



## 중국 '3D 시험방송' 개국 1주년, 성과 및 향후 성장 과제 분석

### Key Message

2012년 1월 1일 중국 정부 소유의 중앙방송국 CCTV를 포함해 총 6개 주요 방송사를 주축으로 개국한 '3D 시험방송'이 지난 1년간 3D 콘텐츠의 질적 도약은 물론 해당 방송사의 수익 창출을 도모하고 있는 가운데, 중국 각지의 3D 방송 수신 가구 확대에도 긍정적인 영향을 미칠 것으로 전망된다. 그간 지적재산권 관련 보호 장치 미비와 기술 및 3D 전문 인력 부족으로 업계 전문가들 사이에서 3D 방송 콘텐츠의 생산력이 낮다는 평가를 받아온 중국 3D 방송시장은 정부 주도의 3D 시험방송으로 향후 3D 콘텐츠 제작과 유통에 더욱 활기를 띠 것으로 전망되며, 나아가 최근 침체된 양상을 보이고 있는 글로벌 3D 시장 성장에 긍정적 영향을 줄 것으로 기대된다.

### Briefing

#### 1. Introduction: 중국, '3D 시험방송' 개국으로 본격적인 개화기 맞아...

- ▶ 그간 중국에서는 3D 방송 콘텐츠 제작에 소요되는 막대한 비용에 따른 투자 부담이 3D 콘텐츠의 공급 부족을 야기해 3DTV 보급 확대에 걸림돌로 작용하는 악순환이 계속됨
  - 통상적으로 3D 콘텐츠 제작비용은 2D 콘텐츠 대비 1.5배가 투입되며 가장 적은 비용으로 제작할 수 있는 3D 컨버팅 방식의 경우에도 러닝타임 120분 기준 300~500만 달러, 분당 5~7만 달러가 소모됨
  - 중국 방송사 및 3D 콘텐츠 제작업체는 3D 입체영상 제작에 소요된 비용 회수를 위해 3D 콘텐츠의 가격을 높이거나 마진을 줄일 수밖에 없는데, 이런 요인이 콘텐츠 제작을 위축시켜 왔으며 3D 콘텐츠 부족으로 중국 가정의 3DTV 보급 또한 여전히 미미한 실정
- ▶ 이 같은 상황에서 중국은 지난 2012년 1월 1일부로 국가광전총국(이하 SARFT)<sup>1)</sup>의 주도 하에 CCTV, Beijing TV, Shanghai TV, Tianjin TV, Shenzhen TV, Jiangau TV 등 6개 방송사가 연합해

1) 중국의 TV 방송, 영화 등 미디어 콘텐츠 관련 정책이나 규제 마련, 관리 감독 등의 업무를 수행하고 있는 정부 기관



‘3D 시험방송<sup>2)</sup>’을 개국

- ‘3D 시험방송’은 주요 방송사가 자체 제작한 3D 방송 프로그램을 방영, 중국 3D 콘텐츠 제작 기술의 점진적 향상과 수익화를 유도하고, 3DTV에 대한 일반 소비자의 관심을 제고해 3D 방송 시장 성장을 견인하는 선순환 구조를 형성하는 데 기여할 것으로 기대됨

## 2. 중국 3D 시험방송 시행 1년의 성과 분석

### 2.1. ‘3D 시험방송’ 콘텐츠 분석

- ▶ 중국 전역에서 무료로 수신 가능<sup>3)</sup>한 ‘3D 시험방송’은 개국 후 근 1년간의 방송 과정에서 다양한 장르의 프로그램을 무사고로 송출하는 성과를 거둠
  - ‘3D 시험방송’은 CCTV가 3D 채널의 방송 송출방식을 통합하고 SARFT로부터 3D 방송 콘텐츠 관리 권한을 부여받아 총괄책임을 맡고 있으며, 6개 방송사가 각각 3D 프로그램을 자체 제작하고 있음
  - 3D 프로그램별 첫 방송은 매일 저녁 7시 30분부터 지정까지 방영되고 다음날 오전 10시 30분부터 저녁 7시 30분까지 전일 방송분이 재방영되어 총 두 번에 걸쳐 방송되고 있으며, 2012년 11월 10일까지 총 방송기간 315일(4,252시간 30분) 동안 방송 사고는 발생하지 않은 것으로 집계됨

