역, 중점산업 기업이 특색 응용 수요에 맞춰서 가상현실 응용기술과 업계 솔루션 방안의 응용을 가속화하도록 장려함. 브랜드 구축과 전문기술인력 육성을 강화하고 업계 조직의 성장을 촉진하고 국제교류 협력 등을 강화.

〈표3.2 지방정부의 가상현실산업 관련 정책〉

발표시간	정책명칭	발표기관	정책내용
2019.6.10	〈허난성 고수준 중등직업학교와 전문 구축사업 시행에 관한 통지〉	허난성	〈통지〉에서는 강사의 교육수준을 높이는데 주력하고 정보기술과 교육의 심층융합을 추진하며 가상현실 등 정보기술을 토대로 가상과 현실이 결합된 학습환 경을 만들 것을 제시
2019.6.3	〈텐진시 디지털경제발전 촉진 방안 (2019-2023)〉	텐진시	〈방안〉은 스마트 교육을 추진하고 ‘인터넷+’ 교육 과 기술능력 교육을 대대적으로 발전시키고 가상현 실과 증강현실 등 디지털화 수업방식을 활용하여 실 제 교육 강의상의 융통성과 상호 연동성을 높임
2019.6.3	〈2019년 전시 과학기술 혁신 사업 요점 배부 에 관한 통지〉	칭다오시	〈통지〉는 고신기술산업 발전에 박차를 가하고 국가 가상현실산업기지 등 조성에 박차를 가함.
2019.5.7	〈장시성 교육청의 가상현실산업 발전 가속화에 관한 방안 (2019-2023년)〉 의 통지	장시성	〈방안〉은 장시성을 가상현실산업 클러스터와 혁신 고지로 만드는데 노력한다는 목표를 제시하고 장시 성 대학교의 가상현실산업 발전을 위한 서비스 능력 을 높여 장시성의 VR산업 발전을 위한 인재확보와 지적자원 지원을 제공
2019.3.13	〈디지털 산둥 2019 행동 방안〉	산둥성	〈방안〉은 데이터의 기초자원과 혁신엔진 역할을 발 휘하여 빅데이터와 클라우드 컴퓨팅, 인공지능, 사물 인터넷, 블록체인, 가상현실 등 기술의 심층융합을 추진한다고 제시
2019.3.13	〈2019년 장쑤성 방송사업 요점〉	장쑤성	〈요점〉은 5G 전송, 빅데이터, 클라우드 컴퓨팅, 사물 인터넷, 인공지능, 가상현실, 증강현실 등 선진 기술 이 방송분야에 응용되도록 적극 탐구함.
2019.2.14	〈베이징 영화 및 방송산업의 번영 발전 추진에 관한 의견〉	베이징시	〈의견〉은 빅데이터, 인공지능, 가상현실, 증강현실, 4K/8K 고화질 등 핵심기술을 중심으로 영화 및 방송 기술이 융합 발전하는 중점 실험실을 구축하여 첨단 영화산업 및 방송산업을 육성 및 발전시키고, 첨단기 술기반 산업구조를 구축하는데 노력함.
2019.1.23	〈대학교육 강성(强省) 전략을 전면 시행하는데 관한 의견〉	저장성	동 〈의견〉은 교육과 경영의 디지털화를 추진하고 증 강현실, 가상현실, 혼합현실 기술기반의 실감형 학습 환경을 구축한다고 제시.

4. 가상현실응용 발전 현황

○ 교육분야

- 가상현실기술의 교육분야에서의 응용은 주로 초중고 교육, 직업교육, 대학교육 등 분야를 포함함.
- 초중고 교육분야에서는 가상현실 실감형 학습 체험과 결부시켜 수업시간 내의 추상적, 어려운 지식포인트를 해결하고 기존의 ‘가르침으로 배움을 재촉하다’는 학습방식에서 학습자가 본인과 정보환경의 상호작용을 통해 지식을 얻도록 하며 학생이 수업에 대한 흥미를 더 갖도록 함.
- 직업교육 분야에서는 소방, 물류, 항공우주 등 수업과 실제상황이 결합된 분야의 인력교육에 가상현실기술을 넣고 가상현실의 양방향성을 이용하여 학생이 자체적으로 조작하도록 함으로써 실제훈련 위험을 방지하고 조작비용을 줄이며 수업 및 실제훈련 가이드라인 요구에 도달하여 교육 및 학습의 퀄리티를 높임.
- 대학교육 분야에서는 가상실험실, 가상디자인공방 등 분야에 배치하여 실험실 수업의 장소, 비용 등 한계를 없애고 가상구현기술이 과학연구 혁신에 응용되도록 적극적으로 추진함.

〈표4.1 중국과 해외 교육분야의 가상현실기술 응용 사례〉

응용분야	응용기업	국가	응용 사례
초중고교육	IBM	미국	AWEDU(Active Worlds Educational Universe)시스템을 개발하여 교사 심지어 초보자들이 3D 환경에서 가상세계를 빠르게 구축하며 교육의 가상환경 개발에 사용
	구글	미국	구글이 미국의 여러 K-12학교와 합작하여 가상현실 교육계획 Expeditions을 출시하고 가상수업을 대대적으로 발전시킴. 학생들은 종이 보드, 입체투명렌즈와 스마트폰만 있으면 360도 가상현실 영상을 얻을 수 있어 수업시간이 더 생동감 넘치고 재미있음.
	VRschool	중국	가상현실 인터랙티브 교실을 구축하고 VR기술을 활용하여 물리, 천문, 생물 등 실험환경을 구현하여 학생들이 편리하게 관찰과 공부하도록 함.
	KEJUN	중국	가상현실기술을 통해 역학, 수학, 화학 등 가상교육환경을 조성하여 상황이 다른 상태에서 모의실험을 하여 학생이 지식을 심화하도록 도움을 줌.
	구글	미국	구글은 Google Expeditions 프로젝트를 출시하여 360도 미디어 콘텐츠를 통해 어린이들에게 더 실감나는 수업내용을 제공하고 있음. 학생들은 수업환경에 녹아들어 2D 교과서보다 더 선명한 이미지를 볼 수 있음.

직업교육	Flaim Tranier	영국	모의 화재 현장, 소방대원이 소방 훈련을 하도록 지원
	웨이스웨 (微视威)	중국	비행 시뮬레이션을 지향하는 가상 시뮬레이션시스템, 비행모의 훈련 일체화 솔루션을 개발
	징둥 (京东)	중국	지능화 물류 교육과정을 출시, VR방식을 통해 분류기능을 장악
대학교육	중국과기 대학교	중국	대학의 물리시뮬레이션 교수 소프트웨어를 개발하고 컴퓨터를 이용하여 실험장비, 교수내용(이론 교수 포함), 교사 지도와 학습자의 사고, 조작을 유기적으로 융합시켜 실험 수업에 그 동안 제약이 되어왔던 교실과 수업시간의 한계를 극복했고 내용범위를 더욱 확장했음.
	아태성세 (亚泰盛世)	중국	가상 실험실을 만들고 컴퓨터 기술을 이용하여 각종 가상실험 환경을 만들어 실험자가 상호연계방식으로 실험을 진행하면서 실제실험 조작방법과 유사한 실제체험을 취득
	VISTANDA RD	중국	가상 시뮬레이션 실험실을 출시, 가상현실과 멀티미디어 기술을 토대로 각종 상호작용 하드웨어 장치를 융합하여 실험 수업의 각종 과정에 대해 실제적인 모의 시뮬레이션을 진행함.

○ 문화분야

- 가상현실기술의 문화분야에서의 응용은 주로 영상 콘텐츠, 라이브 방송, 게임, 테마파크, 예술창작 등을 포함함.
- 영상콘텐츠 분야에서는 영화 및 드라마, 다큐멘터리, 스포츠 경기, 예능 등에 대해 가상현실기술을 동영상 콘텐츠의 새로운 설계도구를 통해 시청효과를 올리고 있음.
- 라이브방송 분야에서는 방송수집제작과정에서 파노라마 촬영기술을 이용하여 콘텐츠 녹화를 진행하고 가상 콘텐츠 제작, 동영상 콘텐츠 모음과 코드 등을 통해 콘텐츠를 장비에서 구현시키며 시청자가 인간과 콘텐츠 각본의 인터랙티브 체험을 경험하도록 함.
- 테마파크 분야는 가상현실 장비 배치를 통해 오락 게임과 과학보급 교육을 주요 기능으로 하는 원스톱 장소로 변모함.
- 예술창작 분야는 가상현실이 예술을 동태화시켜 설계자의 아이디어를 볼 수 있는 가상 물체와 환경으로 변화시키거나 존재하지 않는 문물을 복원시켜 전시하므로 표현 능력을 대폭 높임으로써 문화예술 발전을 위한 무한한 상상공간을 제공함.

