

중국 콘텐츠 산업동향

5G와 몰입형 체험으로 날개를 단 중국 실감콘텐츠 시장



중국 콘텐츠 산업동향

CONTENT INDUSTRY TREND OF CHINA

2022년 12호

구분	제 목	키워드
심층이슈	5G와 몰입형 체험으로 날개를 단 중국 실감콘텐츠 시장 1. 인포그래픽으로 본 중국 실감콘텐츠 산업 2. 중국 실감콘텐츠 시장의 성장과 주요 기업 3. 사례로 보는 중국 실감콘텐츠 현황 4. 중국 실감콘텐츠 시장 전망	보고서
알쓸중신	5G충량다련(5G冲浪达人)	신조어
장르별 차트	1. 드라마 시청률 톱10 2. 예능 시청률 톱10 3. 박스오피스 톱10 4. 온라인·모바일게임 톱10 5. 음원 톱10	인기차트
센터안내	KOCCA 북경비즈니스센터 소개	시설/사업

작성 | 한국콘텐츠진흥원 북경비즈니스센터

배포 | 2022. 8. 17.



5G와 몰입형 체험으로 날개를 단 중국 실감콘텐츠 시장

※ 요약

✔ 빠르게 성장하고 있는 중국 실감콘텐츠 산업

- 전 세계적으로 VR, AR, MR 을 포괄하는 XR 이 향후 가장 혁신적인 기술 트렌드 중 하나로 부상할 것으로 기대를 모으고 있는 가운데, 중국 또한 해당 영역의 발전이 매우 빠르게 이루어지고 있음
- 스크립트 킬, 방 탈출 등 다양한 형태의 몰입형 콘텐츠 및 현실과 디지털 경험을 포괄하는 몰입형 경험을 제공하는 메타버스 등이 최근 들어 중국에서 크게 주목받고 있음

✔ 정부 주도하에 지속 발전하는 실감콘텐츠 산업

- 중국 실감콘텐츠 산업은 주무기관인 공업정보화부의 정책 주도에 따라 지속적으로 발전해 왔으며, 최근 메타버스 개념이 세계적으로 인기를 끌면서 각 지방 정부들도 VR 산업의 발전을 더욱 중요시하고 있음
- 베이징시, 장쑤성, 상하이시, 저장성, 산둥성, 푸젠성 등은 2022 년 메타버스 및 VR 산업의 발전 계획이나 시책 및 행동 계획 등을 연이어 발표하며 산업 발전 기회를 선점하고자 함

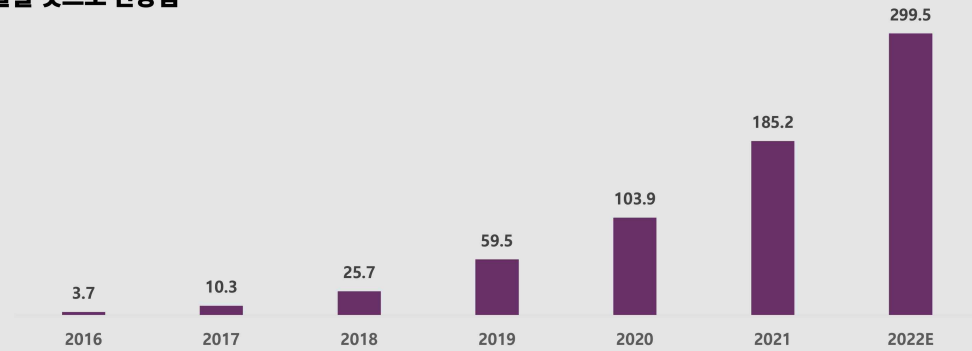
✔ 5G 기반, 시장의 높은 관심 등은 향후 실감콘텐츠 발전에 기여할 전망

- 중국은 2019 년 5G 서비스 운영을 허가한 후, 3 년 만에 세계 5G 기지국의 70%를 보유하고, 세계 5G 사용자 중 80%를 점유함. 즉, 상대적으로 실감콘텐츠 산업이 빠르게 성장할 수 있는 네트워크 기반을 마련했음을 뜻함
- 메타버스 열풍과 함께 바이트댄스, 텐센트, 알리바바, 바이두, 넷이즈 등 중국 빅테크 기업은 물론이고 다양한 스타트업들의 메타버스 진출 시도가 이어지며 실감콘텐츠 개발에 나서고 있음
- 이 밖에도 실감콘텐츠를 종합적으로 활용하는 문화산업 단지 조성, 역사·문화 IP 를 활용한 몰입형 콘텐츠 개발 등이 활발하게 이루어지고 있으며, 실감콘텐츠를 활용하는 새로운 비즈니스 기회가 점점 확대되고 있는 추세임

I 인포그래픽으로 본 중국 실감콘텐츠 산업

2016-2022년 중국 AR·VR 콘텐츠 시장 규모 (단위: 억 위안)

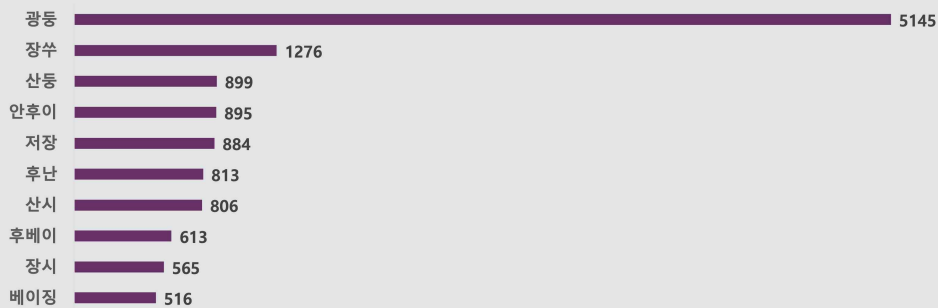
- 중국 AR·VR 콘텐츠 시장 규모는 2021년 185.2억 위안을 기록했으며 2022년 약 299.5억 위안에 달할 것으로 전망됨



출처: <중국 VR/AR산업 시장 전망 및 투자 기회 연구 보고>(2022), 중상산업연구원

2021년 중국 VR 기업 지역별 분포 TOP10 순위 (단위: 개)

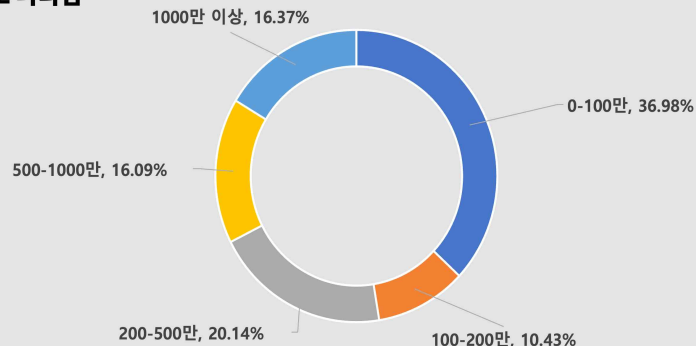
- 중국 VR 기업 지역별 분포는 5145개 기업이 분포한 광둥 지역이 1위, 이어서 장쑤, 산둥 지역이 각각 2위와 3위를 차지함



출처: <2021년 VR산업 발전 분석>(2021), 차이나조이 · 중국 디지털 엔터테인먼트 엑스포&컨퍼런스 · Analysis이관 공동발간

2021년 6월 중국 VR 기업 규모 비율 (단위: 위안)

