

중국(심천) 콘텐츠 산업동향

해외 콘텐츠기업 탐방

- 중국 CG 디지털콘텐츠 분야에서 최초로 차스닥 상장기업 Silkroadcg

KOCCA

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

중국(심천) 콘텐츠 산업동향

CONTENT INDUSTRY TREND OF CHINA(SHENZHEN)

2022 년 11 호

구분(장르)	제 목	Key Word
기업탐방	▶ Silkroadcg테크놀로지주식회사를 만나보다 ▶ INTERVIEW Q & A ▶ 기업 정보 요약	CG/AR/VR
센터안내	▶ 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터 소개 1. 심천비즈니스센터 운영 안내	맞춤형 현지종합서비스 / 정보

작성 | 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터

배포 | 2022.07.27



Silkroadcg테크놀로지주식회사를 만나보다

KOCCA



Silkroadcg테크놀로지주식회사 Li mengdi 씨를 만나다

INTERVIEW NOTE

인터뷰 취지

중국 선전에 본사를 둔 Silkroadcg 테크놀로지주식회사(丝路视觉科技股份有限公司, 이하 'Silkroadcg')는 2002년 설립 이후 CG 전문 제작 업체로 성장하여 본사에 약 2,500 명의 임직원수를 보유하고 있음. 막강한 CG 기술력을 기반으로 최근 CG의 응용 분야를 새롭게 열어가고 있음

Silkroadcg는 중국 CG 디지털콘텐츠 분야에서 최초로 차스닥 상장기업으로 등록하였으며, 구체적으로 CG 정적 시각 서비스, CG 동적 시각 서비스, CG 시각 장면 종합 서비스를 제공하는 기업임

Silkroadcg는 메타버스의 근간이 되는 CG 제작 분야에서 선도기업이 되는 것을 목표로 CG 제작에 주력하는 한편 VR, AR 콘텐츠 분야로 진출을 시도하고 있음

대상자 소개

성 명 Li mengdi(李萌迪)
소 속 CEO
업 무 • 회사 운영 및 업무 관리

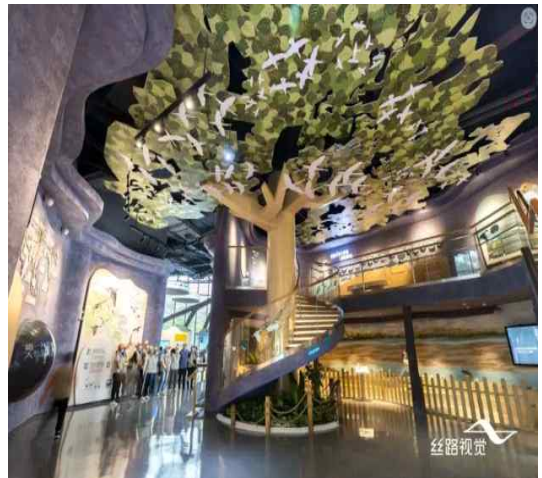
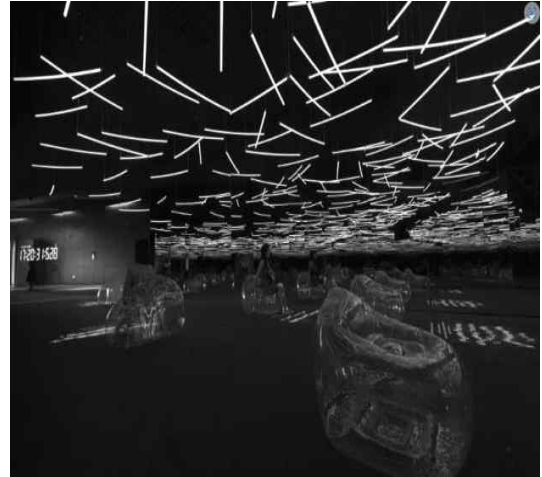
사진
비공개

KOCCA

INTERVIEW Q & A



✓ 기업 이슈



[그림 1] Silkroadcg, 세계3대 'iF 디자인 어워드'서 본상 2개 수상 쾌거!
선전도시계획전 수상작 이미지 캡처본(위)과 푸톈(福田) 홍수림 생태 과학관 수상작 이미지 캡처본(아래)