〈표4.2 중국과 해외의 문화분야 가상현실기술 응용 사례〉

응용분야	응용기업	국가	응용 사례
영상 콘텐츠	SKYLIMIT	중국	2019년 스마트 차이나 엑스포에서 VR기술을 통해 수목 낙양 고성과 둔황 막고굴을 구현
	BNC	미국	VR 드라마 < Halcyon > 방송
	LETIN VR	중국	VR 영화 <활도최후(活到最后)>, VR예능 <수시대가신(谁是大歌神)>, VR 다큐 <진금사후(滇金丝猴)> 등 제작
라이브 방송	BBC	영국	러시아 월드컵에서 VR생중계 제공
	CCTV	중국	2017년부터 연속 3년 춘절쇼에 대한 VR생방송 진행
	HUAJIAO	중국	가상현실기술을 생방송에 도입, 사용자는 VR장비를 통해 생방송 시청, 시선에서 평면 범위를 초과했고 입체화 시각으로 시야를 넓혔음.
테마파크	BANDAI NAMCO	일본	1000㎡가 넘는 VR파크 조성, 관람객을 애니메이션 혹은 게임의 세계로 안내하는 테마식 놀이동산임.
	난창VR파크	중국	‘몽경시대(梦竞时代)’, ‘몽회난창 (梦回南昌)’, ‘심몽지여(寻梦之旅)’, ‘몽환시공(梦幻时空)’ 이라는 VR테마존을 만들어 관람객에게 체험 기회를 제공.
예술창작	고궁박물관	중국	3D 자금성 가상세계를 출시, 고해상도, 정교한 3D 모델링 기술로 궁전 건축, 문물과 인물을 가상으로 만들었고 방문객 관람노선 6개를 만들어 고객이 실감있는 체험을 하도록 함.
	DIRTT Environmental Solutions	미국	ICE 3D 설계와 규격 소프트웨어를 연구개발하여 사용자가 동 업체의 건축제품을 인터랙티브 사용을 통해 실내 디자인 방안을 모색하도록 함.
	MEIWU365	중국	설계방안에서 가구배치에 이르기까지 가상현실기술을 사용하고 인테리어 시작 전부터 고객이 다양한 방안과 인테리어 입주 후의 실제 효과를 체험하도록 하여 고객이 하드인테리어, 소프트인테리어, 가전제품, 가사관리의 앞서 가는 체험과 방안을 선택하도록 도와줌.

○ 의료분야

- 가상현실기술의 의료분야에서의 응용은 주로 의료교육과 훈련, 재활케어, 정신치료, 원격의료 등을 포함함.
- 의료교육 분야는 가상수술교육 플랫폼 구축, 동태적 모델링을 통해 인체의 심장, 폐 등 기관에 대해 가상화하여 수술을 진행하면서 인체표본의 부족한 문제점을 보완하고 훈련자가 다각도에서 인체를 관찰하도록 지원함.
- 재활케어 분야는 가상각본구축을 통해 환자가 재활훈련, 시뮬레이션 촉각훈련 등

진행하도록 유도하여 재활훈련의 재미와 재활효과를 올림.

- 정신치료 분야는 환자에게 직관적인 진실된 체험을 하도록 하여 사고 후유증, 환지증(幻肢症, 사지절단 후 느끼는 통증), 산만증, 자폐증, 인지기능장애 등의 치료에 사용하고 아울러 고소공포증 등을 개선함.
- 원격의료 분야는 AR, VR과 현장 라이브 방송을 통해 의료일선의 의사가 전문가와 원격상담과 정보교류를 진행하면서 의료자원의 하향 배분을 촉진함.

〈표4.3 중국과 해외의 의료분야 가상현실기술 응용 사례〉

응용분야	응용기업	국가	응용 사례
의료교육	타이베이 의과대학	중국	HTC와 손잡고 실제 해부학 수업과 VR기술을 통합하여 VR해부학교실을 만들어 학생들에게 교과서 2D 평면보다 우수한 수업 환경을 제공함.
	Jikei대학	일본	힘 체감기능을 제공하는 수술계획시스템을 개발하여 가상공간에서 수술칼로 피부와 기관을 절개하는 것을 시뮬레이션할 수 있음.
재활케어	Rutgers대학	미국	민첩 장갑을 개발하여 손가락의 운동과 힘을 기록할 수 있으며 기록 데이터와 힘 피드백 정보를 이용하여 상응하는 재활치료법을 가정할 수 있음.
	Nagasaki 응용과학기술 연구원	일본	‘액션 인터페이스’ 토대의 증강환경을 만들고 환자의 생리기능과 위치능력 테스트에 사용하여 효과적인 재활훈련 계획을 가짐.
정신치료	우한여성 강제마약 끊기 훈련소	중국	VR 도구를 통해 혐오심리학을 기초원리로 하여 실감나는 반복충격을 통해 마약이용자가 마약중독과 혐오 간의 연결을 만들도록 도와줌.
	Applied VR	미국	프로그램 게임을 출시하여 일부 병원과의 협업을 통해 헤드셋으로 화면을 구현하여 사람들이 병원에서 겪는 아픔과 초조함을 줄여줌.
	옥스포드대학	영국	가상현실에서 환자 자신이 무서워하는 상황에 직면하게 함으로써 환자가 자신감을 갖도록 도와줌.
원격의료	시안아동병원	중국	AR을 통해 어린이 두개골 내의 혈관기형 절제수술을 진행하는 것을 보조함.
	난창대학 제2부속병원	중국	5G+VR 기술 실시간 라이브 방송을 통해 흉부외과 의사와 학생들은 대형스크린 앞에서 수술 전 과정을 지켜봤음.
	선전시 인민병원	중국	칭화대학교 창경병원의 베이징팀과의 협업을 통해 AR/VR+5G 협업으로 간담체장외과의 원격수술을 공동 완성함.

○ 공업분야

- 가상현실기술의 공업분야 응용은 주로 가상 연구개발, 가상 조립, 설비유지보수 등을 포함하고 대형 장비 제조에서 실제 응용하기 시작함.
- 연구개발 분야에서 가상현실기술은 제품의 입체적 모습을 구현할 수 있어 연구인원이 전반적으로 제품의 외형, 구조, 몰드 및 부품 사양의 사용방안을 구상할 수 있음. 특히 비행기, 자동차 등 대형장비제품의 연구 제조 과정에서 고객이 공업 자동화 프로세스 시뮬레이터의 시뮬레이션 연구를 진행하도록 지원하고, 가상현실기술을 이용하여 제품성능의 정확성을 대폭 높일 수 있음.
- 조립 분야에서 가상현실기술은 현재 주로 정밀가공과 대형장비제품 제조 분야에서 3D모델 등록 추적 등 기술과 상황별 현실과 가상융합 디스플레이 도구 운영에 사용됨. 정확도가 높은 설비, 정밀 측량, 정밀 제동제어계와 가상현실기술의 협업을 통해 실제 조립 전 부품조립의 정확성에 대해 점검하고, 작업 절차 알림과 조립 정확성에 대한 점검을 진행함.
- 설비유지보수 분야의 시스템 점검 업무에서 가상현실기술은 데이터 전송과 실행 분석을 통해 출고전부터 판매후까지의 전과정 검사를 진행하고 시간, 공간의 한계를 넘어 가상가이드와 현실조작의 상호결합을 실현하며, 예측성 모니터링 유지보수 서비스를 실현함.

〈표4.4 중국과 해외의 공업분야 가상현실기술 응용 사례〉

응용분야	응용기업	국가	응용 내용
연구개발 분야	에어버스	미국	마이크로 소프트웨어의 MR 장비를 파일럿 프로세스에 도입한 후 가상공간에서 테스트 등 설계공정의 작업시간이 80% 줄었음.
	에머슨	미국	설계방안 가상 평가심사를 만들어 수천 명의 디자이너가 동일한 가상 시뮬레이션에 진입하여 한 대형프로젝트의 설계방안에 대해 실시간으로 평가하고 교류함.
	롤스 로이스	독일	가상현실 투사와 모션캡처시스템을 이용하여 엔진의 세부사항을 관찰
	보잉	미국	3D모형시뮬레이션 기술을 이용하여 보잉 777 외형과 구조 설계를 진행
	캐터필라	미국	헤드셋을 통해 신형차량의 운행, 조작, 굴착 시 상황에 대해 관찰 진행

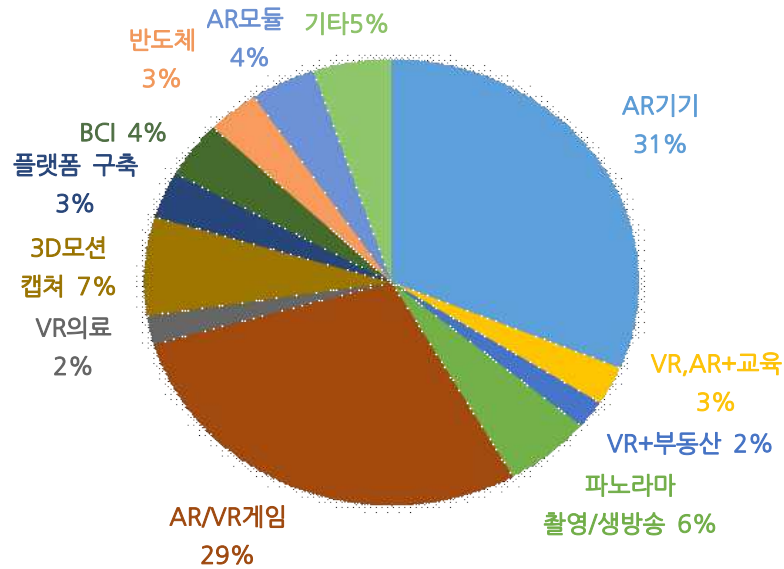
	National Instruments	미국	상호 교환식 개발환경 하에서 가상기기의 테스트 과정을 완성.
	포드	미국	가상현실기술을 설계시스템에 연결하여 전체 외관과 내부 인터리어의 설계를 관찰
조립 분야	Neusoft	중국	가상제조모델 하에 공장건물과 설비 없이 완성기계조립 시운전만 담당
	닛산	일본	가상현실 소프트웨어 테스트 라인으로 계기판에서 에어백 부품을 해체함.
	아우디	독일	3D가상공간 내에서 실제 제품조립업무에 대한 예측과 교정을 완성
	크라이슬러	미국	가상현실기술로 소자가 공장에서의 정확한 위치를 전시하고 최적화 설치방법을 제시
정비 분야	장렌중공 (江联重工)	중국	AR헤드셋과 백스테이지 지원을 토대로 생산의 실시간 모니터링과 지휘시스템, 특수직종 체험 교육시스템을 구축하여 근로자가 머리에 헤드셋만 쓰면 보일러 부품의 고장과 유지 절차를 볼 수 있어 수리방법을 확보하여 유지보수 비용을 낮춤.