- 2021년 6월 기준, 중국 VR 기업 규모별 비율은 자본금 100만 위안 이하의 중소 규모 기업이 36.98%로 가장 많은 것으로 나타남



출처: <2021년 VR산업 발전 분석>(2021), 차이나조이 · 중국 디지털 엔터테인먼트 엑스포&컨퍼런스 · Analysis이관 공동발간

II 중국 실감콘텐츠 시장의 성장과 주요 기업

1 정부 주도하에 지속 성장하고 있는 중국 실감콘텐츠 산업

>>>

✔ 꾸준한 성장세를 보이고 있는 중국 실감콘텐츠 산업

- 실감콘텐츠는 현재 전 세계에서 주목받고 있는 분야로서 가상현실(VR, Virtual Reality)¹⁾, 증강현실(AR, Augmented Reality)²⁾, 혼합현실(MR, Mixed Reality)³⁾, 확장현실(XR, eXtended Reality)⁴⁾, 인공지능(AI), 3 차원(3D), 메타버스, 몰입형 콘텐츠 등 다양한 개념과 기술을 적용한 콘텐츠 제작이 적극적으로 시도되고 있음
- 전 세계적으로 VR, AR, MR 을 포괄하는 XR 이 향후 가장 혁신적인 기술 트렌드 중 하나로 부상할 것으로 기대를 모으고 있는 가운데, 중국 또한 해당 영역의 발전이 매우 빠르게 이루어지고 있음. 특히 실감콘텐츠의 중요 기반 중 하나인 VR 산업은 꾸준히 성장해왔음
- 2021 년 기준, 중국 VR 기업 5 곳이 연매출 100 억 위안 이상을 기록하고, 톱 50 기업 중 절반 이상이 연 매출 1 억 위안을 넘어서는 등 시장 전반의 급성장 추세가 뚜렷함
 - * 중국 공업정보화부(工业和信息化部)의 지도하에 설립된 ‘가상현실 산업연맹’ 이 발표한 ‘중국 VR 기업 Top 50’ 자료에 따르면, 2021년 연간 매출액이 1억 위안을 넘는 기업의 비율이 처음으로 50%를 넘어섰고 기업 수 또한 2019년의 14곳에서 27곳으로 늘어남. 연간 매출액이 100억 위안을 돌파한 기업도 2019년의 2곳에서 5곳으로 늘어나, ‘베이징 위동텐젠(北京沃东天骏)’, ‘징둥팡(京东方)’, ‘베이징 다자후렌(北京达佳互联)’, ‘거얼텍(歌尔股份)’, ‘커다쑤페이(科大讯飞)’가 톱5에 이름을 올림
 - * 2021년 중국 VR 기업 톱50에 해당하는 업체들의 연구개발 특허는 총 4만 1,893여 건에 이르는데 주로 핵심 부품, 기기 전체 설비, 콘텐츠 수집 제작 설비, 유통 플랫폼, 교육용 APP 분야 등에 해당함
 - * HMD⁵⁾, 일체형⁶⁾, 모바일형 등 각종 형태의 VR·AR 기기가 잇달아 출시되고, 상품 가격도 계속해서 내려가는 등 중국 VR·AR 상품은 발전을 거듭하고 있음
 - * 2016년만 해도 5,000위안이 넘었던 VR 기기 Oculus Rift의 경우, 현재 2,000위안이면 VR 일체형 기기와 고감도 컨트롤러까지 구매할 수 있으며 심지어 인기 게임까지 덤으로 얹어 주고 있음
- 스크립트 킬⁷⁾, 방 탈출 등 다양한 형태의 몰입형 콘텐츠 및 현실과 디지털 경험을 포괄하는 몰입형 경험을 제공하는 메타버스 등이 최근 들어 중국에서 크게 주목받고 있음

1) VR은 현실감을 가진 가상세계를 그래픽 등을 이용해 정밀하게 가공하여 이용자가 그 안에서 상호작용을 하고 있는 것처럼 만들어 주는 기술을 가리킴
 2) AR은 현실에 기반해 정보를 추가(증강)하여 제공하는 기술을 가리킴
 3) MR은 VR과 AR을 융합해 현실 세계와 가상 정보를 결합한 공간을 만들어내는 기술을 가리킴
 4) XR은 VR, AR, MR을 망라하는 개념으로 각 기술을 개별적으로 또는 혼합하여 활용해 확장된 현실을 만들어내는 것을 가리킴
 5) Head Mounted Display의 약칭으로 머리에 착용하는 디스플레이 장치를 가리킴
 6) PC 등 외부장치와 연결하지 않고 사용하는 VR 기기
 7) 중국의 젊은이들 사이에 유행하는 게임으로 미리 정해진 시나리오에 따라 참가자들이 역할을 분담해 범인을 찾는 놀이. 마피아 게임이나 역할 놀이와 유사하며, 시나리오에 따라 범인 찾기가 아닌 다른 내용으로 진행되는 경우도 있음

- * 상하이 환경문화전파유한공사(上海幻境文化传播有限公司)가 발표한 <2021 중국 몰입형 산업 발전 백서>에 따르면, 2020년 중국의 몰입형 산업의 산업 가치는 총 60억 5,000만 위안에 달하며, 이 안에는 12가지의 대분류, 41종의 업태, 1,521가지의 종목을 포함하고 있는 것으로 나타남
- * 텐센트, 알리바바, 바이트댄스 등 중국 IT 빅테크 기업들 또한 메타버스에 적극적으로 투자하고 있으며, 모건스탠리의 보고에 따르면 향후, 중국의 메타버스 시장 규모가 4조 달러에 달하고 관련 오프라인 시장까지 포함하면 8조 달러 규모의 시장이 될 것으로 전망

✔ VR 산업 육성 주도하는 공업정보화부와 각급 지방 정부

- 공업정보화부의 정책 주도에 따라 중국 가상현실 산업은 지속적으로 발전해 왔음
- * 공업정보화부는 2017년 <산업 핵심 공통 기술 발전 가이드>를 발표하며 가상현실 분야의 근안(近眼) 디스플레이 기술과 GPU 렌더링 기술, 인터랙티브 감지 기술, 데이터 전송 기술, 콘텐츠 제작 기술을 포함시킴으로써 VR·AR 발전을 위한 기술을 축적함
- * 2019년에는 <가상현실 산업 발전 가속화에 관한 지도 의견>을 발표해 가상현실 산업 발전에 관한 거시적인 계획과 함께 핵심기술 개발, 다양한 제품의 효율적인 공급, 공공 서비스 플랫폼 건설 등 주요 발전과제와 로드맵을 명확히 제시함
- 최근 메타버스 개념이 세계적으로 인기를 끌면서 각 지방 정부들도 VR 산업의 발전을 더욱 중요시하고 있음. 베이징시, 장쑤성, 상하이시, 저장성, 산둥성, 푸젠성 등은 2022년 메타버스 및 VR 산업의 발전 계획이나 시책 및 행동 계획 등을 연이어 발표하며 산업 발전 기회를 선점하고자 함
- * 최근 몇 년간 VR 산업은 장시(江西)성, 산둥(山东)성, 베이징(北京)시 등 중국 전역의 산업 단지에 뿌리를 내렸고, 지난 2021년에 불어닥친 메타버스 열풍의 영향으로 장쑤(江苏)성, 상하이(上海)시, 저장(浙江)성, 푸젠(福建)성 등 중국 각지에서 VR·AR과 관련한 지원 및 산업 정책을 발표함
- * 2018년부터 공업정보화부와 장시(江西)성은 ‘세계 VR 산업 대회’를 4년 연속 공동 개최했으며, 이를 통해 장시성은 거대한 사이펀 효과⁸⁾를 누림. 장시성 난창시 공업정보화국(南昌市工信局)에서 제공한 데이터에 따르면, 270여 곳의 VR·AR 관련 기업이 난창시로 몰려 다양한 협력이 이루어졌으며, 2021년 난창시 전체의 VR 및 관련 산업 매출은 500억 위안을 돌파함
- * 최근 몇 년간 산둥성은 스마트 하드웨어와 콘텐츠 제작, 어플 활용 플랫폼 서비스 등 여러 분야에 힘을 쏟았고, 그 결과 VR 산업체인 전반에 걸친 200여 곳의 기업과 관련 기관, 13곳의 VR 전문 연구개발 기관이 산둥성으로 집결함. 덕분에 2021년 산둥성 VR 산업 관련 생산액은 600억 위안을 넘었고, VR 관련 제품의 출하량도 130% 이상 증가해 1,000만 개를 넘어선 것으로 나타남
- * 베이징의 중관춘(中关村) VR 산업 단지는 2017년에 설립된 후, ‘나이더자(耐德佳)’, ‘아이치이 스마트(爱奇艺智能)’, ‘링위 테크놀로지(凌宇科技)’, ‘당홍치텐(当红齐天)’ 등 콘텐츠 생산 시스템, 유통 채널, 단말기, 콘텐츠 APP 등 산업체인 내 각 부문에 해당하는 기업체 100여 곳이 모여 있음. 이들은 하드웨어 연구개발과 콘텐츠 제작, 소프트웨어 개발부터 플랫폼 구축, 관련 APP에 이르기까지 산업체인 전반에 집적 효과를 만들어내고 있음

