

# 문화기술(CT)의 국제경쟁력 강화 방안

문화기술전망을 중심으로

2012. 5. 29

최 원 재

시각디자인과·디자인경영센터



**단국대학교**  
DANKOOK UNIVERSITY

contents

연구개요 및 방법

1

트렌드 분석과  
문화기술 키워드 도출

2

심층인터뷰와 FGI를  
통한 전략 분야  
전망

3

## 연구개요 및 방법

1. 연구 추진 배경
2. 연구목표 및 목적
3. 연구의 필요성과 기대효과
4. 연구범위
5. 연구방법
6. 아웃룩 전망의 프레임 워크

1 연구 추진 배경

- IT 기술 기반+문화콘텐츠 => 세계 성장 동력 산업 인정 => 실질적 고부가 가치 산업 확대
- 사회 • 문화적 삶의 질 향상 + 주5일 근무 => 라이프스타일 변화 : 문화소비 촉진, 새로운 문화 트렌드 자리매김
- 교육 + 오락요소 => 에듀테인먼트+ New Device
- 미디어문화 + 한류바람 => 문화콘텐츠의 수출•예술 + 기술접목 산업 발달



2 연구목표

- CT 기반 전략분야 심층 전망 >>
- CT 시장현황 및 트렌드 분석 > 전략분야 핵심기술 전망 > CT 콘텐츠 상품 발굴
- CT 기반 산업구도 변화 > 다변화, 융합 콘텐츠 > 사용자 행태 변화, 콘텐츠 산업 이슈 & 현황 전망
- CT 관련 문헌 : 주요 이슈 & 트렌드, 키워드 추출
- 유형화된 이론적 근거적용  
: 성공적 콘텐츠 상품 분석 > FGI 항목 - CT 전략분야 핵심기술 & 콘텐츠 상품 전망

3 연구목적

- 콘텐츠산업 수요 기반 > 전망있는 전략분야 도출 > 국가 성장 동력 CT산업 발전 이바지
- 콘텐츠 산업간 융합, 혁신, 창조, 기술적 요소 & 시장성 : 차세대 유망 콘텐츠산업 전망
- 글로벌 시장 파급력, 기술 경쟁력 선도가능 전략분야 도출
- 전략분야 심층전망 : 콘텐츠상품 발굴 > 국내외 매출 100억 이상 콘텐츠상품 발굴 : 국가 경쟁력 증대
- 차세대 전략분야 : 핵심기술개발 동향, 국내외 사례, 기술발전전망 확인
- 차세대 유망 콘텐츠 산업 > 정책 지원 입장 확인
- 콘텐츠상품 시장, R&B 결합 : 기술성, 경제성, 활용성 > 종합전망
- 모델 (기술+제품+서비스), 전망 (산업/기술), 시장가치(경제적 효과) 제시
- 콘텐츠 전략분야 > 핵심기술 추진체계 구체화

4 연구

● 급속한 기술발전 : 미래 사회 상호의존성 • 복잡성• 불확실성 증가

● 전세계적 기술의 급변 > 대내외 경제적 • 사회적 여건변화 속도 가속화  
: 잠재적요인 대응 • 기회요인 발굴 • 선제적 미래준비 필요증가

필요성과

● 문화 & 과학기술 융합  
: 새로운 신규문화 산업 도출, 선진국 수준 CT 역량확보 > 기술혁신 & CT기술역량 연구 필요

● 핵심기술 추진체계 구체화 > 미래 트렌드 예측 > CT 상품 전망  
: 한국콘텐츠 새로운 성장동력 > 실질적 고부가가치 산업 가치상승

기대효과

5 연구

- 문화콘텐츠산업 장르, 문학산업통계 기준 10개 장르  
: 출판, 만화, 음악공연, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 에듀테인먼트  
(문화예술, 공연, 공예, 미술, 음악)