5. 가상현실산업 투융자 현황

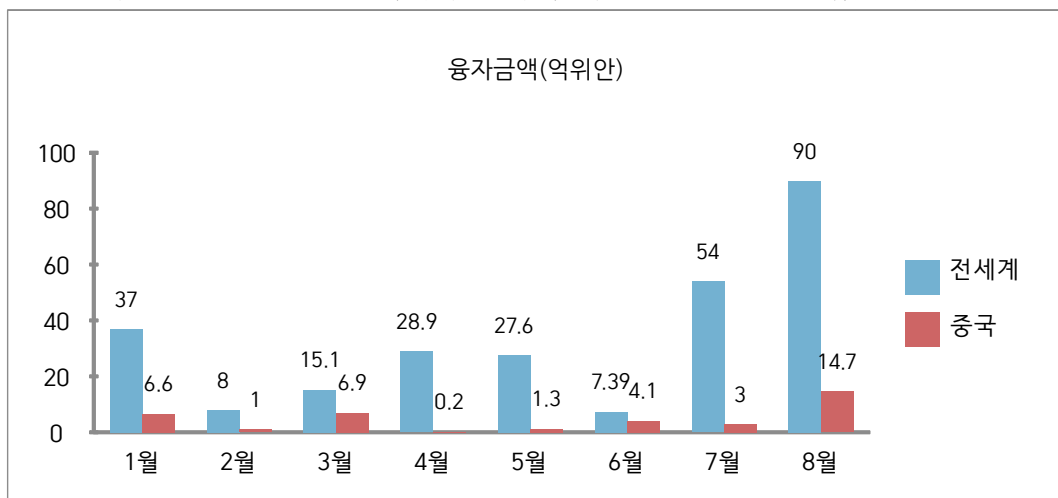
○ 중국과 해외의 투융자 현황 및 특징

- 2019년 상반기, 전세계 가상현실(VR/AR) 용자는 총 124억 위안으로 동기대비 133% 증가하고 총 용자건수는 80건으로 작년 동기대비 15% 하락함 이중 중국 용자가 21억 위안이며 해외가 103억 위안임. 세부적으로 살펴보면, AR 하드웨어 용자의 비중이 30%로 가장 높고 다음은 29%인 가상현실(VR/AR)게임임. 이 두 개의 핫한 투자 방향 외에 나머지 약 40%의 투자는 3D포착, 브레인-컴퓨터 기술 및 산업응용 등 분야로 흘러갔음. 2018년 VR용자가 용자총액의 약 80%를 차지한 것과 달리 2019년 상반기 AR분야 용자는 VR을 넘어서 투자총액의 약 60%를 차지하고 용자액은 74억 위안임. 2019년 AR하드웨어와 기술이 갈수록 투자자본의 뜨거운 감자로 주목받고 있음.
- 2019년 하반기 7, 8월 2개월 동안 세계 가상현실(VR/AR) 용자는 총 144억 위안이며, 이중 중국 17.7억 위안, 해외 126.3억 위안임. 총 용자건수는 38건으로 중국 11건, 해외 27건임. 2019년 7월과 8월의 용자규모는 이미 2018년 하반기의 총 용자규모 128.6억 위안을 넘어서 2019년 가상현실(VR/AR) 분야의 용자규모가 새로운 기록을 세움.

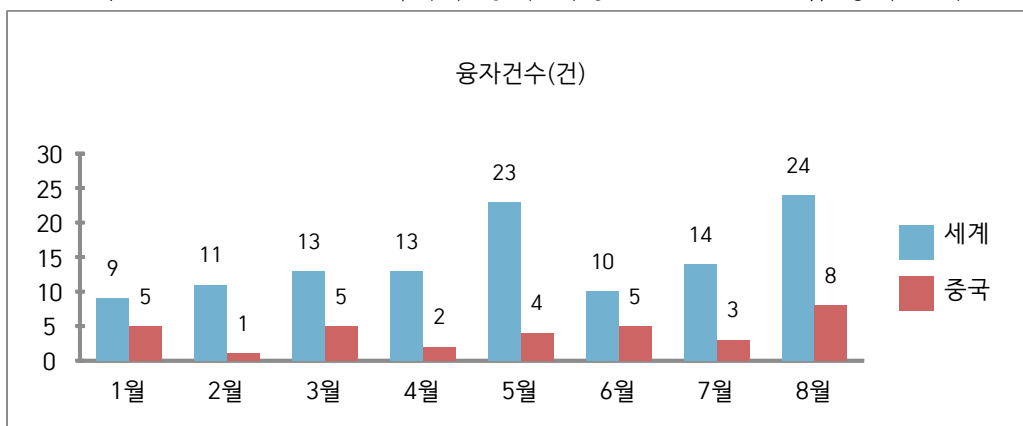
〈그림5.1 2019년 상반기 세계가상현실(VR/AR)산업의 각 분야별 용자 비중〉



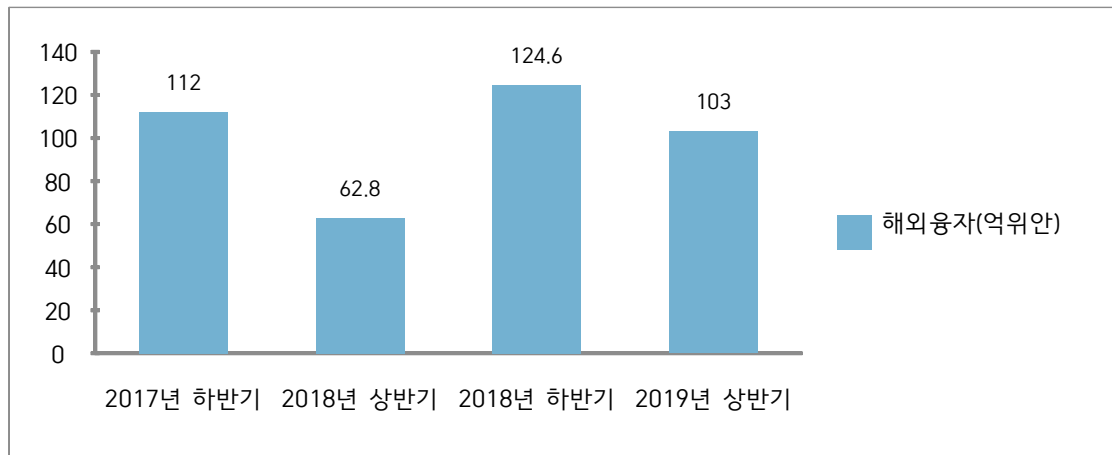
〈그림5.2 2019년 1-8월 세계와 중국의 가상현실(VR/AR)산업 용자 현황〉



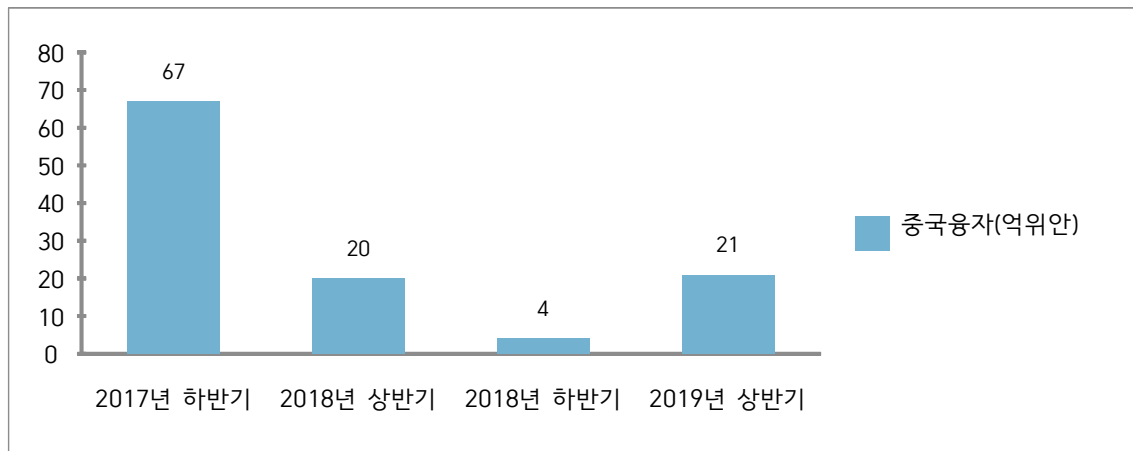
〈그림 5.3 2019년 1-8월 세계와 중국 가상현실(VR/AR)산업 용자 건수〉