8) 도시에서 큰 규모의 회의나 대회 등이 개최되는 경우, 해당 도시로 투자자의 관심이 쏠리고 거액의 투자가 집중되는 현상

2 중국 실감콘텐츠 발전의 핵심 추세



❖ 5G 네트워크를 기반으로 다방면으로 발전하고 있는 중국 실감콘텐츠

- 중국은 2019 년에 5G 서비스 운영⁹⁾을 허가한 지 3 년 만에 세계 5G 기지국의 70%를 보유하고, 세계 5G 사용자 중 80%를 점유함. 이는 중국이 상대적으로 실감콘텐츠 산업이 빠르게 성장할 수 있는 네트워크 기반을 마련했음을 의미함
- * 차이나유니콤(中国联通)에 따르면 5G 네트워크는 4G에 비해 사용자가 10배 이상 빠른 속도를 경험할 수 있음. 즉, 5G는 VR·AR 제품은 움직임이 영상으로 전환되기까지의 지연 시간을 20밀리초 즉, 0.02초 이내로 제어해 이용자의 체감도를 더욱 크게 향상할 수 있음
- * 5G의 도입, 촬영 장비의 발전, 방송 제작 프로세스의 표준화, 4K 및 8K 초고화질 디스플레이 기술의 발전에 따라, 5G VR 라이브 방송 제작에 소요되는 시간과 비용이 줄어들면서 효율성이 크게 향상되는 등 기술 발전이 가속화되고 있음
- 5G 와 VR 을 활용한 실시간 방송 서비스의 발전 추세가 뚜렷함
- * 2019년 양회(两会)¹⁰⁾ 당시 인민대회당에 5G 네트워크망과 5G VR 고화질 카메라가 설치해 기자들이 외부에서도 VR HMD를 통해 현장에 있는 것처럼 실시간 360° 참관할 수 있도록 함
- * 2020년 전국 양회 기간에 차이나유니콤은 5G와 AR을 결합한 인터뷰용 AR 스마트 글라스¹¹⁾를 내놓음. 이 안경은 실시간 장내 인물 추적 기능, 다자(多者) 스마트 식별 기능 등을 갖추고 있어 식별한 인물과 관련 정보를 자동으로 매칭해 기자들에게 제공함
- 5G 를 기반으로 스포츠 영역에서의 VR 활용이 다양하게 이루어지고 있음
- * 중국 남자 프로농구 리그(CBA) 등 스포츠 경기의 VR 360° 라이브 방송은 사각지대 없이 경기 장면을 제공하고 있음
- * 2022년 베이징 동계올림픽에서는 VR 촬영 기술을 적용해 잉동영상(央视频)¹²⁾ APP의 ‘VR로 보는 동계 올림픽’ 코너에 80시간 분량에 달하는 실감형 인터랙티브 중계 콘텐츠를 제공함. 아이스하키, 스노보드, 피겨 스케이팅, 프리스타일 스키, 컬링, 쇼트트랙 등이 실감형 VR 콘텐츠로 서비스되었음

❖ 빅테크 기업과 스타트업의 메타버스 진출에 따른 실감콘텐츠 생태계 확장

- 메타버스 열풍과 함께 바이트댄스, 텐센트, 알리바바, 바이두, 넷이즈 등 중국 빅테크 기업은 물론이고 다양한 스타트업들의 메타버스 진출 시도가 이어지고 있음. 이는 중국 실감콘텐츠 생태계에 새로운 변화의 장을 열었다고 할 수 있음
- 업계에서는 자금력과 기술적 역량을 갖춘 대기업들이 VR, XR 시장에 속속 진입해 그 생태계를 빠르게 성장시키는 데 일조하고 있다는 점과 소비자를 대상으로 보급률에 있어 적지 않게

9) 중국은 2019년 6월 6일 정식으로 5G 운영 허가권을 발행하였음

10) 전국인민대표대회와 전국인민정치협상회의를 합쳐 가리키는 말로, 매년 3월 열리는 중국 최대의 정치 행사임. 중국의 주요 국가 회의가 열리는 장소인 베이징 인민대회당(人民大会堂)에서 진행됨

11) AR용 HMD를 가리키는 말로 스마트 글라스라고도 불림

12) 중국 국영방송인 CCTV에서 2019년 출시한 5G와 AI 기술 기반의 동영상 서비스 플랫폼

기여하고 있다는 점 등에 대해서 긍정적인 반응을 보이고 있음

- * 텐센트는 산하의 메신저 서비스 QQ와 온라인게임 <왕자영요>와 관련된 ‘QQ 메타버스’, ‘QQ 뮤직 메타버스’, ‘킹스 메타버스’ 등 100여 개 이상의 메타버스 상표권을 출원함
- * 알리바바는 ‘알리 메타버스’, 산하의 온라인쇼핑몰 타오바오와 관련된 ‘타오바오 메타버스’, 산하의 채팅 APP 덩딩과 관련된 ‘덩딩 메타버스’ 등의 메타버스 상표권을 출원함
- * 롱폼 동영상 플랫폼 아이치이, 숏폼 동영상 플랫폼 콰이서우, 전기자동차 제조업체 Li Auto 등도 메타버스 상표권을 등록함
- * 바이트댄스는 2021년 8월 VR 하드웨어 업체 Pico를 인수하며 비즈니스를 확장함

❖ 문화·관광 영역과 ‘몰입형 콘텐츠’의 융합 발전 뚜렷

- 전시, 공연, 체험 등 다양한 종류의 몰입형 콘텐츠는 문화 관광 산업 영역의 비즈니스 모델들을 확장시키고 있으며, 향후 발전 방향을 제시하는 중요한 콘텐츠로 자리매김하고 있음
- 온·오프라인의 문화 소비 형태가 끊임없이 융합되는 가운데, ‘몰입형’ 체험은 신형 문화 산업과 전통문화산업의 융합 및 업그레이드를 촉진시키며 차세대 문화 소비 트렌드를 만들어내고 있다는 평가를 받음

3 중국 실감콘텐츠 시장의 주요 기업



❖ 바이트댄스 (ByteDance, 字节跳动)

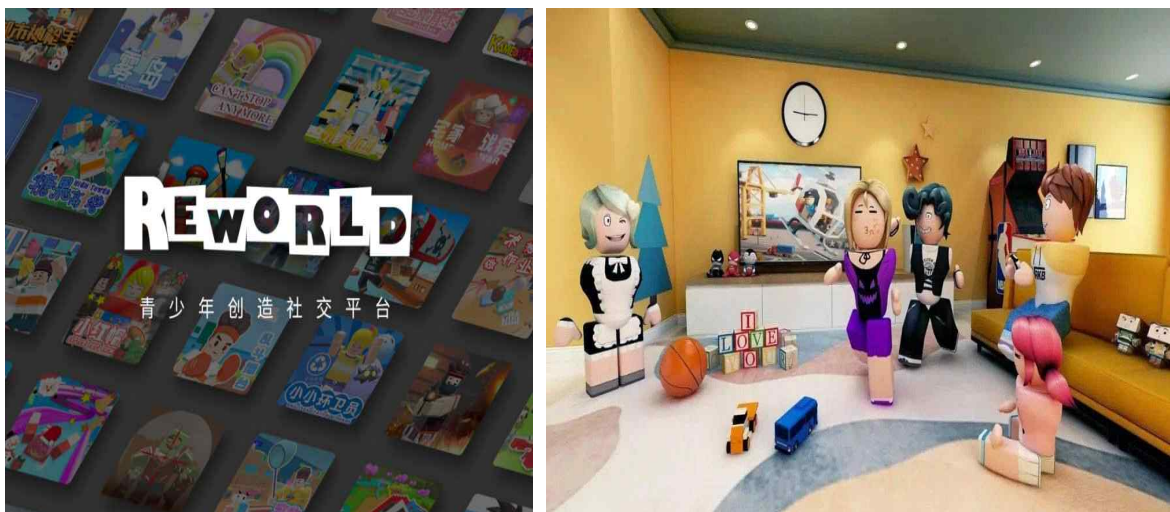
- 바이트댄스¹³⁾는 유저의 사용 시간이나 주목도 측면에서 볼 때 글로벌 시장에서는 Meta, 중국 국내에서는 텐센트의 가장 강력한 경쟁자로 손꼽히며, 그 산하에 더우인(抖音), 시과스핀(西瓜), 진르터우타오(今日头条), Tik-tok 등의 플랫폼을 보유하고 있음. 이러한 바이트댄스 산하의 여러 콘텐츠 플랫폼들은 이미 전 세계 150 개 이상의 국가 및 지역에 진출해 전체 월간 사용자가 수십억 명에 다다르고 있음
- VR·AR 기술 연구 및 사업을 준비해 온 바이트댄스는 2021년 정상급 VR 벤처 회사인 Pico를 전격 인수해 하드웨어 부문에서의 상대적 약점을 보완함
- * 2021년 8월, 바이트댄스는 중국 VR 제조 분야 선두 업체 Pico를 90억 위안에 인수함. IDC가 발표한 중국 AR·VR 시장 추적 보고에 따르면, Pico는 2020년 4분기 중국 VR 시장 점유율 37.8%로 1위를 차지하였음. Pico는 교육, 시뮬레이션, 전시회, 클라우드 게임, 원격 근무 등 여러 가지 상황에 활용 가능한 다양한 종류의 제품 라인업을 보유함
- * 지난 6~7월, Pico는 자체 VR 라이브 스트리밍 플랫폼에서 가상 걸그룹 A-SOUL의 라이브 팬미팅을 개최해 VR 라이브 공연, 채팅, 마술 등 다양한 콘텐츠를 서비스함. 향후 가상 아이돌과 VR 산업이

