

● 일반동향 ○ 심층동향

4. 홈네트워크/정보가전

실감 체험 4D 영화의 대중화 : 멀지 않은 미래

□ 개요

- 디지털홈은 거실이 극장으로, 서재가 사무실로 활용되는 등 장소의 경계를 초월한 유비쿼터스홈으로 변화하고 있으며, 이러한 변화 추세에 따라 미디어, 디바이스, 서비스가 함께 진화
- 유비쿼터스 시대의 영상 기반 서비스는 고해상도 디지털, 3D입체 영상에서 4D실감(오감) 체험을 기반으로 새로운 부가가치 창출
- 한국의 IT인프라와 독특한 '가족공동체와 방'이라는 문화는 극장, 홈, 학교 등에서 실감미디어 서비스를 적용하기에 유리한 환경을 제공

□ 국내외 동향

- 해외 영상산업은 유니버설 스튜디오의 체험형 전시관, CueSim 항공기 시뮬레이터와 같이 중력감, 가속도 등의 감각을 통하여 체험할 수 있는 영상 서비스를 제공
 - 디지털 시스템은 약 15~20%, 3D 영사시스템도 약 5% 정도 보급된 것으로 추정되고, 이러한 추세는 더욱 가속화 될 것으로 예상
 - * 디즈니를 위시해 파라마운트, 라이온스게이트, 폭스, 소니 픽처스, 워너, 폭스 등 메이저 제작사가 2009년부터 입체영화를 개봉
 - * 미국 LA 차이나 극장에서 미국 최초로 D-Box사의 초보적인 4D 극장 시스템이 도입되었으며, 최근 3~4개 극장을 추가 오픈
- 국내 영상산업은 성장 한계에 도달하여 새로운 돌파구를 모색중이며, 우주체험관, 4D 과학관 등 시범적으로 디지털시스템 도입 추진
 - 4D 효과가 삽입된 DVD나 블루레이가 출시되고 있으며, 4D 전용 의자를 구입할 경우 집에서도 몸으로 체험하는 영화감상이 가능
 - * 국내 총 2,400여개 기존 멀티플렉스 영화관중 400~500개가 디지털 영상시스템 적용 계획(추정)

- * 국내 CGV에서는 '09년초 CGV상암점을 4D플렉스 영화관으로 오픈하여 일반영화를 오감 체험 영화로 상용화하고 있으며, 2009년말까지 4D플렉스 3개 영화관을 완공 예정
- * CGV 뿐만 아니라, 우주체험관 디지털 돔영상관(전남), 거제포로수용소 유적공원 영상관(경남), 과학관 4D 체험관(대구), 디지털 4D 수족관(판교) 등에서 「KEIT IT 산업원천기술개발」 과제의 결과물(SMMD 저작물, SMMD 홈서버 등 기술)을 활용한 상용화 추진중

- 박물관 및 전시관, 테마파크 특수극장은 기존 입체, 4D, 라이드 시뮬레이터, 돔 기반의 보는 서비스에서 실감체험 서비스로 변화 모색
- * 특수극장시스템은 고가의 수입장비, 국산장비 및 저가의 중국산 등으로 혼재되어 있으며, 품질이나 표준 규격이 없어 운영관리측면이나 관람객의 만족도 면에서 미흡한 실정

□ 시사점 및 대응방향

- **【시장 관점】 차별화된 4D 체험서비스 기반 영상산업 시장 선점**
 - 미국 D-BOX 사례에서 보듯 국외 기업에서 대규모 자금과 기술력을 바탕으로 국내 영상산업 침투 및 주도 예상

<대응방안>

- ◆ 비교 우위의 IT융합 응용기술을 통한 상용화와 해외 시장 개척
- ◆ 체험형 4D 시네마 시스템을 도입 및 디지털홈으로 확대를 통한 차별화된 서비스 개발

- **【기술 관점】 국제표준기구(MPEG 등)에서 원천기술 확보경쟁 가열**
 - 국제 표준 권리 및 특허 확보 가능한 원천기술의 경쟁적 개발

<대응방안>

- ◆ 지식경제부 기술표준원, 연구기관 및 학계 공동 국제 표준 기술 확보 노력 및 해외 기술특허 공동 대응 노력
- ◆ 실감 체험형 기술을 선도하기 위한 국내 표준 제정 추진 시급
- ◆ 해외 기술 주도 기업과의 전략적 협력을 통한 국제 표준화 추진

○ **【정책 관점】 국내 관련 산업 보호 및 해외시장 개척**

- 신속한 정책적 판단을 통한 관련 산업의 성장한계 극복 환경 구축 필요

<대응방안>

- ◆ 정부(지식경제부, 문광부, 방통위 등), 극장산업(영진위, 영화제작자 협회 등) 및 연구기관 등 관련기관들의 협력에 의해 국제/국내 표준 제정 및 저작권 문제 해결 도모
- ◆ IPTV/VoD 방송에서 4D 미디어를 수용할 수 있도록 미디어법 개정
- ◆ 시범사업을 통해 미디어, 재현 시스템, 실감효과 디바이스 전체를 패키지로 제공할 수 있는 사업자의 육성

【용어정리】

▪ SMMD(Single-Media Multi-Devices) 기술이란?

: 효과/환경 정보를 포함하는 신개념의 미디어를 사용자 주변의 다양한 디바이스들과 연동하여 재현함으로써 미디어 서비스 효과를 극대화할 수 있는 기술