※출처 : Silkroadcg 공식 홈페이지

- Silkroadcg 는 독일 'iF 디자인 어워드' 인테리어 부문에서 본상을 받았다고 지난 4 월 15 일 홈페이지를 통해 밝힘. 1953 년부터 열린 'iF 디자인 어워드'는 개최되어 오랜 역사를 가지고 있는 독일 산업디자인 회사인 독일 인터내셔널 포럼 주관으로 시작됨. 이 어워드는 디자인 분야의 오스카상으로 불릴 만큼 권위 있는 디자인상으로 '독립, 근엄, 신뢰'라는 평가 이념을 기반으로 엄격한 심사체계와 고품질의 평가를 통해 수상작을 선정하는 것으로 유명, 세계적으로 유명한 브랜드와 디자인업체들도 다수 참가함
- 올해 57 개국에서 총 10,776 개 작품이 참가한 가운데 치열한 경쟁 끝에 Silkroadcg 는 <선전시 도시 계획전> 및 <푸톈 홍수림 생태공원 과학관> 작품으로 수상을 거머쥔

- 중국 광둥 선전(深圳)시 현대예술·도시계획관 건물 내 3~5 층에 마련된 전시 공간에 선전도시계획전을 열어 각 층마다 ‘도시 공생’, ‘도시 공동 건설’, ‘도시 공상(共想)’을 주제로 선전의 도시계획과 발전 역사를 체계적으로 전시함. 이번 전시는 기존에 높은 해상도로 인해 지원 불가했던 전시환경과 가상 상호작용이 미비했던 부분을 보완하며 기술적 혁신을 이뤘고, AR, 디지털 스크린 기술, 인터랙티브 멀티미디어, 예술 실험 장치, 5G, 빅데이터 등 기술 요소를 활용한 점이 두드러짐. 또한, 빠르게 발전을 이룬 신흥 도시 선전을 가상과 현실이 교차하는 공간 안에 녹여냈고 관람객이 시공을 넘나들면서 원스톱으로 선전의 과거와 미래를 한자리에서 이해하도록 도움
- 푸톈 홍수림 생태공원 과학관은 선전만 및 홍수림 습지를 주제로 한 테마 박물관으로 전시관 디자인은 양방향성과 흥미를 유지하면서 놀이식 공부의 콘텐츠 전달 방식을 강조했고 다양한 연령층의 과학 탐구에 대한 수요를 만족시키면서 이들의 선전만 홍수림 습지 보호에 대한 책임감을 강화함. 푸톈 홍수림 생태공원 과학전시는 ‘경쾌한 과학보급(轻科普)’을 핵심 포지션으로 삼아 다양한 형태의 인터랙티브 장비를 효과적으로 사용했고 동영상 연출, 터치 인터랙티브, 적외선 조작, 잉크 전도, 동화 캡처 등 다원화 인터랙티브 형식을 종합하여 더 큰 차원에서 습지 보호와 자연생태 교육의 사회적 의제를 모색함. Silkroadcg는 창조적인 디자인 집행력과 선도적인 과학기술 혁신력을 통해 우수한 작품을 선보여 중국 외에서 이미 여러 차례 상을 수상한 바 있으며 국내외 업계에서 탄탄한 실력을 인정받았으며, 이는 당사가 작품 창작할 때 원동력으로 작용함



[그림 2] Silkroadcg, <중국 VR TOP 50 기업>에 랭크

※출처 : Silkroadcg 공식 홈페이지

- 2021년 10월 19일 장시(江西) 난창(南昌)에서 개최된 <2021 세계 VR 산업대회 클라우드 서밋>은 VR 분야에서 가장 유명한 중국 및 글로벌 VR 산업 전문 전시회로 VR 기술을 적용한 최신 제품과 기술을 소개함
- VR 산업연맹은 이날 개막식에서 ‘중국 VR TOP 50 기업’을 발표한 가운데 Silkroadcg가 순위권 안에 랭크됨. VR, AR, MR 분야에 지속적인 투자를 이어온 Silkroadcg는 CG 분야에서 축적된 경험을 가지고 XR 산업을 지원하는 한편, 5G와 XR 기술을 교육 분야, 직업 교육, 스마트 제조, XR 콘텐츠 마케팅, 문화 박람회와 문화관광 및 군수산업 등 다양한 분야에서 융합 응용되고