13) 2012월 3월 창립 이후 급성장해온 IT 회사로 산하에 숏폼 콘텐츠 플랫폼 더우인(抖音, 글로벌 버전 Tik-tok)을 보유하고 있음

상호 윈윈하는 생태계를 조성하고자 함

- * Pico는 할리우드의 6대 영화 제작사 및 VR 콘텐츠 기업 30여 곳 등과 다양한 형태의 콘텐츠 협력 계약을 체결하며 VR 생태계 조성에 앞장서고 있음
- 물리 엔진¹⁴⁾ 개발 업체, VR 라이브 솔루션 개발사 등에 투자하며 실감콘텐츠 영역의 기반을 마련함
- * 2021년 4월, 바이트댄스는 물리 엔진 개발 업체 다이마첸쿤(代码乾坤)에 1억 위안을 전략 투자함. 다이마첸쿤이 자체 개발한 상호 반응형 물리 엔진 기술 시스템을 기반으로 만든 UGC 플랫폼 ‘중계세계(Reworld)’는 물리 엔진 편집기와 게임 작품을 공유하는 커뮤니티 두 파트로 구성되며, 이른바 ‘중국판 로블록스’라 불림
- * 2018년 2월, 바이트댄스는 VR 라이브 방송 솔루션 제공 업체인 웨이징스윈(维境视讯)에 투자함. 웨이징스윈은 VR 동영상을 수집, 연결, 코딩해 전송하는 하드웨어·소프트웨어 솔루션을 연구 개발하는 업체임

<그림-01> 다이마첸쿤의 메타버스 게임 플랫폼 중계세계(Reworld)>



✔ 넷이즈 (Netease, 网易)

- 넷이즈는 VR, AR, 인공지능, 엔진, 클라우드, 게임, 블록체인 등 메타버스 관련 분야의 기술력 향상에 힘쓰고 있으며, 특히 VR, AR 및 게임 분야의 AI에 포커싱하고 있음
- 츠스원화(次世文化)와 같은 버추얼 휴먼 분야의 혁신 회사에 투자하거나 가상 역할 소셜 플랫폼 IMVU를 론칭하는 등 프론트엔드 개발부터 비즈니스 영역까지 밸류체인 구축 방안을 모색하고 있음
- 넷이즈는 AR 하드웨어와 소프트웨어를 중심으로 폐쇄적 생태계 구축을 계획하고 있음

14) 게임 공간 속 물체들이 실제 세계에서 작용하는 물리적 법칙(중력, 관성, 가속도 등)에 따라 움직이도록 처리해주는 프로그램을 가리킴

* HoloKit AR 글라스 중심의 생태계 구축을 계획하였으나, 오히려 글라스에 비해 AR 콘텐츠 창작 및 관리 플랫폼인 넷이즈동젠(网易洞见)과 넷이즈의 AR 인터랙티브 프로젝트인 넷이즈잉젠(网易影见)이 디지털 마케팅, 상업 공간, 스마트 교육 등 광범위한 영역에서 활용되며 더 좋은 반응을 얻고 있음

✔ 텐센트 (Tencent, 腾讯)

- 중국 메타버스 분야의 선두주자이자 글로벌 게임 회사인 텐센트는 <리그 오브 레전드>로 유명한 라이엇 게임즈의 지분을 100% 보유하고 있으며, Epic Games의 지분도 약 40%를 보유함으로써 언리얼 엔진 개발 플랫폼 및 <포트나이트> 게임 콘텐츠에도 포석을 깔아 둡니다.
- 2022년부터 2023년에 걸쳐 텐센트는 게임 분야의 가상현실 상품 연구 개발에 투자를 늘려, 사용자 체험을 개선하고 참여도를 높일 계획으로 알려짐
- 텐센트는 산하의 SNS 위챗과 QQ, 각종 게임, 40% 지분을 보유한 에픽게임즈의 언리얼 엔진, 텐센트클라우드, 클라우드게임 관련 기술, 텐센트뮤직, 결제서비스 위챗페이 등의 요소를 활용한 텐센트 생태계 기반 메타버스 구현을 추진하고 있음

<그림-02> Epic Games 의 메타버스 게임 플랫폼 <포트나이트>



✔ 알리바바 (Alibaba, 阿里巴巴)

- 알리바바는 클라우드 컴퓨팅을 바탕으로 기반 기술을 축적하고 메타버스 개발을 지향점으로 삼아 솔루션 구성 방안을 확장하고 있음. 또한, VR 쇼핑, VR 하드웨어 및 버추얼 휴먼 마케팅 등 온라인 커머스의 각 판매 분야에 맞게 이용자의 체험을 최적화하고자 함

- * 알리바바는 2016년 ‘타오바오’에서 VR 구매 기능을 선보이고, AR 기업인 Magic Leap에 투자한 바 있음. 2021년 들어 알리바바는 ‘원징(云镜)’¹⁵⁾을 론칭하고 XR 글라스 등 차세대 모바일 컴퓨팅 플랫폼에 주력하는 XR 실험실을 설립함
- * 이밖에도 버추얼 휴먼 AYAYI¹⁶⁾를 텐마오 슈퍼 브랜드데이 디지털 책임자로 고용하고, 2022 베이징 동계 올림픽 당시 3D 홀로그램 영상을 활용해 원격 만남을 구현하는 클라우드 기반 실감형 영상 기술 클라우드미(Cloud ME)를 선보이는 등 메타버스 분야에서 전략적 행보를 보이고 있음

❖ 바이두 (Baidu, 百度)

- 바이두는 2016년 WebVR¹⁷⁾과 VR 브라우저 안드로이드 1.0 버전을 잇달아 출시하며 VR 기술 영역에 발을 들였으며, 바이두 VR은 바이두의 AI 전략 중 감지(感知) 부분에서 매우 핵심적인 구성 요소이기도 함
- 바이두 VR은 B to B에 중점을 두고 특히, 교육이나 마케팅 등 특정 분야에 초점을 맞추고 있음. 즉, 바이두 VR의 핵심 전략은 교육, 실습과 훈련, 마케팅 등 대 영역 생태계의 폐쇄 순환 루트 구축에 있음
- 2019년 바이두 VR은 VR 마케팅 플랫폼 ‘평라이’를 선보임. 이 플랫폼은 자동차, 보석, 가전 등의 업종을 대상으로 3D 사물 전방위 촬영을 통해, 이용자가 빠르고 저렴하게 해당 상품의 VR 콘텐츠를 제작할 수 있도록 관련 기술을 제공함
- 2021년, 바이두는 애플 APP 스토어와 안드로이드 APP 스토어에 ‘중국 최초의 메타버스 APP’이라 불리는 소셜 APP ‘시량(希壤)’을 시장에 선보임
- * ‘시량’은 몰입형 가상 소셜 APP으로서, 유저는 회원 가입 후 이름을 짓고 얼굴을 정하는 등 캐릭터를 창조해 가상공간으로 진입할 수 있음. 가상공간에는 평탕 미술관, 바이두 세계 대회장 등이 있으며, 유저는 가상공간 안을 다니면서 근처의 다른 유저들이나 바이두 AI 샤오두¹⁸⁾와 교류하며 자신만의 가상공간 또한 조성할 수 있음

❖ 아이치이 (iQIYI, 爱奇艺)