범위

- 문화예술분야  
: 전략분야 심층 전망 > 콘텐츠 상품 발굴, 전략분야 각 장르별 산업통계, 국내외 사례, 향후 시장분석 시도
- 콘텐츠상품 시장, R&B 결합  
: 기술성, 경제성, 활용성 > 종합전망
- 모델 (기술+제품+서비스) • 전망 (산업/기술) • 시장가치(경제적 효과) 제시
- 전략분야 도출시 파급력 감안 > 전략상품 CT Outlook : 5~10개 수립 제시

1

기반조사

CT 10개 장르  
문화기술, 산업현황, 기술동향 조사분석



2

1차•2차  
심층인터뷰

CT 관련 전문가, 전략 아이디어 토론



50개  
아이디어 도출

3

FGI

50개 아이디어  
기술성, 경제성, 활용성, 종합전망



10개  
전략제품  
시나리오



4

내부 · 외부 자문회의



5개  
전략분야 도출



# 1 연구개요 및 방법

## 아웃룩 전망의 프레임 워크

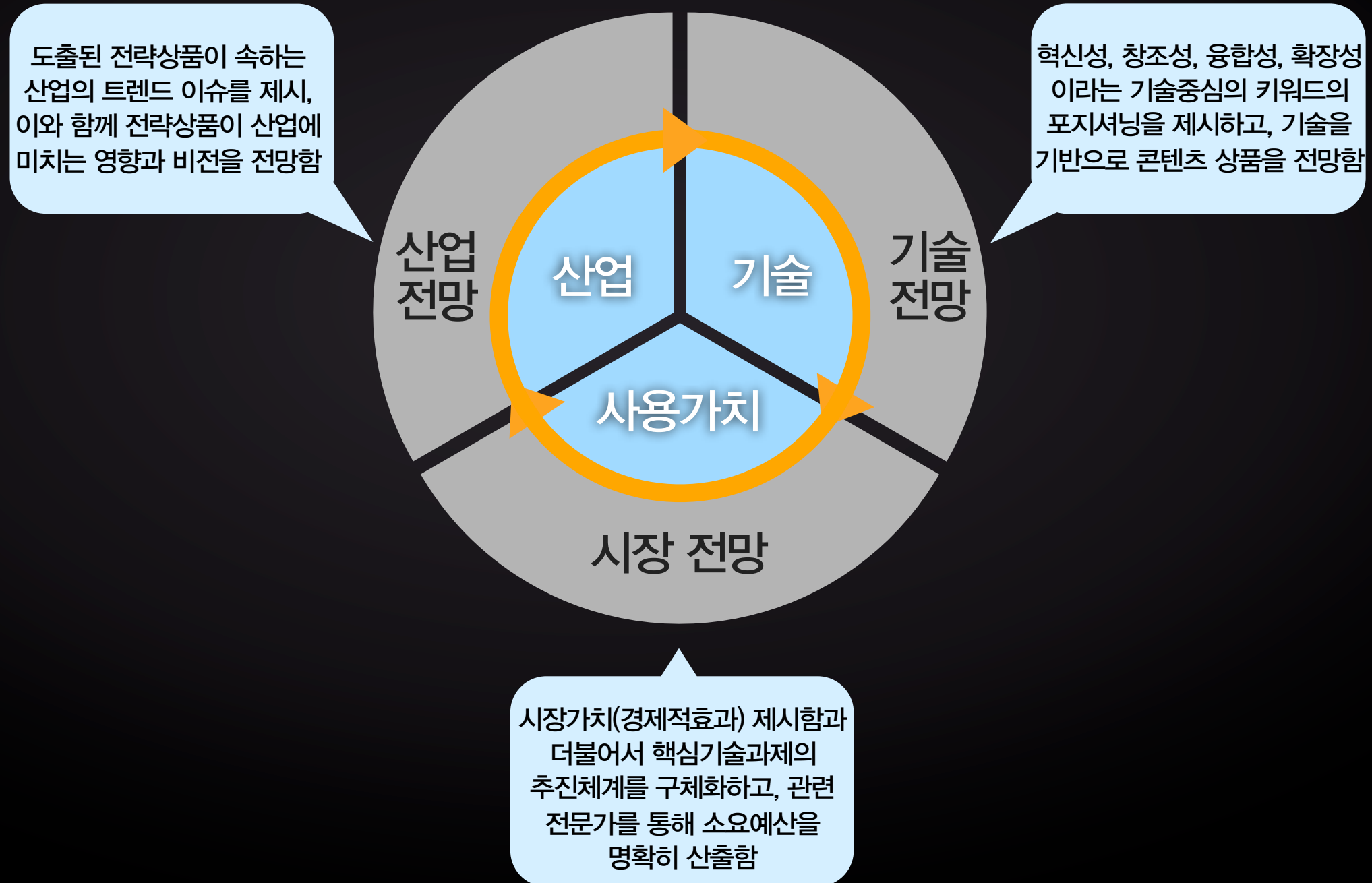
### 아웃룩 모델의 형태



# 1 연구개요 및 방법

## 아웃룩 전망의 프레임 워크

### 아웃룩 전망의 형태



## 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

1. 국내외 주요 메가트렌드와 미래 전망
2. 국내외 문화기술 전망과 키워드 도출
3. 메가트렌드와 문화기술의 이미지텔링

## 2 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

국내외 주요 메가트렌드와 미래 전망

### 국내자료 조사

KISTI, ETRI, 한국 경제신문, 미래 기획위원회, 기획재정부, 한국과학기술기획평가원(KISTEP), 한국정보화진흥원, 삼성 SDS 삼성경제연구소(SERI) 제연구원 등의 국내자료 조사

### 국외자료 조사

EU 유럽 디지털 아젠다와 ICT, 독일 글로벌 조사, 가트너 전망, MIT 선정 10대 유망 기술 'CES 국제 전자제품박람회, 하소 플래트너 인스티튜트 외 국외 자료조사