〈그림 5.4 2017년 하반기~2019년 상반기 해외용자 금액〉



〈그림5.5 2017년 하반기~ 2019년 상반기 중국 용자 금액〉



○ 대표사례

1) 중국 투융자 사례

(1) REINLIGHT(驭光科技): 억위안대 B라운드 용자

- 사례 설명: 2019년 1월, 3D센서공급업체인 REINLIGHT는 THG벤처사를 주투자자로, 카이후이(凯辉)캐피탈, 레노보캐피탈, TusStar캐피탈, 중관춘치항(启航)펀드가 공동 투자하는 방식으로 억 위안 대 용자에 성공했고, SHUNWEI캐피탈, BV 바이두캐피탈 등 기존주주가 지속적으로 투자함.
- 후속 영향: 3D센서시스템은 각종 스마트 장비의 눈이며 인공지능의 핵심 센서이고 보안 모니터링, 소비 전자, 차량 감지 및 공업 검사분야에서 광범위하게 응용되고 있음. 신규용자 이후 REINLIGHT는 3D센서분야에서의 투자를 확대하고 특히 나노 광학부품과 심층 알고리즘 이 두 개의 ‘고성능’ 과 ‘강한 맞춤형 제

작'이라는 지지대는 핵심 나노광학부품의 휴대전화 및 기타 분야에서의 양산을 가속화하고 있으며 3D센서시스템의 가전, 보안 모니터링, 차량 GPS 등 분야에서의 이용을 강화하고 또한 광학 칩과 센서시스템분야에서의 연구개발과 기술장벽을 강화함.

(2) VR스타트업회사 Sandbox VR: 6800만 달러의 A라운드 용자

- 사례 설명: 홍콩VR스타트업회사 Sandbox VR은 최근 A16Z가 투자한 6800만 달러의 A라운드 용자를 획득했다고 발표함. Floodgate, 스탠퍼드대학교, TriplePoint Capital, CRCM과 알리바바가 후속적으로 투자함.
- 후속 영향: 이번 용자는 더 많은 오프라인 VR체험관을 만들고 더 많은 VR류 체험 게임을 개발하는데 사용됨. 이로 인해 VR오프라인 체험관은 더 다원화된 수익모델을 모색하고 더 풍부하고 우호적인 VR오프라인 체험을 창출하여 VR컨셉을 소비자층에서 보급하는데 박차를 가해야 함.

(3) Vertilite: 억위안대 B+라운드 용자

- 사례 설명: 2019년 2월, 중국 VCSEL 공급업체 Vertilite가 최근 억 위안급 B+라운드 용자를 획득했고 선도 투자사는 SUMMITVIEW CAPITAL이며 기타 투자사는 첸하이무(前海母)펀드, 주이위안(追远)캐피탈, 우웨화뉘(五岳华诺) 등이 포함됨.
- 후속 영향: 이번 용자는 주로 팀 확장과 생산라인 증설에 사용함. 2015년에 설립한 VCSEL 레이저칩업체 Vertilite는 현재 주로 휴대전화 시장 VCSEL 핵심 소자와 부품을 공략하고 있으며 설계, 제품개발에서 생산까지 모두 커버하고 있음. 동 업체 제품은 유럽과 미국의 동종류 칩에 대한 독점을 타파할 것으로 전망됨.

(4) 파노라마 카메라업체 Insta360: 3000만 달러의 C+라운드 용자

- 사례 설명: 2019년 3월 파노라마 카메라업체 Insta360은 3000만 달러의 C+라운드 용자에 성공함. 투자사는 EVEREST캐피탈, MG Holdings와 화진(华金)캐피탈임.
- 후속 영향: 이번 용자로 Insta360은 비즈니스모델을 한층 더 최적화함. 이중 단기 전략은 하드웨어 판매를 메인으로 하고 가전제품을 중심으로 함. 현재 Insta360의 카메라 시장루트는 이미 대부분의 주류국가를 커버하고 있고 스포츠, 여행 촬영 등 고객층을 중심으로 온오프라인 KOL네트워크를 구축함. 장기적으로 보면 Insta360은 B그룹에 대한 투자를 확대하여 캠, 카메라를 AI 알고리즘과 결합시켜

전방위적인 이미지정보 수집, 저장, 분석을 진행할 예정임.

(5) VR체험 서비스공급업체 디지털왕국: 신규 5.5억 홍콩달러(약 836억 4,950원) 용자

- 사례 설명: 2019년 3월 디지털왕국은 바오리(保利)문화그룹의 5.5억 홍콩달러(약 836억 4,950원) 전략투자를 받아 디지털왕국이 Greater China에서 한층 더 확장하는데 힘이 됨.
- 후속 영향: 글로벌 판도가 점차 완성되면서 디지털왕국은 Greater China 업무를 시각 특수효과, VR, 가상인물, 창작 콘텐츠 4대 분야에서 질서 있게 배치했고 기업급 시장에서 소비자 시장으로 전향하는 모색 업무를 적극 추진함. 바오리문화그룹의 3가지 핵심모듈, 즉 공연과 극장 운영, 예술품 경영과 경매, 영화관 투자 경영은 디지털왕국 현재 업무와의 협업 효과가 현저하게 나타남. 바오리문화그룹의 전략적 가세로 극장, 영화관, 예술품 경매 등 문화분야에 더 많은 VR 요소가 융합되고 더 좋은 체험을 창조할 것임.

(6) 가상현실기술업체 Deepoon VR: 수천만 위안대 신규 용자

- 사례 설명: 2019년 3월 가상현실기술업체 Deepoon VR은 수천만 위안의 신규 용자에 성공했지만 구체적인 용자규모 및 이번의 참여 투자사를 공개하지 않았음.
- 후속 영향: 이번 용자는 주로 Deepoon VR의 운영, 연구개발과 업무확장에 투입될 예정임. Deepoon VR이 상반기 발표한 신제품은 성능과 체험에서 모두 시장의 인정을 받음. 이번 용자 후 Deepoon VR은 VR의 핵심기술, 소프트/하드웨어 제품의 연구개발과 VR콘텐츠 생태계 구축을 한층 더 집중시켜 시장과 업계 개척분야에서의 기술장벽 우위를 다질 것으로 예상됨.

(7) AR제품과 서비스 공급업체 HISCENE: 1.2억 위안의 B+ 라운드 용자

- 사례 설명: 2019년 5월 AR제품과 서비스 공급업체 HISCENE이 1.2억 위안의 B+ 라운드 용자에 성공했다고 발표함. 이번 용자의 투자사는 MYEG Capital, Ondine Capital, JUNSAN Capital, 창투(创徒)캐피탈 등 중국과 해외의 달러와 위안화 펀드가 포함되고, 기존 주주인 지위안위안싱(纪源源星)캐피탈, Meitu가 추가 투자함.
- 후속 영향: HISCENE의 AR플랫폼 이념은 최초의 ‘클라우드+단말기’ 더블 엔진에서 ‘클라우드+관리+단말기’ 3가지 성장엔진 구조로 업그레이드하는 것으로, 예전의 ‘AR 단말기+ AR 클라우드 서비스’ 토대 위에 ‘관리’, 즉 AR 통신을

추가함. 이 통신은 사람과 사람, 사람과 사물, 사물과 사물간의 연결, 상호 교류와 협업을 지칭. HISCENE은 기업고객을 위한 보다 나은 서비스제공을 목표로 기업의 원가절감에 도움을 주는데 주력함.

(8) AR기업 ‘NEDAR’ : 억위안대 A라운드 용자

- 사례 설명: 베이징 ‘NEDAR’ 는 억위안대 A라운드 용자를 획득했다고 발표하며, 이번 용자는 TELLHOW그룹이 앞장서서 투자하고 아이젠(爱建)캐피탈이 공동 투자하였으며, 레노보캐피탈의 지속적인 추가투자를 획득함.
- 후속 영향: 이번 용자는 AR광학 생산성 향상에 사용하여 AR헤드셋 디스플레이 제품을 세대 교체할 예정임. AR시장은 2019년 새로운 계기를 맞이하게 됨. NEDAR가 억 위안대 용자를 받은 것도 중국 AR디스플레이 기술과 제품수준이 점차 향상된다는 방증이며, AR의 양산가능성이 커지고 원가도 지수형으로 하락하고 있음. 따라서 사람들의 생활에 더 쉽게 적용될 수 있음.