- 아이치이는 중국 내에서 가장 먼저 VR 생태계를 구축한 롱폼 동영상 플랫폼임. 2016년 12월부터 현재에 이르기까지 VR 일체형 기기인 치위(奇遇) 1, 치위 2, 치위 2S, 치위 2Pro, 치위 3 등을 출시했음. 치위 VR은 특히, 영상 콘텐츠 자원이 풍부하다는 평가를 받고 있으며, 현재 퀄리티 높은 게임을 도입하기 위해 적극 노력 중인 것으로 알려짐
- * 93913 가상현실망(93913虚拟现实网)에 따르면, 아이치이 VR 플랫폼의 게임 수는 현재 40여 종이며 매달 3~5종씩 계속 업데이트되고 있음. 그중 <애리조나 선샤인(亚利桑那阳光)>, <위기행동대(危机行动队)>, <고용병: 지능위기(雇佣兵: 智能危机)> 등이 인기 콘텐츠로 꼽히고 있음

15) 클라우드 서비스 전용 브랜드로 클라우드 컴퓨팅 및 빅데이터에 근거해 기업에게 다양한 솔루션과 소프트웨어를 제공함

16) 중국의 테크놀로지 기업 ‘란마이 테크놀로지(燃麦科技公司)’가 개발한 중국 최초의 가상 인간

17) HMD 등의 VR 기기만 있으면 웹상에서 바로 VR을 즐길 수 있는 시스템을 가리킴

18) 시량을 비롯한 바이두의 다양한 상품 내에서 가이드 역할을 하는 AI

- 이밖에도 세계 최초의 4K VR 일체형 기기, 독자적으로 만든 i QUT¹⁹⁾ 영상 표준, 전 세계 최초 5G+8K VR 라이브 방송, 중국 최초의 컴퓨터 시점(CV), 6DoF²⁰⁾ VR 상호 작용 기술 등 여러 분야에서 업계 최초라는 타이틀을 얻는 결과물들을 적지 않게 만들어 냄

✔ 화웨이 (HUAWEI, 华为)

- 화웨이는 메타버스 전략의 일환으로 특히 그중에서도 XR 과 5G 부문에 주력하고 있음
- * XR 전용 칩 개발, 게임 컨트롤러와 VR HMD 관련 특허 등록, 5G, 클라우드 서비스, AI·VR·AR 등 일련의 첨단 기술 집약 및 자체 연구 등 다양한 방식을 통해 생태계를 확장하고 있음
- * 화웨이의 5G 기술력은 ‘네트워크-칩-단말’에 이르는 엔드 투 엔드 표준 정립에 상당한 기여를 하고 있다는 업계의 평가를 받고 있음

✔ 샤오미 (Xiaomi, 小米)

- 샤오미는 VR 하드웨어 기기 개발을 전략적으로 추진 중이며, 콘텐츠 영역에서는 클라우드 게임 배포에 주력하고 있음
- * 샤오미는 2018년에 Oculus와 손을 잡고 1,499위안이라는 저렴한 가격의 가성비 좋은 VR 일체형 기기를 출시하고, 2021년에는 최첨단 MicroLED 광파 기술을 적용해 화면을 VR 기기 렌즈에 띄워 통화, 내비게이션, 촬영, 번역 등의 기능을 수행하는 샤오미 스마트 글라스 시험판을 선보임
- * 콘텐츠 측면에서 클라우드 게임은 샤오미의 스마트 스크린을 기반으로 하는 메타버스 전략의 주요 부분으로, 2021년 샤오미는 차이나 모바일(中国移动)과 협력해 ‘입방미터(m³) 프로젝트’를 발표하며 클라우드 게임 생태계 구축 계획을 밝힘

✔ HTC (HTC 公司)

- HTC는 업계 정상급의 대만 VR 하드웨어 제조업체로, 2015년 최초로 Valve와 합작해 HTC VIVE라는 HMD를 출시함. HTC는 이미 탄탄한 VR 제품 매트릭스를 갖추고 있을 뿐 아니라 시장에서의 인지도 또한 상당히 높음. HTC는 이러한 하드웨어의 강점에 기반해 지속적으로 콘텐츠와 플랫폼 생태계를 확대하고 하드웨어와 콘텐츠 간의 내부적 순환 구조를 형성하는 것에 집중적으로 주력하고 있음
- HTC는 VR 하드웨어 방면에서 종합적인 제품 라인 구성에 힘을 쏟아 왔으며 현재 VR 제품은 Focus 시리즈, VIVE 시리즈, Cosmos 시리즈, Pro 시리즈, Flow 시리즈의 5대 라인이 각각 다르게 포지셔닝되어 있음. 각 시리즈는 휴식, 일상 업무, 교육 및 훈련, 전시회 등의 서로 다른 활용 범위를 커버하고 있으며 가격대 역시 3,888 위안에서 1만 2,888 위안으로 다양함

19) iQIYI Ultimate Theater의 약칭. VR과 인공지능 기술을 기반으로 한 새로운 콘텐츠와 하드웨어로 이동식 영화관을 만든다는 취지로 아이치이가 내놓은 차세대 전략임

20) 6가지 자유도를 일컫는 말로 X, Y, Z 축 회전 외에 해당 축으로 이동하는 능력. 이를 구현하면 VR 기기가 머리의 어떤 움직임에도 맞추어 VR 화면을 구현할 수 있음

- 이 밖에도 각 제품에 상응하는 주변기기를 제공하는데, 양대 핵심 상품은 Vive 페이스 트래커와 Vive Tracker 라고 할 수 있음

<그림-03> HTC 의 VR 하드웨어 기기 VIVE PRO2



✔ 와이마이홀로그램 (WIMI Hologram, 微美全息)

- 와이마이홀로그램은 2015 년에 설립된 AR 홀로그램 클라우드 서비스 업체로 홀로그램 반도체, 홀로그램 클라우드 소프트웨어, 홀로그램 내비게이션 등 다양한 AR 기술 관련 서비스 및 제품을 개발하고 있음. WIMI AR 소프트웨어/콘텐츠의 연간 성장률은 68.7%, AR 하드웨어의 연간 성장률은 67.9%에 달함
- * 대표적인 제품으로는 홀로그램 AR 헤드마운트 디스플레이 ‘WIMI HoloPulse LiDAR’ 시리즈가 있으며, 콘텐츠 영역에서는 홀로그램 애니메이션, 가상 아이돌, 3D 모델, 홀로그램 제품 등 5,000개 이상의 홀로그램 IP 콘텐츠를 보유함
- * 엔터테인먼트 영역의 AR 기술 기반 광고, IP 라이선싱 콘텐츠 개발 등 엔터 영역의 생태계 구축에 적극 나서고 있음

✔ VeeR (北京为快科技有限公司)

- VeeR 은 중국 VR 엔터테인먼트 플랫폼 기업으로 영상 콘텐츠 제작을 위한 자체 제작팀을 보유하고 있음. VR 스토리텔링을 경험할 수 있는 VR 영화관 Zero Space 를 운영하고 있음
- VeeR 이 중국에서 운영하는 30 여 곳의 VR 영화관 방문자는 여성 고객의 비중이 55%에 달해, 남성 이용자가 대부분인 VR 게임 분야와는 확연히 다른 양상을 보이고 있음