### 근미래 트렌드 추출 방법

수집된 자료를 통해서 이슈별 발생 가능성, 현상 여부, 발생지점, 파급범위(지역/국가/글로벌) 등을 검토, 최신 미래 전망을 조화된 틀로 체계적으로 재구성

### 자료 분석

조사 및 문헌자료를 통해 사회, 문화·기술, 정보·경제, 금융·환경, 기후·정치, 권력 등의 분야별 핵심적인 이슈와 메가트렌드와 함께 핵심 키워드 도출

### 트렌드 도출

#### 1) 국내자료

- KISTI 2010 전망
- ETRI 2010 전망
- 한국경제신문, 2010년 국내 유망 IT 분야 전망
- 미래 기획위원회, 기획재정부, 2010
- 한국과학기술기획평가원(KISTEP), 2010
- 한국정보화진흥원, 2011년 IT 전망
- 정보통신정책연구원(KISDI), 2010
- 삼성 SDS 2011년 전망
- 산성경제연구소(SERI)
- LG경제연구원
- 
- 
- 

#### 2) 국외자료

- EU의 유럽 디지털 아젠다 |  
2011년 3월 발표했던 유럽 신경제 발전 전략인 'Europe2020' '전략의 핵심 아젠다의 하나로 2010년 5월 '유럽 디지털 아젠다(Digital Agenda for Europe)' 선정
- EU ICT |  
2010년 유럽위원회의 FET 프로젝트로서 6개 혁신기술 과제, 하버드비즈니스 리뷰(소셜 미디어 트렌드)
- 독일 글로벌 조사 결과 |  
2030 정보화사회의 미래와 기회, 한국정보화진흥원 역, 2010
- 역대 MIT 선정 10대 유망 기술(2001~2007)
- 'CES 국제전자제품박람회 The International Consumer Electronics Show 2010' 을 통해 본 IT 기술전망
- 하소 플래트너 인스티튜트  
(Hasso Plattner Institute:독일의 컴퓨터 과학 연구소)의 기술 개발 보고서
- UN 보고서 |  
국제에너지기구 등 국제기구와 일본, 미국, 영국 등 각국 정부 및 기업의 주요 미래전망
- 양키 그룹(YankeeGroup)의 2010년 IT 기술 산업 시장 전망
- 이마케터(eMarketer: 시장조사기관)의 2010년 7대 이슈 전망 발표(2009, 12)
- 
- 
-