(9) Xmov: 억 위안대 이상 위안화 A라운드 용자

- 사례 설명: 2019년 6월 Xmov 억 위안대 이상 위안화 A라운드 용자 취득, 이번 용자는 Seuiioia 캐피탈 차이나, Morningside 벤처 캐피탈, 투투시도(头头是道)캐피탈이 투자함.
- 후속 영향: 현재 Xmov는 애니메이션, 게임, 사이버 아이돌, 동화교육, 오프라인 각본, 리얼 CG 등 분야에서 사업구도를 구축함. Xmov가 만든 모션캡처기술은 VR/AR산업에서 많이 응용되고 있음. 전신광학액션포착시스템 외에 RGB/멀티 RGB 캡을 토대로 하는 각종 컴퓨터시각알고리즘이 있음. Xmov는 open.xmov.ai 라는 오픈된 AI 능력 플랫폼을 통해 VR/AR을 위해 더 많은 양방향 모델을 제공할 예정임.

(10) 왕이(网易) 인큐베이팅 AR+AI창업팀 항저우 EZXR: 억위안대 용자

- 사례 설명: 2019년 6월 인공지능+증강현실(AR+AI)에 기반을 둔 항저우 EZXR이 억 위안이 넘는 위안화 첫 용자를 완성했다고 발표함. 이번 용자는 ORIZA SEED가 주 투자자이며, 신후즈노(新湖智脑), 투투시도(头头是道) 등이 공동 투자함. 왕이(网易)는 기존주주로서 지분을 보유함.
- 후속 영향: 이번 용자의 성공으로 EZXR는 AR+AI의 기술융합을 빠르게 추진하여

우수한 AR콘텐츠 능력과 선진적인 데이터 싱크탱크 구축을 강화할 예정임. 또한 왕이의 플랫폼 우위와 데이터 강점을 살려 EZXR는 게임, 음악과 온라인 교육사업에서 더 큰 활동 공간이 생길 것이고 아울러 왕이(网易)관련 사업의 서비스 업그레이드를 견인할 것으로 전망됨.

6. 가상현실산업 발전 전망

○ 가상현실 제품형태의 다양화

- 단말기 제품이 나날이 업그레이드되고 있으며 고화질(4K/8K) 근거리 디스플레이가 포커스로 부상함. 소비와 산업응용이 보급되면서 VR올인원, AR안경 등 제품이 지속적인 고속성장을 유지하고 있음. 고화질 동영상과 5G기술의 성숙으로 4K VR/AR 장비는 점점 보급되고 있음.
- 기존의 하드웨어 제조업체와 혁신기업이 신제품을 지속적으로 출시함에 따라 하드웨어 시장은 이미 경쟁이 치열한 레드오션 단계에 진입함. 고화질 동영상 콘텐츠가 다양해지면서 싱글아이 4K해상도의 VR헤드셋, VR올인원이 주류가 될 것임. 중국 기업이 생산한 증강현실 안경은 중국시장의 시장점유율이 대폭 증가할 것임. 소비급 AR안경제품이 성숙되고 안경무게가 가벼워지며 시야범위의 각도가 커지면서 해상도도 4K로 향상됨.
- 2019년 소비성 가상현실 제품이 계속 쏟아져 나오고 있으며 가상현실 제품의 공급이 더욱 다원화되고 헤드셋 스타일, 올인원, 모바일 등 다양한 제품이 끊임없이 등장하고 있음. 향후 3000위안 이상의 가상현실장비가 일반 소비자 가정으로 보급되면 소비자 체험수준이 향상되고 첨단제품의 가격도 점차 낮아지는 추세가 나타날 것으로 보임. 이때가 되면 조작성이 간단하고, 가격이 저렴한 가상현실 셋톱박스는 더 이상 주류 자리를 차지하지 못할 것임. 가상현실산업의 기존 하드웨어 메이커와 혁신기업은 하드의 경량화, 모바일화 발전추이를 유지하면서 신제품을 지속적으로 내놓을 것이며, 하드의 다양화가 더 강화되어 하드 시장은 많은 경쟁자들이 존재하는 레드오션으로 진입할 것으로 예상됨.

○ 가상현실 산업응용 융합이 더 긴밀함

- 2019년 하반기, 2019년 국제농구연맹 농구 월드컵, 중화인민공화국 건국 70주년 경축 행사, 2020년 옌칭(延庆)고산스키 테스트경기, 2022년 베이징 동계올림픽 등 중대 행사와 경기를 계기로 ‘VR+’ 가상현실의 응용은 방송분야에서 폭발적으로 성

장할 전망이다, VR라이브방송, 가상 수업교육, VR콘텐츠 창작 등 응용에서의 보급이 한층 더 확대될 것으로 예상된다.

- AI는 AR과 결합하여 AR응용의 상호대화(interact)능력과 조작 효율을 현저하게 높일 것임. 지능화 AR플랫폼과 경량형 AR안경이 출시되면서 AR응용의 핫아이템 소비제품이 등장할 것이며 증강현실은 엔터테인먼트, 공업, 상업과 무역, 의료, 교육 등 분야에서 지속적으로 보급될 전망이다.
- 가상현실의 산업응용 수요가 나날이 뚜렷해지면서 응용환경도 더욱 다양해짐. 교육부는 가상현실응용 교육부공정연구센터를 세우고 가상현실이 교육산업에서 응용되도록 추진하여 기초교육, 고등직업교육, 과학연구교육 등 일체화 솔루션을 향후 잇달아 선보일 예정임. 이외에 가상현실은 헬스케어, 노인케어, 문화교육 등 분야와 한층 더 융합되어 사회서비스 모델을 혁신하여 의료, 양로, 교육 등 사회공공자원의 불균형 문제를 효과적으로 완화시키고 사회화합발전을 촉진할 것임.

○ 가상현실관련 표준체계 구축 가속화

- 소비수요가 한층 더 확대되고 투자자본이 견인 역할을 하면서 가상현실기술이 빠르게 성숙되고 있으며, 가상현실장비의 표준체계 구축도 가속화되고 있음. 스크린 리프레시 비율, 스크린 해상도, 지연시간, 소프트웨어개발 도구, 데이터 인터페이스, 인체건강 적용성 등 사실표준을 점차 확립하고 사용자체험을 대폭 업그레이드시킬 것임. 가상현실장비 간, 장비와 응용 간의 상호 연결과 소통이 발전의 공감대를 형성하고, 가상현실콘텐츠 개발 플랫폼의 생태구조가 점차 완비될 것으로 보임. 가상현실의 응용과 성장엔진은 상이한 가상현실장비에서 운행이 가능해지고, 가상현실 센서와 모니터는 상이한 드라이브 프로그램과의 호환성이 더 개선됨으로써 산업내 분열화 문제도 해결될 것으로 예상된다.

*본보고서는 수석엔지니어 조연(趙燕)이 작성하였습니다.

● 북경 비즈니스센터 담당자 연락처 ●

- 김상현 센터장 : +86-10-6501-9971 / willbe@kocca.kr
- 이향옥 과장 : +86-10-6585-9361 / hiangok@kocca.kr
- 이단단 주임 : +86-10-6501-9951 / lidandan@kocca.kr
- 김영빈 주임 : +86-10-6501-9787 / ybkim@kocca.kr
- 왕 성 주임 : +86-10-6501-9355 / wangseong@kocca.kr
- 갈 방 주임 : +86-10-6501-9973 / gracegf@kocca.kr

● 심천 비즈니스센터 담당자 연락처 ●

- 남궁영준 센터장 : +86-755-2692-7797 / pinoky14@kocca.kr
- 강정우 대리 : +86-755-8657-3317 / kkjw410@kocca.kr
- 정의봉 주임 : +86-755-2692-0717 / jeb666@kocca.kr
- 왕자오디 주임 : +86-755-8657-3307 / wangzhaodi@kocca.kr

※ 기존 단신 이슈는 <위클리 글로벌>로 별도 편성되었습니다.
한국콘텐츠진흥원 홈페이지(<http://www.kocca.kr/cop/main.do>)
‘콘텐츠지식>시장동향/분석>위클리글로벌’에서
확인 하실 수 있습니다.

발행인 김영준
발행처 한국콘텐츠진흥원
전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)
전화 1566-1114
www.kocca.kr

각 장르별 차트

- 각 차트의 콘텐츠는 해당 자료출처에 기반 한 콘텐츠이므로 참고자료로만 사용하시길 바랍니다.