록 노력하고 있음

- 또한 현재 중학교 물리, 화학, 생물을 대상으로 하는 ‘지혜궁(智慧宮)’ 가상 실험실, 중고등학교와 직업대학의 신에너지 자동차 시뮬레이션 실제 훈련에 적용하는 XR 표준화 과정 등을 이미 독자적으로 연구 개발함
- Silkroadcg는 지속적인 기술 혁신을 통해 XR과 5G, 인공지능, 사물인터넷 등 차세대 정보기술의 융합 분야를 확장하고 XR 산업의 새로운 디지털화 업그레이드를 추진함. 앞서가는 디지털 콘텐츠와 탄탄한 기술을 축적한 Silkroadcg는 미래를 향해 끊임없이 전진하고 있으며 문화와 기술의 융합을 발전 전략으로 삼아 디지털 과학기술 분야의 핵심기업으로 성장하고자 함

✓ 인터뷰 Q&A

Q ‘Silkroadcg’ 기업 소개

- A 2002년 중국 선전에 설립된 Silkroadcg는 CG, VR, AR 등 디지털 시각 기술 응용을 기반으로 시장 수요 중심의 디지털 콘텐츠 서비스를 제공하고 있으며, 크게 디자인 시각화, 디지털 마케팅, 전람전시 이 3대 사업을 영위함. Silkroadcg는 2016년 11월 선전증권거래소 차스닥에 상장하면서 CG 디지털 콘텐츠 분야에서 첫 상장 기업으로 알려짐. Silkroadcg는 자금 투입과 시각 선도 기술 응용 연구개발을 확대하고 시각 클라우드 컴퓨팅(RAYVISION), 디지털 트윈 응용(THEIA), VR/AR/MR 등 트렌드에 맞는 디지털 시각 기술 응용 연구에 집중 투자함. 또한, 미래 성장성이 있는 디지털 콘텐츠와 탄탄한 기술을 기반으로 지속적인 기술 혁신과 응용 분야 확장을 통해 기업의 성장을 견인하고자 하며 문화와 기술의 융합을 발전 전략으로 삼아 디지털 시각 분야에서 세계적인 기업으로 도약하고자 함

- A 당사는 창립 이래 줄곧 CG 제작에 주력하고 있으며, 현재 CG 제작은 메타버스의 근간이 되는 기술임. 또한, XR 디지털 콘텐츠, 디지털 전시, 빅데이터 실시간 시각화 및 디지털 가상화, 인터랙티브 장면 구축 분야에서 기술을 축적하였고 이미 많은 제작 경력을 보유하고 있음

Q CG 산업이 매년 미국에 가져다주는 직접적인 경제 효과는 수천억 달러에 이르고 이 분야에서 디즈니, Dream Works Studios 등 세계적인 기업이 탄생했는데, 현재 중국 CG 산업은 어디까지 왔나?

- A 여기서 의미하는 CG 산업은 특수 효과 영화, 애니메이션, 게임, 영화 드라마 및 상업광고를 포함함. CG 특수 효과가 상업적으로 폭발적인 반향을 일으킨 시점은 2009년에서 2010년 초임. 당시 전세계를 놀라게 한 영화 <아바타>는 상업적으로 기적을 이뤄냄. 한편, 현재 중국에서 CG 분야는 고속 성장단계에 있으며, CG 자체가 중국에서는 중국만의 특유의 발전 특징을 가짐. 컴퓨터 그래픽은 초반에 해외에서 영화와 광고 중심으로 적용됨. 그러나 중국에서는 특히 Silkroadcg와 같은 회사는 건축업에서 시작하여 중국의 도시화 발전이나 경제 발전과 맞물려 성장함. 아울러 중국 CG 산업에 뛰어드는 업체 중 우리와 같이 도시 계획을 시작으로 이 분야에 진출하는 경우가 많음. 경제 발전 및 인간의 아름다운 삶에 대한 동경으로 CG 산업은 새로운 전기를 맞이할 것임. 건축 분야, 영화/드라마 분야뿐만 아니라 문화 가치관의 전파 분야에서도 큰 역할을 하고 있음