## 2 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

국내외 주요 메가트렌드와 미래 전망

### 정보통신산업진흥원의 2010 IT 기술 전망

• 단순화

• 지능화

• 융합화

## 2 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

국내외 주요 메가트렌드와 미래 전망

### KT 경제경영연구소의 2010 IT산업 메가트렌드

● 스마트

지능화  
인간과 소통

● 힘있는  
개인

일반인의 부각  
소비자 중심

● 융합,  
다변화

Convergence  
Divergence

● 집단  
형성

외부혁신  
엔터프라이즈3.0

● 개방

오픈 플랫폼  
독과점 붕괴

● 감성  
시대

소프트화  
상상력과 강성

● 디지털  
네이티브

소셜 플랫폼  
가상 세계



## 2 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

국내외 주요 메가트렌드와 미래 전망

### LG경제연구원의 10대 미래유망기술

#### ① 메가트렌드와 관련기술

글로벌화 인구구조변화 환경/자원 희소화 IT기술 진보 규제 지형 변화	이동성	대체
	세계 지역성	감성
	휴먼 케어	창조
	거대도시	규제준수
	친환경	윤리



## 2 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

국내외 주요 메가트렌드와 미래 전망

### LG경제연구원의 10대 미래유망기술

#### ② 핵심 기술 키워드

##### (1) 이동성 (Mobility)

- 원격화상진료

- 텔레프레즌스

- 3D 프린터

## LG경제연구원의 10대 미래유망기술

### (2) 세계 지역성 (Glocality)

- 글로벌 플랫폼 개발

- 신흥국 대응 기술 개발

- 3D 프린터

## 2 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

국내외 주요 메가트렌드와 미래 전망

### LG경제연구원의 10대 미래유망기술

#### (3) 휴먼 케어 (Human Care)

- 개인화 치료 기술

- 예방 의료 기술

LG경제연구원의 10대 미래유망기술

(4) 감성 (Emotion)

• 오감 인터페이스

인식기술 • 2P5인식자동

• 인공지능 콘텐츠 제공 시스템

감성인식 • 감성기반 정보제공

• 인공지능

뇌교감 인식 기술

LG경제연구원의 10대 미래유망기술

(5) 창조 (Creation)

● 몰입형 다공간 연계 U전시 체험

휴대형 가상현실기술

● UX(User experience) Space

운동 • 힐링 • 교육 가상기술

### 삼성SDS 선정의 2011 IT 8대 메가트렌드

- 소셜 비즈니스  
(Social Business)

- 모바일 클라우드 서비스  
(Mobile Cloud Service)

- 몰입형 인터페이스  
(Immersive Interface)

- 지속적 지능화  
(Continuous Intelligence)

- 하이브리드 웹  
(Hybrid Web)

- 열린 협업  
(Open Collaboration)

- 기기간 연동  
(Connected Device)

- 서비스 지향 네트워크  
(Service-Driven Network)

MIT 선정 2011년 10대 혁신 기술

〈MIT 선정 2011년 10대 혁신기술〉

● 스마트기술

스마트 변압기  
고체전기

● 바이오 의학  
관련기술

암유전자 기술  
염색체 분리  
인공세포

● IT 관련 기술

이웃 등급화  
동상 암호화  
클라우드 스트리밍  
몸짓조정  
해킹할 수 없는 암호

## 2 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

국내외 주요 메가트렌드와 미래 전망

### 독일2030 글로벌 전문가 델파이 연구

#### 5대 혁신기술 전망 및 이슈

- 위치기반 서비스

- 시멘틱 웹

- RFID

- 인공지능형 임베디드 시스템

- 클라우드 컴퓨팅



## 가트너 선정 '2011년 전략 기술 톱10'

### 5대 혁신기술 전망 및 이슈

- 클라우드 컴퓨팅

- 소셜 애널리틱스  
(Social Analytics)