11월 둘째 주 드라마 시청률 TOP10

순위	프로그램	방송국	시청률(%)
1	분동년대(奔腾年代)	저장위성	1.555
2	분동년대(奔腾年代)	동방위성	1.543
3	귀홍(归鸿)	장수위성	1.514
4	하산(河山)	북경위성	1.253
5	첩전심해지경첩(谍战深海之惊蛰)	후난위성	1.090
6	희망적대지(希望的大地)	CCTV-1	0.921
7	엄부주적양(掩不住的阳光)	CCTV-8	0.573
8	외교풍운(外交风云)	심천위성	0.502
9	륙전지왕(陆战之王)	천진위성	0.465
10	노호대(老虎队)	안휘위성	0.427

자료출처: CSM59

11월 둘째 주 예능 시청률 TOP10

순위	프로그램	방송국	시청률(%)
1	아문연애파게비시각(我们恋爱吧揭秘时刻)	저장위성	1.300
2	해창전기래(嗨唱转起来)	후난위성	0.810
3	상신료고궁(上新了故宫)	북경위성	0.636
4	아문연애파(我们恋爱吧)	장수위성	0.610
5	친애적객잔(亲爱的客栈)	후난위성	0.467
6	시대해모(时代楷模)	CCTV-1	0.454
7	아문연애파게비시각(我们恋爱吧揭秘时刻)	장수위성	0.452
8	상신시간(上新时间)	북경위성	0.421
9	만간신문(晚间新闻)	CCTV-1	0.319
10	직파향오대(直播港澳台)	심천위성	0.290

자료출처: CSM59

11월 둘째 주 박스오피스 TOP10

순위	영화	상영날짜	티켓수입 (만 위안)
1	미드웨이	11월 8일	21,325
2	소년적니(少年的你)	10월 25일	148,742
3	대약제동계(大约在冬季)	11월 15일	9,192
4	수익인(受益人)	11월 8일	18,566
5	전설	11월 15일	6,452
6	찰리스 앤젤스	11월 15일	5,375
7	날씨의 아이	11월 1일	27,828
8	터미네이터: 다크 페이트	11월 1일	34,369
9	아화아적조국(我和我的祖国)	9월 30일	293,712
10	장안도(长安道)	11월 15일	1,801

자료출처: 예은미디어(艺恩)

11월 둘째 주 온라인 · 모바일 게임 TOP10

순위	온라인게임	모바일게임
1	던전앤파이(地下城与勇士)	구양진경3D(九阳真经3D)
2	몽환서유(梦幻西游)	하스스톤(炉石传说)
3	패스 오브 엑자일(流放之路)	검여고원(剑与家园)
4	월드 오브 워크래프트 (魔兽世界)	왕자영요(王者荣耀)
5	LOL(英雄联盟)	삼국지2017(三国志2017)
6	파이널판타지14(最终幻想14)	COK시리즈왕의 분쟁(COK列王的纷争)
7	검망3(剑网3)	전투과검령(战斗吧剑灵)
8	월드 오브 탱크(炉石传说)	클래시 로얄(皇室战争)
9	신칭룡팔부(新天龙八部)	마인크래프트(我的世界)
10	블레이드 소울(剑灵)	라그나로크 온라인 RO(仙境传说RO)

자료출처:17173

11월 둘째 주 음원(전체) TOP10

순위	곡명	아티스트
1	니적답안(你的答案)	(阿冗)
2	나남해환호(那男孩还好吗)	Uu
3	현익(悬溺)	갈동기(葛东琪)
4	야랑disco(野狼disco)	보석Gem/(宝石Gem/陈伟霆)
5	일생여니찰견이과(一生与你擦肩而过)	아유유(阿悠悠)
6	효장(嚣张)	en
7	나여해대나설(那女孩对我说)	Uu
8	망종(芒种)	음궐시청/조방정(音阙诗听/赵方婧)
9	야랑disco(野狼disco)	보석Gem(宝石Gem)
10	념상(念想)	이양천새(易烊千玺)

자료출처:QQ뮤직(QQ音乐)

11월 둘째 주 음원(한국) TOP10

순위	곡명	아티스트
1	니가 부르는 나의 이름	GOT7
2	MONRY	DAWN
3	LION	(G)I-DLE
4	FLOWER SHOWER	현아
5	숨겨진 세상	태연
6	MAY	Zion.T
7	우리 결국 다시 만날 운명이었	MAMAMOO
8	THURSDAY	GOT7
9	PRAY	GOT7
10	Crash & Burn	GOT7

자료출처: QQ뮤직(QQ音乐)

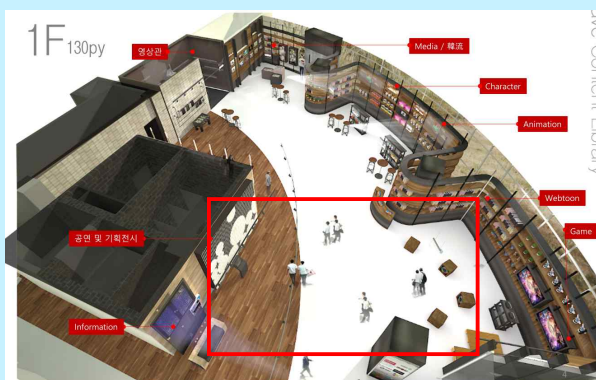
한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터 안내

□ 운영 목적

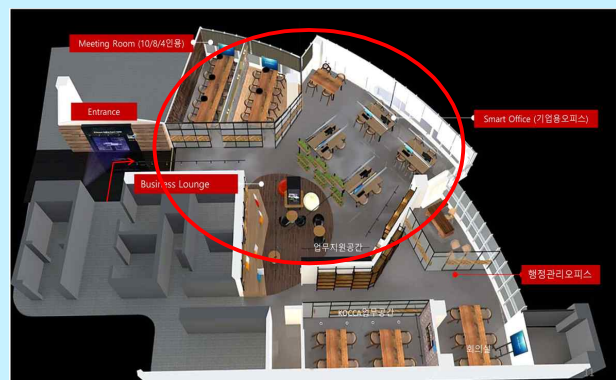
- 한국 콘텐츠기업의 중국진출에 필요한 맞춤형 현지종합서비스 제공

□ 공간 구성

- 1층 (기획전시공간) : 제작발표회, 언론발표회, 공동제작 체결식 등 가능
수용인원 약 40~50명 내외
- 3층 (스마트오피스) : 북경 현지에서 필요한 사무 및 회의 공간 지원
※ 회의실 2개(10인/8인), 사무 공간(16석), 라운지 등으로 구성



1층 상설·기획 전시공간



3층 스마트오피스 공간

□ 이용 안내

- 대상: 중국 진출을 원하는 모든 한국콘텐츠기업
- 예약: 비즈센터 홈페이지를 통해 사전 예약 (<http://www.kconbiz.kr>)

□ 문의 사항 (※ 세부 문의사항은 언제든지 연락주시기 바랍니다)

- 김영빈 주임 (전화: +86 10 6501 9787, 이메일: ybkim@kocca.kr)
- 갈 방 주임 (전화: +86 10 6501 9973, 이메일: gracegf@kocca.kr)

북경비즈니스센터 현지 통역 서비스 지원 안내

□ 추진 목적

- 한국콘텐츠기업의 중국 진출에 필요한 통역 서비스 지원

□ 통역 지원 내역

- 제1기 및 제2기 통역원 현황 : 총 14명
 - 북경 인근 대학에서 재학 중인 한국인 유학생
 - ※ 북경대학교 5명 / 청화대학교 4명 / 중국인민대학교, 북경외국어대학교 각 1명/
베이징사범대학교 1명/ 북경항공항천대학교 1명/ 대련외국어대학교 1명
- 지원횟수 : 월 2회, 회당 3일 무료 지원, 추가 지원 요청 시 소요비용 기업 부담
- 지원지역 : 북경비즈니스센터 내 혹은 외부(북경시 한정)
- 지원사항 : 통역지원, 1:1 비즈니스 미팅 혹은 행사 참여 시
- 운영방식
 - (신청서 접수) 북경비즈니스센터 홈페이지를 통하여 사전 신청 및 신청서 작성
(홈페이지 수조 : <http://www.kconbiz.kr>)
 - ※ 지원희망일자 2일 전까지만 신청 가능, 신청서 접수 시 통역유형·지원일정·참가인원·콘텐츠에 대한 전달必
 - (통역원 확정) 기업 수요에 따라 통역 가능한 통역원 확정
 - (콘텐츠 공유) 통역 지원 당일 사전 미팅 또는 통역 지원 2일 전 관련 콘텐츠 사전 공유必
 - (통역 지원) 지원 당일 통역 지원
 - (지원 완료) 통역일지 작성 및 사후 관리 추진
- 통역비용 : 무료 지원

□ 문의 사항

- 이향옥 과장 (전화: +86 10 6585 9361, 이메일: hiangok@kocca.kr)

2018 중국 문화산업 비즈니스 가이드

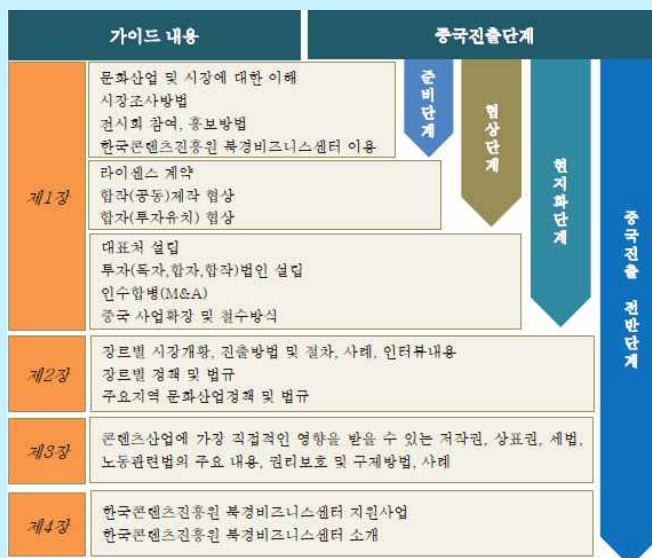
□ 목적

- 중국 진출 콘텐츠 사업자를 위한 중국 최신 비즈니스 동향 및 비즈니스 가이드 제공

□ 주요콘텐츠

- 제1장 중국 문화산업 비즈니스 준비
 - 단계별 진출방식 : 진출 준비 단계 / 협상 단계 / 현지화 단계
 - 진출사례 : 라이선스 계약, 대표처 설립, 투자법인 설립, 인수합병(M&A) 사례
 - 각 진출 방법의 장단점 및 유의사항
 - 사업확장 및 철수방식 분석
- 제2장 중국 문화콘텐츠 시장 진출 방법
 - 방송, 음악, 애니메이션, 게임, 공연, 뉴미디어, 영화 등 7개 산업의 시장현황, 진출방안, 주의사항
- 제3장 중국 문화콘텐츠 산업 관련 법률
 - 저작권법, 상표권법, 세법, 노동법 및 사례
- 제4장 한국콘텐츠진흥원 해외 지원 사업
 - 한국콘텐츠진흥원 북경비즈니스센터, 정기적인 행사 리스트 소개