방송사별 ‘3D 시험방송’ 프로그램 방영 현황		
방송사	프로그램 장르	일일 3D 프로그램 방영시간
CCTV	다큐멘터리/영화/스포츠	1시간
Beijing TV	버라이어티 쇼/토론	1시간
Shanghai TV	스포츠/전통희극/테마특집	1시간
Jiangsu TV	스튜디오 탐방기	30분
Tianjin TV	애니메이션, 만화	30분
Shenzhen TV	패션/테마특집	30분

출처: china3-d.com

- ▶ ‘3D 시험방송’ 프로그램은 주로 애니메이션, 스포츠, 테마특집, 드라마, 버라이어티 쇼 등으로 편성되어 있으며, 방송사별로 특정 장르에 주력해 자체 제작 콘텐츠를 송출함
  - CCTV는 주로 해외 다큐멘터리, 영화, 애니메이션, 버라이어티 쇼 등을 수입해 방영하고 있지만, 자체 제작 프로그램인 ‘젠선우치라이(健身舞起來)’와 ‘우다오슈제(舞蹈世界)’는 보수적 제작 방식과 단순한 편집으로 3D 입체영상 품질이 평범한 수준에 그치고 있음
  - 대부분의 3D 프로그램을 자체 제작하는 Beijing TV는 주로 생활서비스 및 탐방(70%), 버라이어

2) 3D 시험방송 홈페이지: <http://3d.tv.cn/>

3) 3D 시험방송은 암호화된 위성 전송방식으로, 전국 네트워크망을 통해 방송을 송출하고 있으며 일시적으로 무료로 수신 가능한 위성신호를 사용하고 있음

티 쇼(30%)를 방영하고 있으며, 일상적 소재를 바탕으로 높은 시청률을 자랑하는 ‘션벤(身邊)’, ‘양성탕(養生堂)’ 등은 공동 제작을 통해 제작 비용을 절감함과 동시에 춘절 이후 매분기 향상된 제작기술을 보여주며, 3D 촬영기술에 있어서는 타 방송사를 월등히 앞서고 있음

- Shanghai TV는 ‘칠채희극(七彩戏剧)’, ‘오락전선(娛樂前線)’, ‘경폭 스포츠(勁爆体育)’, ‘매력도시(魅力都市)’, ‘상하이방양(上海榜样)’ 등 풍부한 3D 콘텐츠를 선보이고 있으나, ‘매력도시(魅力都市)’, ‘상하이방양(上海榜样)’의 경우 촬영 및 제작기술 부족으로 3D 영상편집 작업이 생략되는 등 보완이 필요함
  - Jiangsu TV는 건강 방송 프로그램 ‘만가등화(万家灯火)’가 호평을 받고 있으나, 이 역시 단순한 화면구성으로 3D 입체영상 효과는 미미한 수준임
  - Tianjin TV는 리얼리티 프로그램인 ‘당심가족(糖心家族)’과 전통문화 소개 프로그램 ‘대예술소과당(大藝術小課堂)’을 비롯해, ‘3D 시험방송’ 참여 방송사로는 유일하게 어린이용 프로그램 ‘3D 낙원(3D樂園)’과 애니메이션 ‘방양(榜样)’, ‘옥jong외전(阿jong歪傳)’, 그리고 중국 최초의 3D 애니메이션 ‘중국만화ING(中國漫畫ING)’ 등을 제작해 호평을 받고 있음
  - Shenzhen TV는 최신 유행, 여행지 및 명소 등을 다루는 ‘3D 경향(3D風尚)’, ‘3D 발견(3D發現)’, ‘식객준비(食客準備)’ 등으로 인기를 얻고 있으나 최근 대중의 관심이 저조한 요가 강습, 밸리댄스 강좌, 성악 훈련 등의 콘텐츠 방영에만 집중해 시청률이 하락하고 있음
- ▶ 아직까지 ‘3D 시험방송’에 참여하는 방송사들의 자체 제작 경험 부족과 낮은 기술 수준이 3D 입체영상의 품질을 향상시키는데 걸림돌이 되고 있지만, 점진적으로 기술 및 콘텐츠 구현 수준이 향상되고 있는 것으로 나타남