III 사례로 보는 중국 실감콘텐츠 현황

1 실감콘텐츠를 종합적으로 활용하는 문화산업 단지 조성

>>>

✓ 선양시의 문화산업 단지 조성을 통한 실감형 문화 생태계 조성 추진

- 선양시는 <선양시 실감형 문화산업 발전 행동 추진 방안(2021~2023 년)>에 따라 2023 년까지 실감형 문화 생태계를 조성할 계획으로, 현재 성징황청(盛京皇城)²¹⁾과 라오베이스(老北市)²²⁾라는 두 곳의 실감형 문화산업 단지를 조성해 실감형 문화 IP, 실감형 문화 여행 활용 시나리오, 실감형 전방위 홀로그래피 여행 체험 루트를 선보임
- 선양시는 전통적으로 설비 제조에 강점을 갖고 있는 도시의 산업적 기반을 바탕으로 문화 설비 기술 플랫폼과 상품을 개발하고, 산업체인 내 업스트림과 다운스트림 기업을 유치함으로써 산업체인 구축에 힘쓰고 있음. 실감형 문화산업 단지는 플로팅 터치스크린²³⁾, 경계 부분이 없는 720° 파노라마 극장, 홀로그래피 디지털 극장, 영상 유물 전시장, 디지털 영상 액자 등을 통한 다양한 실감콘텐츠 체험존으로 조성됨
- * 실감형 공연 : 실감형 공연은 멀티미디어, VR, 3D로 구현한 배경에 전통적인 공연을 결합해 전통 무대의 경계를 허물고 배우와 관객이 일체화되는 관람 체험을 제공하는 공연을 가리킴. 선양시 선허구(沈河区)에서 선보이고 있는 실감형 연극은 중국 연극업계의 각별한 주목을 받고 있으며, 200여 회의 공연이 모두 좌석 점유율 80%를 유지했고 외지에서 온 관객 또한 40%에 달함
- * 실감형 조명쇼와 야간 관광 : 실감형 조명쇼와 야간 관광은 실감형 VR 체험의 일종으로 빛과 그림자에 음향과 3D 영상, 음악 분수 조명쇼 등의 디지털 요소를 결합해, 야간에 몰입도 높은 종합 시청각 경험을 할 수 있도록 만든 문화상품임. 선양시 훈난구(浑南区)와 선허구(沈河区) 등에서 이러한 조명쇼와 야간 관광 프로그램을 운영하고 있음
- * 실감형 전시 : 실감형 전시는 AR과 VR 등 디지털 기술을 바탕으로 전시된 전시품을 3D 모델링하고, 이를 이용해 역사나 문화적 배경을 복원하는 체험형 전시를 가리킴. 선양은 물론 여러 박물관 및 전시회에서 이러한 실감형 전시를 앞다투어 도입하고 있는 추세임
- * 실감형 테마파크 : 실감형 테마파크는 상황을 구축해 관람객의 오감을 자극하는 실감형 체험 공간을 만들어내는 것을 가리킴. 선양시의 테마파크 팡터환러스제(方特欢乐世界)에서는 여러 실감형 콘텐츠가 운영되고 있음
- * 실감형 스크립트 킬 : 2019년 중국 스크립트 킬 업계 시장규모는 전년동기대비 68% 성장해 100억 위안을 넘어섰으며, 2019년 초 2,400곳이었던 스크립트 킬 체험 카페는 2020년 말 30,000곳으로 급격히 증가함. 선양시는 5D 홀로그래피로 장면을 구현한 ‘선양의 경사(沈阳喜事)’라는 스크립트 킬 게임을 메인 스토리로 삼아 다양한 형식을 융합해 관객들이 ‘보고, 듣고, 냄새 맡고, 맛보고, 접촉하며’ 활동에 몰입할 수 있는 실감형 체험 거리를 조성함

21) 중국 선양시의 관광지

22) 중국 선양시의 관광지

23) 화면에 직접 손을 대지 않고 화면이 손가락을 인식해 조작이 가능한 기술

2

역사·문화 IP 활용 몰입형 콘텐츠 개발



- 2022년 5월 4일 청년의 날을 앞두고 난징(南京)시에 위치한 중국 혁명 기념지 위화타이(雨花台)²⁴⁾는 역사 소재 스크립트 킬 <반역자(叛逆者)>를 선보임. 이 시나리오의 실제 중국 역사 속 실존 인물들인 ‘베이핑 5 열사’²⁵⁾에 대한 이야기를 주요 소재로 하고 있으며, 참가자는 이 시나리오를 바탕으로 열사의 친구나 학생, 동료 등과 같은 이야기 속 주변 인물이 되어 열사와 대화를 나눈다거나 혁명 지사를 구하고, 암호 임무를 맡는 등 실제 역사 사건을 몰입형 콘텐츠로 즐길 수 있게 구성되어 있음
- 몰입형 공연으로 제작된 곤곡(昆曲)²⁶⁾ <부생육기(浮生六记)>는 쑤저우 원림 창랑정(沧浪亭)²⁷⁾에서 진행되고 있음. 공연은 현장의 관객들이 암호나 옛글로 된 대화를 통해 배우들과 상호작용을 하는 방식으로 진행됨. 관객들로 하여금 자신이 마치 공연 속 주인공들의 사랑 이야기의 증인이 되는 듯한 체험을 할 수 있도록 구성되어 있음
- * 곤곡 <부생육기>의 공연은 저녁 무렵 시작해, 공연이 진행되는 창랑정 근처의 야시장이 활성화되는 계기가 되었을 뿐 아니라 각종 음식, 교통, 물건 구매 등 공연으로 인해 해당 지역에 큰 경제적 파급효과가 함께 나타남. 공연 관람료는 요약판의 경우 680위안, 완전판의 경우 1,580위안임
- * 몰입형 공연 <부생육기>는 우수한 지역 문화여행 아이템으로 인정받아 쑤저우시위원회, 쑤저우시 방송TV뉴스출판국, 곤극원 등의 지원을 받기도 했으며, <부생육기>의 이와 같은 성공 이후, 타 지역에서도 야간 여행 프로그램, 전통 문화상품 등 다양한 파생상품 개발이 이루어지고 있음

<그림-04> 몰입형 콘텐츠 <부생육기>의 공연 장면



24) 난징시에 있는 지역으로 중국 신민주주의 혁명의 기념지

25) 국민당 내에 스파이로 잠입했다 발각되어 1948년 처형당한 5인의 공산주의 당원을 이르는 말

26) 16세기 말부터 유행한 장쑤성(江蘇省)에서 시작된 중국 전통극

27) 곤곡 <부생육기>의 원저인 산문집 <부생육기>에 배경으로 등장하는 원림으로, 곤곡 <부생육기>의 공연도 이곳에서 열리고 있음

- 2021년 10월, 위안리 디지털 테크놀로지(原力数字科技股份有限公司)가 더지미술관(德基美术馆)에서 선보인 ‘금릉도²⁸⁾ 디지털 예술전(金陵图数字艺术展)’도 큰 호응을 받은 몰입형 콘텐츠 중 하나임. 관객들은 GPS 팔찌와 이어폰을 낀 채 전시장에 들어가 모바일 APP 상에서 캐릭터를 선택한 후, 그림 속 인물의 화신이 되어 송(宋)나라 복식을 한 옛날 사람의 모습으로 디스플레이 속 족자에 나타난다거나, 533명의 ‘그림 속 사람’들과 교류하면서 마치 <금릉도> 안으로 들어가 송나라 시기 금릉의 생활을 체험하듯 전시를 감상할 수 있음

<그림-05> ‘금릉도 디지털 예술전’ 포스터 및 전시 장면



- 이밖에도 실감형 음식점도 속속 문을 열고 있음. 2018년 11월 상하이에서 문을 연 량서·예옌은 당나라의 문화와 음식, 음악, 춤을 주제로 시각, 청각, 미각, 후각, 촉각을 융합한 실감형 오감 체험 음식점

3 실감콘텐츠 영역의 새로운 비즈니스 기회 확대

»»

- 실감콘텐츠 기술의 성숙도가 높아지고 디지털 네이티브의 수요 확대에 따라 고객 경험을 차별화하고자 하는 새로운 비즈니스 기회 창출 사례들이 가파르게 늘어나고 있음
- VR 기술을 활용한 가상 사무실, 공연장, 전시회 등 가상환경을 구현한 비즈니스 또한 더욱 확대되고 있는 상황임
- * VR 헤드셋 기업 Pico는 자체 플랫폼을 통해 가상 아이돌 걸그룹 A-SOUL의 라이브 팬 미팅을 개최해 인터랙티브 활동을 전개한 바 있으며, 가수들의 VR 콘서트를 개최해 실제 촬영 영상과 3D 렌더링을 통해 구현한 공간을 융합해 8K 초고해상도 공연 실황 콘텐츠로 제공하였음

28) 청(淸)나라 시기 궁정 화가 풍녕(冯宁)이 그린 풍속화

- * 은행 비대면 상담 등의 업무가 VR 가상공간을 통해 이루어지기도 함
- 온라인 콘텐츠와 오프라인 경험을 중시하는 MZ 세대 공약을 위한 온·오프라인 융합 시도가 확대되고 있는 추세임
- * 중국 MZ 세대 중심의 동영상 플랫폼 빌리빌리가 창작자와 이용자 간의 교류를 위해 매년 개최하는 행사인 ‘빌리빌리 월드’의 경우, 2021년에는 가상세계를 테마로 조성된 존이 포함되었으며, 빌리빌리의 인기 버추얼 스트리머 간 대결, 현장 관람객과 버추얼 스트리머의 대결 등 다양한 이벤트가 제공됨. 중국 AI 기업 센스타임이 AI와 MR로 제작한 평행 시공간 RPG 게임은 관람객이 빌리빌리 앱을 켜고 스마트폰을 MR 글라스 박스에 넣고 눈에 가까이 대면 실제 체험관 공간이 가상공간과 융합되면서 게임을 플레이할 수 있음
- * 가상의 교실에서 학생들이 MR 기반 웨어러블 기기를 착용하고 강의를 들을 수 있는 교육 서비스, AR을 활용한 몰입형 쇼핑 지원, AR/VR 기술 및 메타버스 콘셉트를 활용한 게임 개발 또한 활발하게 이루어지고 있음
- * 중국 게임사 중칭바오(中青宝)는 <양주대사(酿酒大师)>라는 메타버스 콘셉트 게임의 출시 계획을 발표해 큰 화제를 모음. 이용자가 100년 전 중국의 양조장 관리자가 되어 양조장을 운영하는 스토리의 게임으로, 게임 안에서 만든 술을 오프라인에서 구매할 수 있도록 하는 아이디어를 바탕으로 함