□ 한 장으로 쉽게 보기 머리말



※ KOCCA 홈페이지 www.kocca.kr - 콘텐츠지식 - 보고서에서 무료다운로드 가능

※ 문의 : 이단단 주임 (전화: +86 10 6501 9951, 이메일: lidandan@kocca.kr)

재중국한국콘텐츠사업자협의회 회원가입 안내

안녕하십니까, 한국콘텐츠진흥원 북경비즈니스센터 김상현입니다.

2015년 2월 12일 한국 콘텐츠사업자의 중국진출 활성화를 위한 『재중국한국콘텐츠사업자협의회』를 설립하였습니다. 앞으로 협의회는 한국과 중국의 콘텐츠 관련 민간사업자간의 협력을 확대해 나가고, 새로운 중국의 한류를 위하여 다양한 노력을 펼쳐나갈 계획입니다. 중국진출에 관심이 있는 한국 콘텐츠사업자분들의 많은 지원 바랍니다.

- 다 음 -

1. 명 칭 : 재중국한국콘텐츠사업자협의회
2. 회원자격 : 중국에 이미 진출하였거나 혹은 진출하려는 한국 콘텐츠산업 종사자
3. 회원혜택 : 중국진출 핵심정보 교류 / 한중 협력사업 참여 / 중국진출 컨설팅 등
4. 모집기간 : 연간 상시 모집
5. 접수방법 : 이메일 접수. 입회원서 작성하여 이향옥 과장 [hiangok@kocca.kr]에게 제출
6. 협의회 현황
 - 임원구성
 - 회 장(1명) : 북경751라이브탱크 문화창의 전시공연장 박철홍 대표
 - 부회장(2명) : 아이코닉스 차이나 이병규 대표; GH E&M 차영희 대표
 - 회원 현황 : 총 180명 (2019년 12 월 기준)

입 회 원 서

사무국장	회장

성 명	한글		생년월일	
	漢字		성 별	☐ 남 ☐ 여
	영문			
현거주지	☐ 중국 ☐ 한국	E-Mail		
연 락 처	☐ Tel:		☐ Mob:	
회 사 명			업 종	
설 립 일			사업자구분	☐ 개인 ☐ 법인
회사주소				
주요실적				
본인은 귀 협의회의 설립목적에 동의하고 협회 회칙에 명시된 콘텐츠에 따라 회원의 의무와 준수사항을 성실히 이행할 것을 서약하면서 회원으로 가입하고자 입회원서를 제출합니다. 20 년 월 일 신청인: (인) 재중국한국콘텐츠사업자협의회 회장 귀하				

한국콘텐츠진흥원 북경현지자문단 운영 안내

자문단 개요

- 명칭 : 한국콘텐츠진흥원 중국현지자문단
- 임기 : 2018년 6월 ~ 2019년 5월(위촉일로부터 1년)
- 분야 : 마케팅/법률/회계/방송/게임 5개 분야
- 구성 : 북경현지 전문가 16명

지역	분야	성명	소속 / 직위	비고
중국	법률	김성훈	북경국연컨설팅/박사	중국투자업무전반 (법률, 지적권, 법인설립 등)
	법률	이수철	안겔변호사사무소/변호사	중국 프로젝트 법률 고문
	법률	임훈기	인베스트베이징컨설팅/박사	중국 프로젝트 법률 고문
	법률	허욱	울촌법무법인/변호사	중국 프로젝트 법률 고문
	법률	金燕(김연)	King & Capital/박사	중국 프로젝트 법률 고문
	법률	金玉(김옥)	법무법인 태평양/변호사	중국 프로젝트 법률 고문
	마케팅	이병규	아이코닉스 차이나/대표	중국시장 진출 컨설팅(만화캐)
	마케팅	차영희	GH Media/대표	중국시장 진출 컨설팅(방송)
	마케팅	박철홍	751 Live Tank/대표	중국시장 진출 컨설팅(전시)
	마케팅	방현주	메이크어스/북경대표	중국시장 진출 컨설팅(방송)
	마케팅	김영찬	CJ중국본사(신사업개발팀)/총경리	중국시장 진출 컨설팅(방송)
	마케팅	박용석	컴투스/북경대표	중국시장 진출 컨설팅(게임)
	마케팅	김두일	차이나랩/대표	중국시장 진출 컨설팅(게임)
	마케팅	이승원	한국게임 전문가	중국시장 진출 컨설팅(게임)
	마케팅	冷淞(링송)	사회과학원/박사	중국시장 진출 컨설팅(방송)
	마케팅	卢一鹏(루이펑)	Grand Vision Media/CEO	중국시장 진출 컨설팅(홍보)

자문단 운영방식

- 신청대상 : 한국 중소 콘텐츠기업 및 예비창업자
- 상담방법 : 온라인상담, 북경비즈니스센터 內 대면상담
- 신청방법 : welcon.kocca.kr 회원가입→신청서 작성→문의콘텐츠 검토 및 확인
- 상담비용 : 무료
- 문의 : 북경비즈니스센터 이단단주임 86-10-6501-9951, lidandan@kocca.kr

북경비즈니스센터 WECHAT 공식계정 운영 안내

□ 목 적

- 중국 최대 SNS인 WECHAT 내 북경 비즈니스센터 공식 계정 설립 및 한국콘텐츠 포스팅을 통하여 국내 콘텐츠 홍보 및 한국콘텐츠기업의 중국 시장 진출 마케팅 플랫폼 구축

□ 주요콘텐츠

- 방송, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 융복합 등 각 장르별 콘텐츠 기업소개 회사 개요, 연락처, 기본정보 및 최신 콘텐츠 소개
 - <게임> : 작품 소개, 회사 소개, 연락처 등
 - <음악> : 회사 소개, 주요 가수 및 앨범 소개, 연락처 등
 - <드라마> : 시나리오 소개, 제작사, 배급사, 감독, 주연배우 등 소개, 연락처 등
 - <애니/캐릭터> : 작품 소개, 회사 소개 및 연락처 등
- 이벤트 행사 및 주요 마켓 한국공동관 운영 소개
 - 스토리피칭, 상하이 차이나조이, 북경도서전, 상하이 라이선싱 엑스포, 항주애니메이션, 상하이 TV페스티벌, KBEE 마켓 행사 및 공동관 참가작 소개 등
 - 한국콘텐츠진흥원 북경비즈니스센터 내 행사 소개
 - 재중국 한국 콘텐츠사업자 협의회 회원사 기업소개 및 소식
 - 기타 한중 마켓, 공연, 스타 소식 및 이벤트 등

□ 적용예시



※ K-Content 공식계정에 프로젝트 및 회사소개를 원하시면, 한국콘텐츠진흥원 북경비즈니스센터 이단단 주임(전화: 86-10-6501-9951, 이메일: lidandan@kocca.kr)에게 연락주시길 바랍니다.