**3D 시험방송 프로그램**

‘젠션우치라이(健身舞起來)’(좌), ‘양성탕(養生堂)’(중), ‘칠채희극(七彩戏剧)’(우)

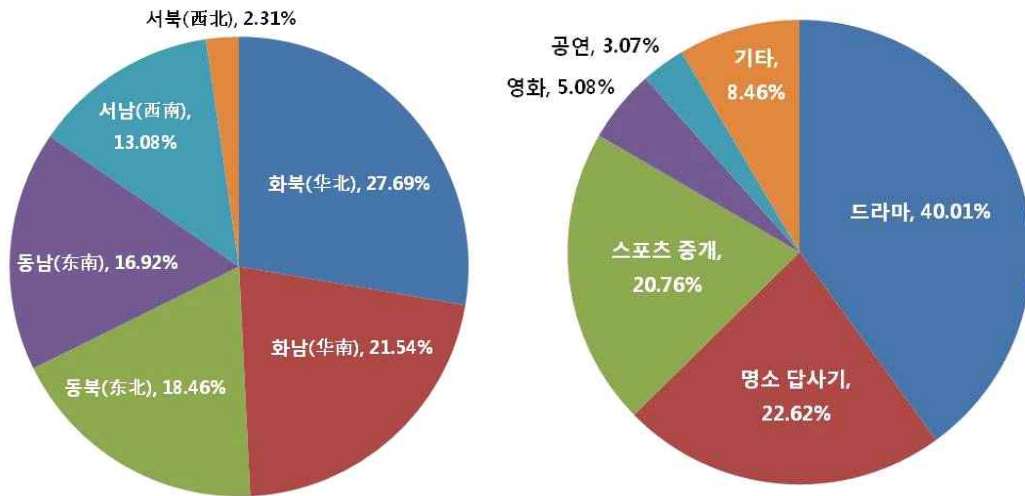


출처: 각 방송사 홈페이지

## 2.2. '3D 시험방송' 시청률 분석

- ▶ 중국 3D 전문 매체인 3D중국망(3D中國網)이 업계 전문가를 대상으로 '3D 시험방송'의 지역별 시청률과 시청자 만족도, 선호 프로그램 장르 등을 조사한 서베이 결과에 따르면, 지역별로는 화북이 '3D 시험방송'을 가장 많이 시청하는 것으로 나타났으며, 드라마가 프로그램 장르별 인기순위 1위를 차지한 가운데, '3D 시험방송' 만족도에서는 불만족이라고 답한 응답자 수가 과반을 넘은 것으로 집계됨
  - 중국의 지역별<sup>4)</sup> '3D 시험방송' 시청률 조사 결과, 화북 지역이 27.69%로 가장 높았으며 화남(21.54%), 동북(18.46%), 동남(16.92%), 서남(13.08%)이 그 뒤를 이음