- A 우리 회사의 회사명 가운데 ‘실로(丝路)’는 바로 실크로드의 의미임. 사실 당사가 2000년 창립할 당시 회사명은 원호의 그림자라는 의미를 가진 ‘후잉(弧影)’이었으나, 2002년 ‘실크로드’로 개명함

- Q 우리는 문화산업 분야에서 5000 년의 역사를 지닌 중국 최대 문화 IP 는 실크로드라고 생각했고, 회사 창립 초기부터 당사의 해외 진출을 염두에 두고 동서양의 문화를 연결하자는 취지에서 사명을 실크로드로 변경함
- Q 14.5 기획기간 중에 귀사는 이미 기술력을 인정받은 CG 정적 시각 서비스와 함께 향후 시장 파이가 큰 CG 시각 장면 종합 서비스와 CG 동적 시각 서비스에 주력할 것으로 알고 있음. 귀사는 주요 사업범위는 어떤 것이며, 향후 사업 방향에 대해 어떤 생각을 가지고 있는가?
- A 현재 우리 회사의 3 대 사업범위는 CG 정적 시각 서비스, CG 동적 시각 서비스, CG 시각 장면 종합 서비스임. 이밖에 현재 추진 중인 미래 전략사업으로는 빅데이터 시각화 사업, VR/AR 디지털 콘텐츠 상품, CG 직업 기술 교육 등이 있음
- A 당사는 국가의 디지털 콘텐츠 산업 계획 및 디지털 문화산업의 질적인 발전 전략을 견지하고 ‘문화+기술’ 융합 산업의 표준이 되는 기업으로 성장하는 것을 목표로 하여 기존 산업 및 고객의 시장 수요를 지속적으로 만족시키고 발굴하며 확장할 계획임. 또한 주도적으로 CG 기술의 응용 장면 분야를 새로운 업계 고객 및 응용 장면으로 확장해 나갈 예정임. 당사는 CG 제작 기술 혁신 및 응용을 중심으로 더 큰 분야로 다차원/입체적으로 사업을 추진하고 제품 라인업을 다양화하여 업계 내 경쟁력 있는 기업으로 발돋움할 것으로 기대함
- A CG 제작 응용 분야는 도시 계획관, 테마 전시관, 기업 이미지 전시, 대형 축제 이벤트, 정부 중요 업무 홍보 전시, 디자인 시각화, 하이엔드 부동산 마케팅, 스마트 도시 등 다양한 분야로 확장됨. 선전 및 선전 인근 도시에 사는 분들은 시간을 내어 선전도시계획전시관, 선전 화창베이(华强北) 박물관을 관람할 것을 추천함. 상하이와 상하이 인근 도시에 사는 분들은 이제 막 오픈하여 시운전을 시작한 상하이시 계획 전시관을 예약하여 방문해 보기 바람. 이 들 전시관 모두 우리 회사가 최근에 출시한 장인 정신이 깃든 작품이며 ‘문화+기술’의 융합과 디지털화 전시 분야에서 새로운 수준의 품질을 구현함
- Q 귀사는 미래전략사업으로 VR/AR 분야 디지털 콘텐츠 제품 개발에도 적극적으로 사업을 확장하는 것으로 알려짐. 현재 귀사의 VR/AR 분야 제품은 어떤 것이 있나? 회사 대표로서 VR/AR 분야에서 향후 어떤 성과를 얻을 것으로 기대하나?
- A Silkroadcg 는 2016 년부터 VR/AR 분야 콘텐츠와 응용 프로그램 개발과 적용을 지속적으로 추진하면서 VR/AR 기술의 다양한 장면별 응용을 모색해 왔음. VR+부동산, VR+전시, VR+문화관광 등 세분화 시장을 개척해 안정적 성장을 이루었음
- A 당사는 정부 정책에 맞춰 VR+교육 분야와 중고등학생 및 대학생 대상 직업 교육 ‘신에너지 자동차 시뮬레이션’ VR/AR 실습제품 사업을 지속 추진할 계획임. 앞으로 이공계를 중심으로 관련 제품군을 보완하고 5G+XR 스마트 교육 분야를 개발하고자 함. 최근 중학교 이과 실습생을 대상으로 한 물리, 화학, 생물 시뮬레이션 실험이 가능한 ‘지혜궁(智慧宮)’ 시리즈 제품을 출시하면서 물리/화학 실험의 고비용 문제와 실험의 위험성 문제를 해결함
- A 이외에 당사는 VR/AR 의 급성장 시대에 VR/AR 과 산업 디지털화, 직업 교육, 교육 분야와의 융합을 지속적으로 추진함. 예를 들면 VR 제품을 자동차 수리 교육에 응용함. 당사는 알리바바, 화웨이, 텐센트를 비롯한 여러 파트너사와 디지털 마케팅, 빅데이터 시각화, 디지털화 전시 등 다양한 분야에서 협업하고 있음