한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터 안내

☐ 운영 목적

- 한국 콘텐츠기업의 중국 남부 진출에 필요한 맞춤형 현지종합서비스 제공

☐ 공간 구성

- 심천소프트웨어 산업단지 1동 7층 (한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터)
사무공간, 스마트 오피스, 콘텐츠 쇼룸, 비즈니스 회의실 등. (약 230㎡)
- 심천소프트웨어 산업단지 6동 7층 (텐센트 엑셀러레이터센터)
입주기업 사무공간, 회의실, 기업 디렉토리 정보실 등. (23개 공위 ; 책상 1개, 약 58㎡)



한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터



텐센트 엑셀러레이터센터 입주공간

☐ 이용 안내

- 대상
 - 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터 : 중국 남부 진출을 원하는 모든 한국콘텐츠기업
 - 텐센트 엑셀러레이터센터 : 공모 및 선발을 통한 한국 우수 스타트업 입주 기업

☐ 문의 사항 (※ 세부 문의사항은 언제든지 연락주시기 바랍니다)

- 정의봉 주임 (전화: +86-755-8657-3317, 이메일: jeb666@kocca.kr)
- 왕자오디 주임 (전화: +86-755-8657-3307, 이메일: wangzhaodi@kocca.kr)

엑셀러레이터센터 입주지원 프로그램 운영 안내

☐ 목 적

- 중국 남부 심천을 거점으로 유망 콘텐츠 분야 스타트업 역량 강화 및 시장 진출 가능성 제고
- 유망 스타트업에 대한 유통마케팅, 투자자 금융매칭, 거점 지원, 현지 엑셀러레이터/스타트업 간 협력모델 창출을 통한 실질적 글로벌 협력진출 사례 발굴

☐ 운영 콘텐츠

- 행사 참가 강화(이너써클)
 - 쇼케이스 / 투자로드쇼 지원
 - 텐센트 엑셀러레이터센터 프로그램 참가 지원
 - 중화권 광동성 내 주요 마켓 참가 지원
 - 글로벌 우수 기업 및 엑셀러레이터센터, 협회 간 비즈매칭 지원
- 운영/성과 관리 강화(홍보)
 - 텐센트 엑셀러레이터센터 입주공간 및 인터넷, 전화 등 현지 거점 환경 제공
 - 1인 상주 코디네이터 입주기업 성과 및 운영 관리
 - 입주기업 간담회(주1회), 공용차량 및 통역 지원
 - 입주기업별 성과 관련 온라인-오프라인 홍보 진행
- 비즈매칭 강화(파이프라인 구축)
 - 18년 심천비즈니스센터 400여명 인프라 활용 및 비즈매칭 강화
 - 투자자 연합체 그룹 멘토링 간담회(분기별)
- 정보 제공 강화(컨설팅)
 - 투자자, 엑셀러레이터센터 등 거점 사업자, 협회 관계자, 중국 협력사, 플랫폼 등 현지 기업 정보 제공
 - 주요마켓심층분석보고서 신규 발간 후 정보 제공

☐ 문의 사항

- 남궁영준 센터장 (전화: +86-755-2692-7797, 이메일: pinoky14@kocca.kr)
- 정의봉 주임 (전화: +86-755-8657-3317, 이메일: jeb666@kocca.kr)

2018 중국문화콘텐츠산업 가이드북

□ 목적

- 한국 스타트업 및 콘텐츠 기업 대상 중국 남부권 시장진출 확대와 투자유치 활성화
- 문화콘텐츠 산업 정책 및 규정 정보 제공을 통해 중국 진출 전략 수립 및 비즈니스 현지화 지원

□ 주요콘텐츠

- 제1장 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터 소개
 - 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터 : 사업안내 / 지원사업 소개 / 규모 및 주요 업무
 - 엑셀러레이터센터 입주 지원 : 입주지원 프로그램 / 입주기업 소개
- 제2장 중국 문화콘텐츠산업 관련 정책 및 규정 소개
 - 중국 스타트업 관련 정책 및 규정 : 중국 창업 지원 정책 / 창업 세수 / 재정 정책
 - 만화/애니메이션/캐릭터, 방송, 게임, 음악/공연, 뉴미디어 등 분야별 최신 정책 변화, 이슈 분석, 지원정책
- 제3장 중국 남부 문화콘텐츠산업 현황 및 전망
 - 만화/애니메이션/캐릭터, 방송, 게임, 음악/공연, 뉴미디어 등 분야별 발전 현황 요약
- 제4장 중국 광둥성 문화한국콘텐츠산업 투자 현황 및 진출 방안
 - 중국 광둥성 문화콘텐츠산업 투자 현황, 투자기업 소개, 성공 사례



< 2018 중국 문화콘텐츠산업 비즈니스 가이드북 >

※ KOCCA 홈페이지 www.kocca.kr - 콘텐츠지식 - 보고서에서 무료다운로드 가능

※ 문 의 : 왕자오디 주임 (전화: +86-755-8657-3307, 이메일: wangzhaodi@kocca.kr)

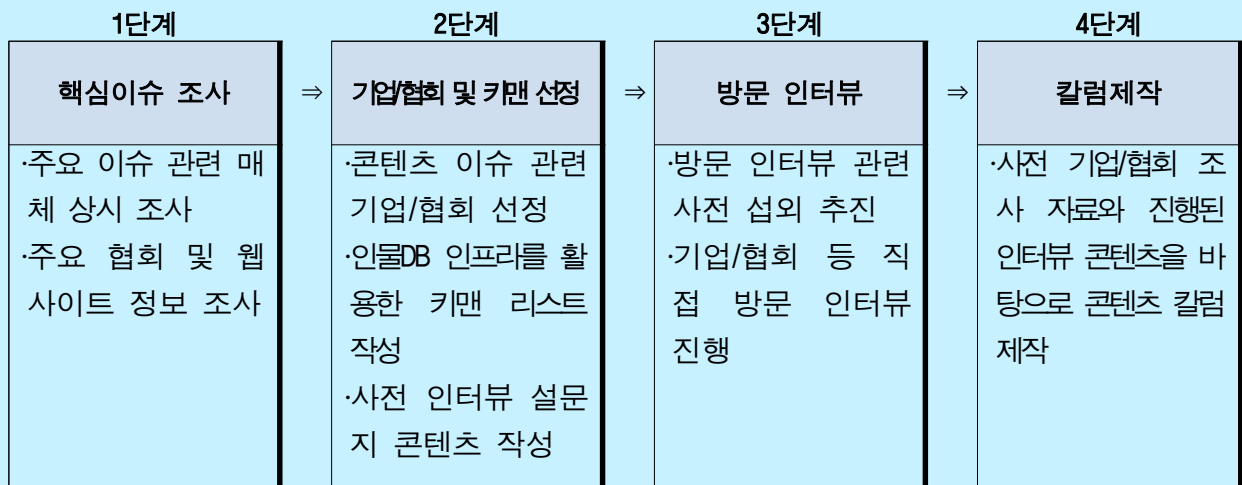
2019 중국 우수기업 인터뷰 운영 안내

□ 목적

- 핵심 기업, 인물, 이슈 조사를 통해 중국 남부 중화권 인프라를 확대하여 기업에게 실질적인 정보 제공과 비즈매칭 기회 창출

□ 추진 방안

- 중국 진출 희망 한국 콘텐츠 기업 대상 기업조사 신청서 접수 및 조사 진행
- 중국 핵심기업, 협회, 투자 기구 등 실질적 비즈매칭 및 합작을 위한 심화 정보 제공



□ 주요 콘텐츠

- (콘텐츠) ▲협회 및 기업 소개(카맨 정보 등), ▲최근 이슈, ▲인터뷰(10개 질의 내외), ▲기업 소개 사진 등
- (활용방안) 중국 콘텐츠 산업 내 부록으로 제공, 연말 디렉토리북 부록으로 취합 발간, 한국 내 문화콘텐츠 산업 관련 기업 대상 유통

※ 인터뷰 요청 기업은 아래 담당자로 연락 바랍니다.

※ 문 의 : 왕자오디 주임 (전화: +86-755-8657-3307, 이메일: wangzhaodi@kocca.kr)

한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터 투자자 연합체 운영 안내

□ 연합체 개요

- 명칭 : 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터 투자자 연합체
- 임기 : 2019년 1월 ~ 2019년 12월
- 구성 : 심천현지 투자 전문가 10명

지 역	성 명	소속 / 직위	소개 및 약력
중 국	유양	IDH투자/투자총감	· IDH 공동창업주 · 30여개 항목 투자, 일부 항목 B,A,T 투자 및 금융 투자
	왕자은	중미롱이창업투자/대표	· 중국방송프로그램 <역전> <엄마 어디 가> <루퍼트 캐리>, <푸르투어> 다수 투자 · 과학 기술 농업 프로젝트 투자
	방위권	심천시신안신청사투자/대표	· 혁신 단지, 주식 투자, 종합 금융 서비스 투자
	왕즈안	조이테크/대표	· 금융투자 및 플랫폼 운영자 · 심천시보안구 과학 기술국 봉황 테크놀로지 프로젝트 총 책임자
	왕샤오란	심천창의투자그룹 /투자책임자 심천시보안구문화산업협회/비서장	· 심천시 보안구 문화 체육 산업 협회 비서장 · F518창의특구에 참여한 기업들 위주 투자 진행
	종재현	심천창의투자그룹/이사 심천시보안구문화산업협회/부비서장	· 총자산 25억 위안 달성 · 주요투자영역 : 문화교육, 문화단지, 여행관광산업
	후택남	심천완테크그룹/투자책임자	· 중싱 통신 상업 투자 진행 · 주로 해외 진출 중심 업무에 중점 투자
	장양양	산호군코랄그룹/투자책임자	· 온라인 쇼핑몰 플랫폼 투자
	오건	Techcode투자/투자책임자	· Evering 텐센트 투자 · 태광 산업 서비스, 매니지먼트 투자, 사이프리히, 순화 에너지 등 5개 기업 (4년간 투자 경험)
	리자	심천시위인창업투자관리유한공사/이사장	· 심천시남산 투자클럽 집행 이사장 · 심천시 운립 투자 관리 공사 창업자 · 스타트업 중점 투자 구도 · 군민 융합 산업, 인공 지능, 디지털 문화, 콘텐츠 위주 투자

□ 문의 사항

- 정의봉 주임 (전화: +86-755-8657-3317, 이메일: jeb666@kocca.kr)