**'3D 시험방송'에 대한 중국 지역별 시청률(좌)과 선호 프로그램 장르(우)**



출처: china3-d.com

- 시청자들이 좋아하는 '3D 시험방송' 프로그램 장르 1위는 드라마로, 명소 답사기, 스포츠 중계, 영화, 공연이 그 뒤를 이었으며, 대체로 무거운 소재보다는 가벼운 소재를 선호하는 것으로 확인됨
- '3D 시험방송'에 대한 만족도를 조사한 결과, 불만족도 85%, 만족도 15%로 나타나 전반적으로 3D 방송 프로그램에 대한 불만이 높았으며 대다수 시청자들이 3D 프로그램의 부실한 내용과 높은 재방송률을 보완해서 향후 프로그램 편성을 늘려야 한다는 의견을 제시함
- ▶ 한편, 3DTV 및 셋톱박스의 높은 가격도 3D 방송 확산에 걸림돌이 되고 있지만, 대다수 시청자들이 '3D 시험방송'에 대해 관심을 갖고 3D 방송 시청 가구 확대를 위한 정책적 지원을 희망하고 있어 향후 중국 3D 방송 시장의 활성화가 기대됨
  - '3D 시험방송' 시청에 필요한 고화질 TV 셋톱박스 및 3DTV의 가격이 일반 소비자들에게 부담

4) 중국은 크게 화북, 화남, 동북, 동남, 서남, 서북 등 6대 중국지리대구(中國地理大區)로 나뉘지며, 각 지리대구는 성, 직할시, 자치구, 특별행정구 등으로 나뉘짐

스러운 수준이어서 이러한 디바이스를 구비한 소비자는 전체의 15%에 불과하며, 이 때문에 3D 방송 커버리지에도 한계가 있는 것으로 나타남

- '3D 시험방송' 시청 희망자는 전체의 70%에 육박하고 있으며 가정 내 디바이스 교체를 원하는 응답자가 40%, 채널 시청료를 지불할 의사가 있는 시청자가 35.5%로 집계된 한편, 많은 시청자들이 '3D 시험방송' 수신이 약한 지역에 대해 고화질 TV 셋톱박스 설치 및 3D TV 구매 관련 지원을 희망하고 있는 것으로 나타남

### 3. 중국 3D 방송시장 전망 및 향후 성장 과제

#### 3.1. 중국 3D 방송시장의 향후 성장 과제

- ▶ 현재 무료수신 가능한 '3D 시험방송'이 향후 유료로 전환돼 별도의 수신료를 징수할 것으로 전망되는 가운데, SARFT와 주요 방송사 간 수익배분 비율 관련 논의가 진행되어야 할 것으로 예상되며, 막대한 3D 콘텐츠 제작비용을 총당할 수 있는 수익모델(BM) 마련이 시급함
  - 장기적인 중국 3D 방송산업 발전을 위해서는 '3D 시험방송'의 수신료 징수 및 광고비 선정 등 3D 방송산업의 구체적인 BM과 수익배분을 둘러싼 SARFT와 6개 방송사 간 지속적인 협의가 필요하며, 이를 통해 3D 방송산업 환경을 구축함으로써 타 방송사 및 3D 콘텐츠 제작업체들의 참여를 유도해 양적, 질적 성장을 도모해야 함
- ▶ 일반 소비자들의 3DTV 구입 및 3D 방송 시청을 위한 별도의 수신료 지불을 유도하기 위해 수준 높은 3D 콘텐츠 제작 기술 및 다양한 방송 프로그램 편성이 요구됨
  - 각 방송사는 3D 콘텐츠 제작업체들과의 협력을 통해 고화질 3D 방송 프로그램 제작 및 편집 기술을 향상시킴으로써 다양한 장르의 방송 프로그램을 확충할 필요가 있음
  - 3D 입체영상 효과 구현에 치중하기보다는 3D 방송 프로그램 내용 자체의 완성도에 만전을 기하고, 시청자들이 편안하게 즐길 수 있도록 사용편의성을 극대화함으로써 3D 콘텐츠에 대한 대중의 관심을 제고해야 함
- ▶ 뿐만 아니라 '3D 시험방송' 수신 가능 지역 및 3DTV 보급의 빠른 확산을 위해서는 정부 주도의 3D 산업 육성책이 필요함
  - 정부 차원에서는 '3D 시험방송'의 난시청 지역 문제 해소와 더불어 중산층의 3DTV 및 고화질 TV 셋톱박스 구입 지원을 통한 3D 방송 시청가구 확대에 주력해야 할 것으로 전망됨
  - 3D 콘텐츠 소비의 지속적 대중화를 위해서는 어린이용 프로그램 편성 확대 및 3DTV와 인터넷을 통한 멀티스크린 서비스를 전개하는 것도 유용할 것으로 관측됨
- ▶ 중국 각 방송사는 중국보다 앞서 3D 방송을 시작한 해외 국가의 우수 3D 방송 사례를 벤치마킹함으로써 콘텐츠 제작, 편성, 방영, 수익화 등 3D 방송산업의 전 단계를 보다 효율화하고 고품질 3D 콘텐츠를 제공하는데 활용해야 할 것으로 전망됨