- Q** 회사 산하의 RAYVISION 은 클라우드 렌더링, 클라우드 전송 등에 중점을 두고 시각화 산업에 수직적으로 클라우드 컴퓨팅 서비스를 제공함. 현재 몇 차례에 걸쳐 자금 조달에 성공했으며, 향후 증시 상장도 고려하고 있음
- Q** 메타버스가 중국에서 처음으로 '14.5' 계획에 포함되면서 메타버스 산업이 다시 한 번 폭발적으로 업계에서 언급되었음. 귀사는 현재 메타버스 분야에서 어떤 전략적 레이아웃을 가지고 있나? 귀사에게 어떤 기회로 작용할 것으로 전망하나?
- A** 사실 디지털 콘텐츠, 컴퓨터 CG, 게임 관련 기술을 운영하는 회사는 자연스럽게 메타버스와 아주 밀접한 관계가 있음. 그러나 당사는 '메타버스'라는 현재의 개념에 대해 낙관적이지만 신중한 포지션을 가지고 있음. 우리는 그 어떤 개념도 '첫 개념 제시'에서부터 사람들의 생산성과 생활을 정말로 변화시키고 사회적 가치를 만들어 가는데까지는 아주 긴 시간이 필요하다고 판단하고 있기 때문임
- A** 물론 우리는 메타버스 또는 평행 세계 와 같은 개념이 반드시 현실이 될 것이라고 믿고 있지만 그 과정에서 우리는 묵묵히 우리가 할 일을 하고 적극적인 자세를 가지고 하나하나 경험을 축적해 나가면서 큰 변화의 물결 속에서 산업에 기여할 것임
- Q** 오픈자료를 통해 귀사는 연구개발을 매우 중시하는 것으로 알고 있는데, 현재 귀사의 연구개발팀은 어떤 업무를 수행중인가?
- A** 당사는 산업 특성과 독자적 기술력을 바탕으로 연구개발을 시장 수요와 긴밀하게 연결하여 위에서 아래로, 아래에서 위로 상호 보완하는 연구개발 시스템, 이른바 '하향식'과 '상향식' 방식으로 운영되고 있음. 하향식 연구개발이란 회사가 시장정보와 고객 수요를 충분히 수집하고 업계내 또는 기타 관련 분야에서 출현하는 신기술, 새로운 공법 및 전시방식에 대해 맞춤형으로 연구하는 방식으로, 업계 트렌드에 맞는 연구개발을 진행해 현 트렌드를 반영하는 신제품 또는 서비스를 출시할 수 있음. 상향식 연구개발이란 연구개발 프로젝트가 회사의 비즈니스 수요를 출발점으로 비즈니스에서 나타나는 구체적인 난제를 맞춤형으로 공략해 비즈니스 진행 과정에서 기술과 경험을 축적하는 것을 의미함. 이러한 방식을 통해 회사는 연구개발, 생산, 시장을 연계하여 회사의 업무 진행과 제품 서비스의 업그레이드가 반복될 수 있도록 지원함
- Q** 문화콘텐츠기업으로서 인재를 곧 기업의 경쟁력과 직결되는데, 귀사는 인재 확보와 유지를 위해 어떤 노력을 하고 있나?
- A** 문화콘텐츠산업과 관련된 사업을 영위하는 우리 회사에는 다양한 개성을 가진 임직원들이 근무하고 있는데, 이들의 성향이 곧 회사 전체 분위기를 형성함. 현재 난징, 선전, 우한, 광저우 등 지역에 '인재육성기지'를 설립했고 직영 오프라인 러닝센터를 운영하면서 회사와 동종업계에 CG 기술 전문 인재를 배출하고 있음
- A** 우리 회사의 매력포인트라면 '전문, 혁신, 즐거움, 성장'을 표방하는 기업문화로 인해 임직원 개개인의 개성을 살려 창의적인 인재로 성장함. 창의디자인팀에 근무하는 임직원들의 평균 연령대가 낮음. 중국 각지에서 모인 임직원들은 본인들이 좋아하는 일을 하기 위해 우리 회사에 취업하였고 그들의 말을 빌리자면 '쿨하고, 빛나게' 일하는 것을 강조함