<그림-06> 중칭바오의 메타버스 게임 <양주대사>



IV 중국 실감콘텐츠 시장 전망

✓ 메타버스 관련 산업에 대한 시장의 기대는 지속되는 중

- 메타버스 열풍 이후, 관련 기업들의 주가가 급등하고 투자 열기가 과열되자 중국 정부에서는 “메타버스와 같이 실체가 없는 개념에 맹목적 투자하는 것”에 대해 경고한 바 있으나 그럼에도 불구하고 시장의 관심은 여전히 지속되고 있는 상황

- 특히, 온라인게임 시장이 발달한 중국은 인터랙티브 기술 개발 및 투자 면에서 메타버스 시장에서 유리한 입지를 구축할 가능성이 높음. 또한, 이미 게임 내 소셜 기능 및 인터랙티브에 익숙한 중국의 소비자 기반은 메타버스 기반 실감콘텐츠 발전에 영향을 미칠 수 있는 중요한 긍정적 요소 중 하나임
- 한편, 중국에서는 엄격한 콘텐츠 규제 정책이 적용되므로 글로벌 메타버스 플랫폼에서 중요한 비중을 차지하는 사용자 제작 콘텐츠(UGC)가 중국 메타버스 발전에 있어 큰 역할을 하지 못할 것이라고 예상하는 일각의 견해도 있음. 즉, 중국의 메타버스 발전은 글로벌 메타버스 플랫폼과는 다른 양상으로 나타날 가능성이 높다는 것을 뜻함

❖ 문화·관광 영역 내 ‘몰입형 체험 콘텐츠’ 개발 지속

- 지난 2019 년, ‘몰입형’이라는 단어는 중국 여행 관련 검색어 1위에 오르기도 했으며, 코로나 19 팬데믹 사태가 아직 종식되지 않은 상황에서도 실감콘텐츠의 인기는 지속되고 있음
- 2021 년 6 월 2 일, 문화여유부(文化和旅游部)는 <제 14 차 5 개년 계획에 관한 문화와 여행 부문 발전 계획(“十四五”文化和旅游发展规划)>을 발표하면서 ‘제 14 차 5 개년 계획’ 기간 내에 ‘100 가지 몰입형 체험 프로그램’을 완성하겠다는 목표를 밝히기도 함

❖ 5G의 빠른 보급은 실감콘텐츠의 성장을 가속화

- 5G의 빠른 보급으로 VR, AR 기술의 활용도는 더욱 높아질 전망이다. 특히 콘텐츠 분야에서는 3D 모델 디스플레이와 8K 영역, AR 광고 및 홀로그램 AR 엔터테인먼트, 소셜 네트워킹 비즈니스 등이 5G 및 3D 컴퓨터 시각 기술의 발전을 기반으로 대규모로 활용 가능해질 것으로 예측됨



알쓸중신 (알아두면 쓸모있는 중국 신조어)

- '5G 충랑다런(5G 冲浪达人, 5G chōnglàng dárén)'은 5G 서핑 달인이라는 뜻으로 온라인상의 어떤 뉴스나 소식도 발빠르게 아는 사람을 가리킴
- 빠른 인터넷 속도를 가리키는 의미의 '5G'와 '서핑'을 의미하는 '충랑'(冲浪, chōnglàng), '달인'이라는 뜻의 '다런'(达人, dárén)을 결합한 단어로 직역하면 '5G 서핑 달인'이라고 할 수 있음
- 예를 들어 "최신 신조어도 꿰고 있는 그녀는 진정한 '5G 충랑다런(5G 冲浪达人, 5G chōnglàng dárén)'이다", "이런 소식까지 알아야 '5G 충랑다런(5G 冲浪达人, 5G chōnglàng dárén)'이라고 할 수 있다"와 같이 사용됨



- 중국은 2019 년에 정식으로 5G 운영이 허가되었으며, 그 후 3 년 만에 세계 5G 기지국의 70%를 보유하고, 세계 5G 사용자 중 80%를 점유함. 2021 년 4 월 기준 중국 5G 스마트폰 단말기 수는 3.1 억 대에 달함. 5G 네트워크의 속도는 이용자의 체감상 4G 의 10 배에 달하는 것으로 나타남
- 즉, '5G 충랑다런(5G 冲浪达人, 5G chōnglàng dárén)'은 5G 기술의 발전이라는 배경 하에 파생된 신조어라고 할 수 있으며, 같은 맥락에서 '5G 서핑'이라는 의미로 '5G 충랑(5G 冲浪, 5G chōnglàng)'으로만 쓰이기도 함



장르별 차트

작성순서

1. 드라마 시청률 톱10
2. 예능 시청률 톱10
3. 박스오피스 톱10
4. 온라인·모바일게임 톱10
5. 음원 톱10

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

KOCCA

I 드라마 시청률 톱10

2022년 8월 첫째 주(7.30.~8.05.) 황금시간대 드라마 시청률 톱10

순위	프로그램	편수	방송국	시청률(%)
1	운하변적인문 (运河边的人们)	1-8 편	CCTV-1	1.449%
2	고산청거 (高山清渠)	27-28 편	CCTV-1	1.435%
3	인세간 (人世间)	51-58 편	CCTV-8	0.860%
4	대결전 (大决战)	1-6 편	CCTV-8	0.797%
5	천재기본법 (天才基本法)	17-30 편	CCTV-8	0.771%
6	소년파 2 (少年派 2)	15-24 편	호남위성	0.499%
7	경찰영예 (警察荣誉)	19-32 편	북경위성	0.355%
8	경찰영예 (警察荣誉)	18-27 편	동방위성	0.349%
9	총총적청춘 (匆匆的青春)	38-40 편	절강위성	0.325%
10	제이차옹포 (第二次拥抱)	1-9 편	절강위성	0.320%

* 황금시간대 : 중국시간 19:30-21:50

* 출처 : 중국시청데이터(中国视听大数据) 위챗 공식계정

II 예능 시청률 톱10

2022년 7월 넷째 주(7.25.~7.31.) 예능 시청률 톱10

순위	프로그램	방송국	시청률(%)
1	달려라 (奔跑吧)	절강위성	3.53%
2	몽면무왕 (蒙面舞王)	강소위성	2.97%
3	향왕적생활 바다편 (向往的生活 大海篇)	호남위성	2.30%
4	두근두근 스위치 (非诚勿扰)	강소위성	2.01%
5	청설흔호홀 (听说很好吃)	절강위성	1.56%
6	섬섬발광적니 (闪闪发光的你)	강소위성	1.54%
7	화아여소년 캠핑편 (花儿与少年露营季)	호남위성	1.53%
8	개파정경희극 (开播情景喜剧)	동방위성	1.40%
9	목야가족 (牧野家族)	호남위성	1.35%
10	타가파홀화단 (打卡吧吃货团)	동방위성	1.13%

* 출처 : 중국시청데이터(中国视听大数据) 위챗 공식계정

III 박스오피스 톱10

2022년 8월 첫째 주(8.1.~8.7.) 박스오피스 톱10

순위	프로그램	개봉일	주간 수익(만 위안)
1	Moon Man (独行月球)	7.29.	101034.42
2	Warriors of Future (明日战记)	8.5.	20199.83
3	Almost Love (遇见你)	8.4.	6682.36
4	Lighting Up the Stars (人生大事)	6.24.	3021.71
5	Detective VS. Sleuths (神探大战)	7.8.	2835.38
6	Close to Love (我们的样子像极了爱情)	8.4.	1419.72
7	GG BOND: Ocean Mission (猪猪侠大电影·海洋日记)	8.6.	1352.43
8	KAKA (迷你世界之觉醒)	7.30.	918.26
9	My Little Pony: Friendship is Magic (小马宝莉: 新世代)	7.30.	539.16
10	쥬라기 월드: 도미니언 (侏罗纪世界 3)	6.10.	517.05