- 해외에서는 2007년 세계 최초의 3D 방송채널 'BS11'을 개국한 일본에 이어 영국, 프랑스, 독일, 이탈리아, 스페인, 네덜란드, 스웨덴, 룩셈부르크, 러시아, 폴란드, 터키, 미국 등이 3D 방송채널을 개국하고 있으며 2012년 기준 전 세계 3D 방송국은 총 25개로 집계됨
- 중국보다 앞서 3D 방송을 개시한 해외 3D 방송 채널의 경우 비교적 높은 수준의 콘텐츠를 제공하고 있으며, 미국 위성 TV Dish Network는 미국 내 3D 방송 시장점유율 확대를 위해 3D 콘텐츠 제작업체와 공동으로 유료 회원 대상의 고화질 3D영화 VOD 서비스(편당 5.99~7.99달러)를 전개하고 있음

### 3.2. 중국 3D 방송시장 전망

- ▶ 중국 3D 방송시장이 점진적으로 성장할 것으로 전망되는 가운데, 3D 시청 가구 확대를 위한 중국정부의 구체적 지원 가능성과 '3D 시험방송'이 3D 콘텐츠 제작업체들에게 성장 기회로 작용할 것인지 여부에 업계의 귀추가 주목되고 있음
  - 3D 방송산업의 수익 창출을 위해서는 3D 방송 수신 가능 지역 확산 및 3D 콘텐츠에 대한 일반 시청자의 관심 제고가 관건이 될 것으로 예상됨
  - 이에 따라 현재 일반 시청자 층에게 부담으로 작용하고 있는 3DTV 및 관련 셋톱박스 가격 등을 상쇄할 지원책과 향후 유료 전환 가능성이 있는 3D 방송 채널의 수신료 완화 등이 마련될 것으로 전망됨
  - 장기적으로는 SARFT와 각 방송사들이 3D 방송 시청자 층의 지지를 바탕으로 효과적인 BM을 도입함으로써 단계적으로 중국 3D 방송시장 활성화를 주도함과 동시에, 선도적인 3D 콘텐츠 제작업체와의 연계를 통한 3D 콘텐츠 보급에 주력할 것으로 기대됨

### Source

1. 3D中國, '3D頻道開播近一年, 發展現狀及趨勢分析', 2012.11.15.  
<http://www.china3-d.com/news/industry/2012-11-15/24683.html>
2. 中投影, '3D顯示產業發展現狀和未來發展趨勢解析', 2012.9.24  
[http://www.av010.com/jszw\\_html/jszw4450\\_1.html](http://www.av010.com/jszw_html/jszw4450_1.html)
3. 慧, '3D電視產業的發展現狀與未來趨勢分析', 2012.2.29  
<http://info.homea.hc360.com/2012/02/290934883642.shtml>
4. 中行究, '我國3D產業發展的現狀及制約因素分析', 2012.2.22  
<http://www.chinairm.com/news/20120222/708019.html>
5. Yesky, '3D產業未來發展趨勢：“裸眼顯示器”', 2012.10.23  
<http://szhk.yesky.com/17/33928517.shtml>