- A** 우리 회사는 임직원들에게 자사주나 성과를 공유함. 우리는 이미 2 차례 지분 지급을 통해 성과를 공유한 바 있으며, 임직원을 대상으로 지분 배분을 통해 기업의 가치 성장과 직원의 자아실현을 추구하는 한편, 회사의 장기적이고 안정적인 발전 기반을 마련하기 위해 우수 인력을 지속적으로 확보하고 유지하기 위해 노력하고 있음
- Q** 회사의 성장 차원에서 볼 때 CG 시각 장면 종합 서비스 사업 규모는 갈수록 커지고 있고 여기에 투입된 자금도 상당히 클 것으로 추측되는데, 주요 고객이 크게 빅테크기업이나 부동산기업, 정부이기 때문에 가격 협상력이 상대적으로 약할 수밖에 없는 것으로 알고 있음. 사업 특성상 자금 회수 주기가 긴 편인데, 회사는 이로 인한 자금 유동성 문제에 어떻게 대응하고 있나?
- A** 우리는 중국내 최대 규모의 CG 제작회사로 주요 고객으로는 정부와 기업이 있음. 최근 몇 년 사이 유행하는 도시 조명소와 같이 정부에서 발주하는 여러 프로젝트와 여러 디지털 콘텐츠 사업은 모두 우리 회사 작품임. 당사는 빅테크기업, 부동산 기업 고객을 위해 프로젝트 3D 홍보영상 등을 제작함
- A** 현재 정부에서 발주한 프로젝트는 실행 후 기간 안에 사업비가 입금되기 때문에 기본적으로 자금 관련 문제는 발생하지 않음. 당사는 CG 시각 장면 종합 서비스 외에 시각화 업무, 디지털 마케팅 업무 및 내부 인큐베이팅과 빠르게 성장하는 미래 전략 혁신 업무 서비스를 제공중인데 이러한 서비스들은 사업주기가 짧은 편이고, 회전율과 자금 지급이 빠름
- A** 최근 회사는 억 위안 단위의 현금 흐름 유지되고 있고 고객 품질 및 비즈니스 품질은 안정적으로 향상되고 있음. 우리 회사는 상장사 플랫폼과 자본시장의 힘을 빌려 최근에 24,000 만 위안 규모의 공모전환사채를 발행했고 투자유치 프로젝트인 시각 클라우드 플랫폼 구축과 회사의 유동성을 확보하여 사업 확장을 지원함
- Q** 5G 기술이 발전하면서 다양한 분야에서 응용이 확대되고 B2B 시장에서 광범위한 활용이 가능한 만큼 많은 투자자에게 좋은 기회이며, 5G, 클라우드 컴퓨팅, 빅데이터 기술을 바탕으로 한 VR 확장 분야가 크게 증가할 것으로 보임. 이러한 환경 속에서 향후 귀사의 발전 전망은?
- A** 우리 회사는 다양한 분야의 CG 기술개발 및 응용에 주력하는 하이테크기업임. 기술 연구 개발은 주로 고객의 니즈와 자체 비즈니스를 충족시키기 위한 것으로 컴퓨터 그래픽 처리 기술을 기반으로 하며 그중 3D 기술을 핵심으로 함
- A** 이 분야에 종사하는 인원은 적지 않은 편으로 평균적으로 양호한 직무역량 수준을 보유하고 전반적으로 인력 수급은 원활한 편임. 인력 규모 차원에서 회사가 우위를 가진다면 더 많은 프로젝트를 수주하여 대형 프로젝트 추진이 가능함. 또한, 다양한 업무를 커버하고 새로운 업무를 추진할 능력을 갖추게 되면서 경쟁력을 확보하게 됨. 당사는 인력 확보 차원에서 우위를 가지고 있어 소속 임직원들의 성장을 돕고 이들에게 다양한 프로젝트 참여 기회를 제공함
- A** 중국에서 신흥 산업에 해당하는 3D 애니메이션은 실제로 CG 산업으로도 알려져 있음. 중국 게임 및 애니메이션 산업이 폭발적인 성장세를 보이면서 우리 회사 기술이 인디게임 CG, 3D 애니메이션 제작에 더 많이 활용되고 있음. 최근 몇 년 동안 3D 애니메이션은 게임이나 애니메이션뿐만 아니라 산업, 부동산 외에도 생활 전반에서 활용되고 있으며 초고속 인터넷 시대와 함께 빠른 성장을 보였는데, 여전히 큰 성장 잠재력을 보유하고 있음. 이 분야에 역량과 기술력을 확보한 당사는 앞으로도 더욱 발전할 것으로 전망됨