- 모바일 애플리케이션과  
미디어 태블릿

- 소셜 커뮤니케이션과 협업

- 차세대 애널리틱스

- 동영상(비디오)

- 상황인식 컴퓨팅  
(Context-Aware  
Computing)

- 스토리지 클래스 메모리  
(Storage Class Memory)

- 유비쿼터스 컴퓨팅

- 패브릭(Fabric) 기반  
인프라와 컴퓨터

## 2 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

### 국내외 주요 메가트렌드와 미래 전망

#### 2010년 10대 전략적 기술 분야

1. 클라우드 컴퓨팅
2. 어드밴스드 애널리틱
3. 클라이언트 컴퓨팅
4. 그린 IT
5. 데이터센터의 재구성
6. 소셜 컴퓨팅
7. 보안 - 액티브 모니터링
8. 플래시 메모리
9. 가용성을 위한 가상화
10. 모바일 애플리케이션



#### 2011년 10대 전략적 기술 분야

1. 클라우드 컴퓨팅
2. 모바일 애플리케이션 및 미디어 태블릿
3. 차세대 애널리틱
4. 소셜 애널리틱
5. 소셜 커뮤니케이션 및 협업
6. 비디오
7. 상황인식 컴퓨팅
8. 유비쿼터스 컴퓨팅
9. 스토리지 클래스 메모리(SCM)
10. 모바일 애플리케이션

## 2 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

국내외 주요 메가트렌드와 미래 전망

### IBM 전망(Next 5 in 5)

- 초강력 배터리기술

- 개인화된 내비게이션

- 3차원 홀로그램 기술

- 시민 과학자 시대

- 컴퓨터 난방기술

사회·문화

1	● 여성주도 사회와 스마트 오피스, 스마트사회 및 정부 구현
2	● 고령화와 고독사회
3	● 네트워크 사회와 SNS 비즈니스
4	● 관광행태의 다양화 및 다변화
5	● 관광산업의 융·복합화와 도시브랜드 제고
6	● 가상현실의 구현, 가상지능 공간의 등장과 수요
7	● 글로벌화, 다양화와 국가/민족의 이동 증대
8	● 문화다양화, 삶의 질, 여성, 노동유연화, 개인주의
9	● 웰빙과 건강문제에 대한 관심 증대(지속가능한 문화)
10	● 권력 구조의 변화, 기술발전과 투명성의 증가, 네트워크 사회
11	● 인구 구조의 변화 (저출산, 고령화, 인구증가, 인구감소, 인구이동, 수명증가, 가족 재구성 등)

메가 트렌드

- 고령화와 고독한 사회
- 인구 및 권력구조의 변화(양극화)
- 네트워크사회
- 웰빙과 건강

## 2 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

국내외 주요 메가트렌드와 미래 전망

### 기술·정보

1	● 모바일, 인터넷을 기반으로 한 소셜 네트워크
2	● 3차원 입체 영상(3D)의 등장과 발달
3	● 카트로닉스(CARTRONICS)의 등장
4	● 태블릿PC 콘텐츠 기능성의 재조명
5	● 전자책(eBook)의 새로운 도전
6	● 클라우드 컴퓨팅 시대
7	● 네트워킹 서비스의 지속적인 진화
8	● 기술의 융복합화
9	● 교통과 IT의 융합
10	● 지능화와 로봇
11	● 기술발전에 따른 부작용
12	● 전통적 신기술 결합으로 고부가 가치산업 전환, 창출
13	● 기술 패권주의의 우려와 무기술 주의