* 출처 : 덩타전문가버전(灯塔专业版)

IV 온라인 · 모바일게임 톱10

2022년 8월 첫째 주(8.1~8.7.) 온라인·모바일게임 톱10

순위	온라인게임		모바일 게임	
1	World of Warcraft	魔兽世界	천룡팔부	天龙八部手游
2	던전앤파이터	地下城与勇士	하스스톤	炉石传说
3	몽환서유	梦幻西游	전투파검령	战斗吧剑灵
4	Path of Exile	流放之路	Game For Peace	和平精英
5	원신	原神	구음	九阴
6	신천룡팔부	新天龙八部	메이플스토리 모바일	冒险岛手游
7	LOL	英雄联盟	삼국지 전략판	三国志·战略版
8	검망 3	剑网 3	천애명월도	天涯明月刀手游
9	Guild Wars 2	激战 2	타워오브판타지	幻塔
10	Cross Gate	魔力宝贝	라그나로크 온라인	仙境传说 RO

* 출처 : 17173

V 음원 톱10

2022년 8월 첫째 주(8.1~8.7.) 음원 톱10

순위	곡명	아티스트
1	급니일병마법약수 (给你一瓶魔法药水)	고오인 (告五人)
2	재니적신변 (在你的身边)	성철 (盛哲)
3	낙엽여주 (落叶与秋)	류삭칠 / 재호 (刘烁七 / 梓豪)
4	소성하천 (小城夏天)	LBI 리비 (LBI 利比)
5	Letting Go	채건아 (蔡健雅)
6	비주 (非酋)	설대비 / 주하 (薛黛霏 / 朱贺)
7	필살기 (必杀技)	고거기 (古巨基)
8	만천성진불급니 (满天星辰不及你)	남규 (南葵)
9	마마적화 (妈妈的话)	Zyboy 충우 (Zyboy 忠宇)
10	고용자 (孤勇者)	진혁신 (陈奕迅)

* 출처 : QQ 뮤직(QQ 音乐)



센터 안내

I KOCCA 북경비즈니스센터 소개

1 운영 목적

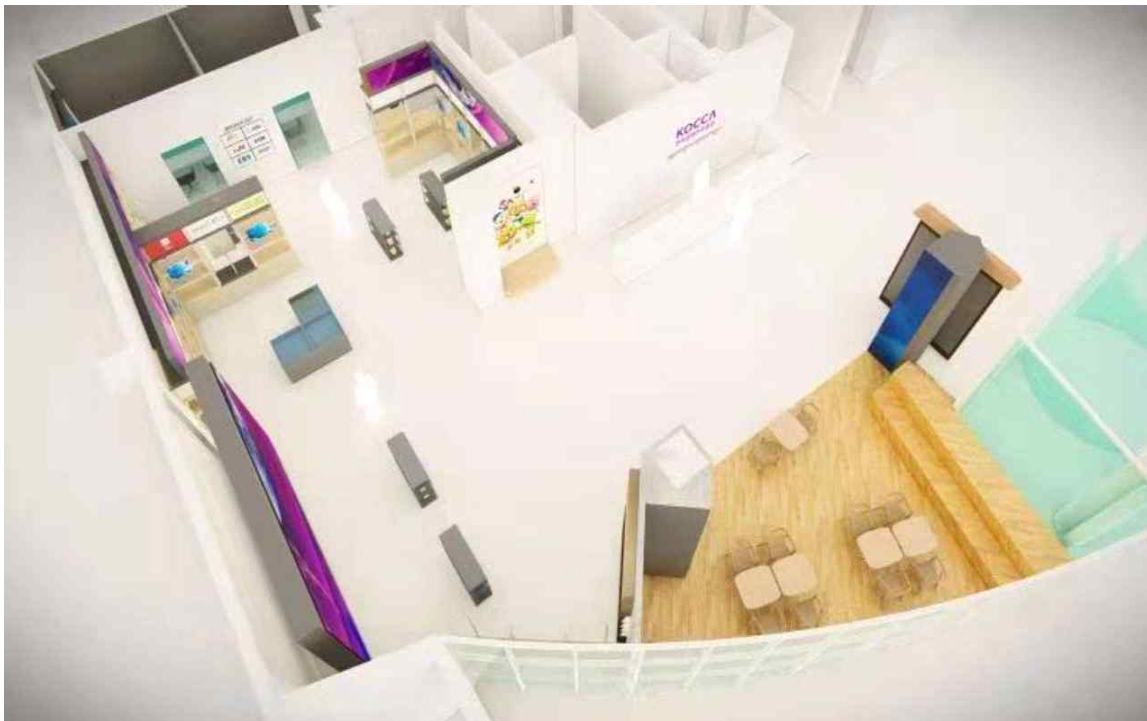


- ✔ 한국 콘텐츠 기업의 중국 진출에 필요한 현지 시장정보 · 전문가(법률)자문 · 회의통역
- ✔ 현지기업 정보조회 지원 등 맞춤형 현지 종합서비스 제공

2 시설 지원



- ✔ 방송 · 애니메이션 · 캐릭터 · 게임 · 실감콘텐츠 등 한국 콘텐츠 상품 전시
- ✔ 북경 현지에서 필요한 회의 공간 지원



주중 한국문화원 1층 상설전시공간

II KOCCA 북경비즈니스센터 주요 업무

✔ 통역 지원 : 한국 콘텐츠 기업의 중국 진출에 필요한 통역 서비스

- 통역원 : 북경비즈니스센터 통역 풀 활용
- 지원횟수 : 월 2 회, 회당 3 일 무료 지원, 추가 지원 요청 시 소요비용 기업 부담
- 지원지역 : 북경비즈니스센터 내 혹은 외부(북경시 한정), 온라인일 경우 장소 제한 없음
- 지원사항 : 통역지원, 1:1 비즈니스 미팅 혹은 행사 참여 시
- 운영방식
 - .. (신청) 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr) 접속 → 사업안내/해외센터 → 북경센터 메일 문의
 - ※ 지원희망일자 2일 전까지만 신청 가능
 - ※ 신청서 접수 시 통역유형 · 지원일정 · 참가인원 · 내용에 대한 전달 必
 - .. (지원) 온라인 신청 접수 → 지원 가능 여부 판단 → 통역원 확정 → 기업과 통역원 매칭 → 통역 지원 → 상담일지 제출
- 통역비용 : 무료 지원

✔ 전문가 상담 : 한국콘텐츠진흥원 중국 현지자문단

- 상담분야 : 마케팅 / 법률 / 회계 / 방송 / 게임 5 개 분야
- 구성 : 북경현지 전문가 17 명
- 상담방법 : 온라인상담, 북경비즈니스센터 內 대면상담
- 신청방법 : welcon.kocca.kr 회원가입→ 신청서 작성→문의콘텐츠 검토 및 확인
- 상담비용 : 무료

❖ 기업정보조사 : 중국 현지기업 등록정보 제공

- 조사대상 : 중국 현지법인
- 조사내용 : 법인설립일, 등록자본, 법인대표, 직원 수, 채무관계, 소송·채무·납세 정보 등

❖ WECHAT 공식계정 홍보 : 북경센터 공식계정을 통한 장르별 기업 및 콘텐츠 소개

- 발송주기 : 주 1 회
- 수신대상 : 중국 바이어 기업 관계자(팔로워 약 2,000 명)



* 문의 : 김영빈 대리 (전화: +86 10 6501 9787, 이메일: ybkim@kocca.kr)

북경비즈니스센터 담당자 연락처

윤호진 센터장	+86-10-6501-9971	hjyoon8591@kocca.kr
이향옥 차장	+86-10-6501-9355	hiangok@kocca.kr
김영빈 대리	+86-10-6501-9787	ybkim@kocca.kr
유 종 주임	+86-10-6501-9951	jong2@kocca.kr

중국 콘텐츠 산업동향

2022년 12호

주관기관 한국콘텐츠진흥원

작성 감수 : 윤호진 센터장

작성 : 한중콘텐츠연구소

책임집필: 김원동 대표, 나진희 실장

조사 및 리서치: 이염결 연구원

인포그래픽, 차트 및 통계: 정유진 연구원

번역: 임선애

발행인 조현래 (한국콘텐츠진흥원장)

발행일 2022년 8월 17일

발행처 한국콘텐츠진흥원

주소 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)

전화 1566-1114

홈페이지 www.kocca.kr

ISSN 2733-5798 (비매품)

- 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)의 <콘텐츠지식>에 게재되는 보고서로, 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”

KOCCA