부록 기업 정보 요약

>>>



기업명	Silkroadcg테크놀로지주식회사 丝路视觉科技股份有限公司
대표자명	Li, Mengdi(李萌迪)
설립일	2002년
주요사업	CG/AR/VR
주소	광둥성 선전시 푸톈보세구 스화로 화양넨푸넨플라자 B4동 108호



센터안내

KOCCA

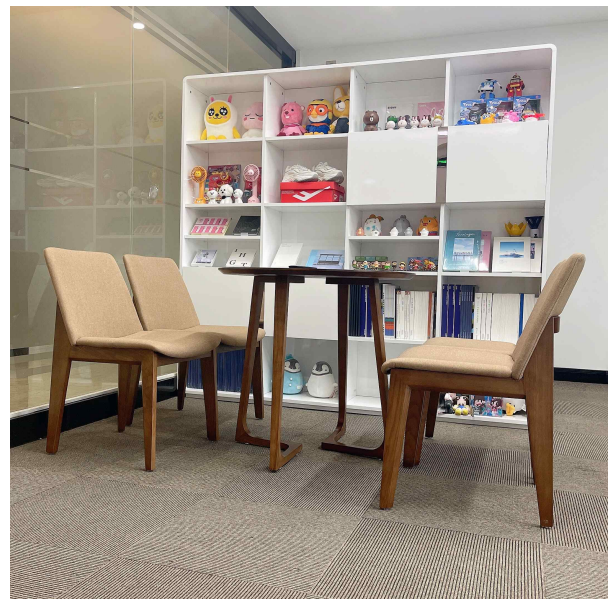
한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터 소개

☐ 운영 목적

- 한국 콘텐츠기업과 중국 남서부 지역(홍콩, 마카오 포함) 및 대만의 콘텐츠 기업 간 비즈니스 교류 및 현지 시장정보 제공, 통·번역 지원, 스마트 오피스 등 맞춤형 현지 종합서비스 제공

☐ 공간 구성

- 심천시 남산구 Infore Center 23층 2318호 (한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터)
사무공간, 스마트 오피스, 콘텐츠 쇼룸, 비즈니스 회의실 등. (약 126㎡)



한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터 사무공간

☐ 이용 안내

- 대상 : 중국 남서부 지역 및 대만의 콘텐츠 기업과 비즈니스 교류를 원하는 모든 한국 콘텐츠기업

☐ 문의 사항 (* 세부 문의사항은 언제든지 연락주시기 바랍니다)

- 김형민 센터장 (전화 : +86-755-2692-7797, 이메일 : momo@kocca.kr)
- 양예지 주임 (전화 : +86-755-8653-6744, 이메일: yangyejee@kocca.kr)
- 주가린 주임 (전화 : +86-755-8657-3317, 이메일: coral102@kocca.kr)

중국(심천) 콘텐츠 산업동향

2022년 11호

주관기관 한국콘텐츠진흥원

감수 김형민 (심천비즈니스센터장)

주가린 (심천비즈니스센터 주임)

집필자 고하늬 과장 (나초(북경)컨설팅유한공사)

이옥매 부장 (나초(북경)컨설팅유한공사)

김은아 과장 (나초(북경)컨설팅유한공사)

발행인 조현래 (한국콘텐츠진흥원장)

발행일 2022년 7월 27일

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”