### 메가 트렌드

- 소셜 네트워크
- 감성 미디어(3D, VR, AR)
- 기술 융복합화
- 카트로닉스

## 2 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

국내외 주요 메가트렌드와 미래 전망

### 경제·금융

1	● 경제 다극화(세계 경제 질서 변화)
2	● 다양한 금융서비스 확대
3	● 글로벌화(글로벌 경제시대)
4	● 지식기반경제 강화
5	● 기업기반경제 강화
6	● 노동환경의 변화
7	● 경제 신패러다임
8	● 경제활동인구의 변화
9	● 인구구조의 변화(고령화, 저출산)
10	● 우리나라 경제 성장 비전 2020년 4만달러 시대 진입
11	● 소비여건 : 소비패턴의 변화, 신 문화조류, 초고령 실버사회
12	● 양극화
13	● 기술발전에 따른 경제 변화

### 메가 트렌드

- 글로벌, 지역화
- 지식기반 경제
- 소비시장 경제



## 2 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

국내외 주요 메가트렌드와 미래 전망

### 환경·기후

1	● 기후변화와 그린 IT
2	● 환경오염
3	● 자원고갈
4	● 에너지 위기(부족→대체)와 대체 에너지
5	● 건강위해요인 증가
6	● 문명 통합의 시대

### 메가 트렌드

- 기후 환경 변화
- 에너지 위기

## 2 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

국내외 주요 메가트렌드와 미래 전망

### 정치·권력

1	● 네트워크 권력(거버넌스 변화)
2	● 안전 위험성 증대
3	● 북한 정세와 남북통합 문제
4	● 글로벌화
5	● 지역화
6	● 정부역할 확대
7	● 세계정치질서의 변화
8	● 새로운 안보이슈 등장
9	● 종교와 문명의 충돌
10	● 자원 및 에너지 문제
11	● 지방의 중요성 확대
12	● 중산층의 성장(글로벌 중간계층 성장)

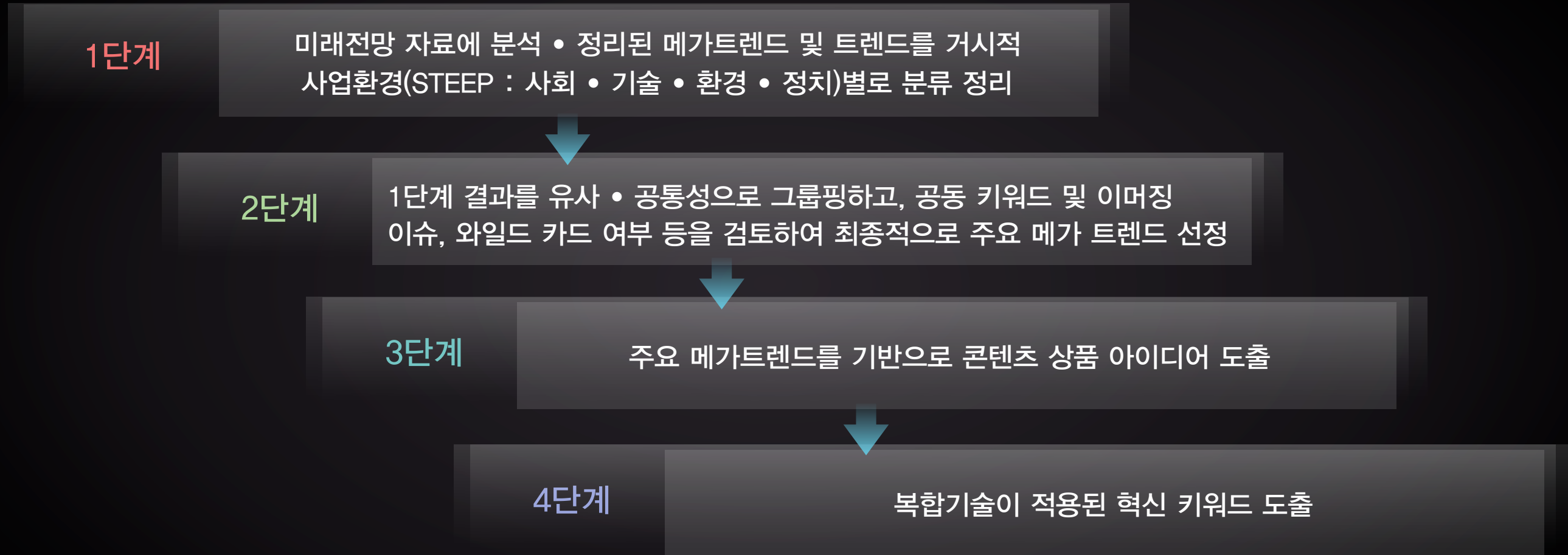
### 메가 트렌드

- 네트워크 권력
- 세계 정치 질서 변화
- 새로운 안보이슈
- 다문화와 동북아 세력 다극화



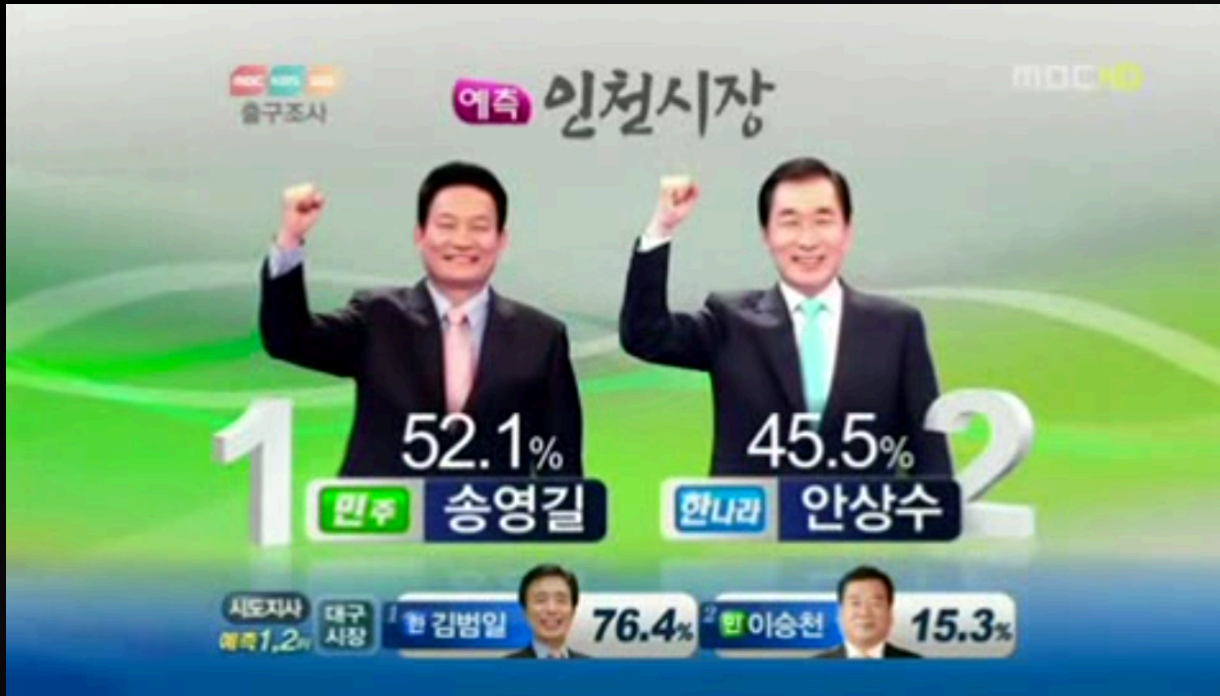
## 2 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

메가트렌드 • 문화기술 • 키워드 도출 프로세스



## 2 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

기술코드 • CT상품 연계키워드





## 2 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

기술코드 • CT상품 연계키워드



기술  
+경제

- 소셜과 지역화 네트워크
- 감성미디어와 새로운 프로컨슈머 시장
- 지식기반의 소셜네트워크





## 2 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

기술코드 • CT상품 연계키워드



기술  
+사회

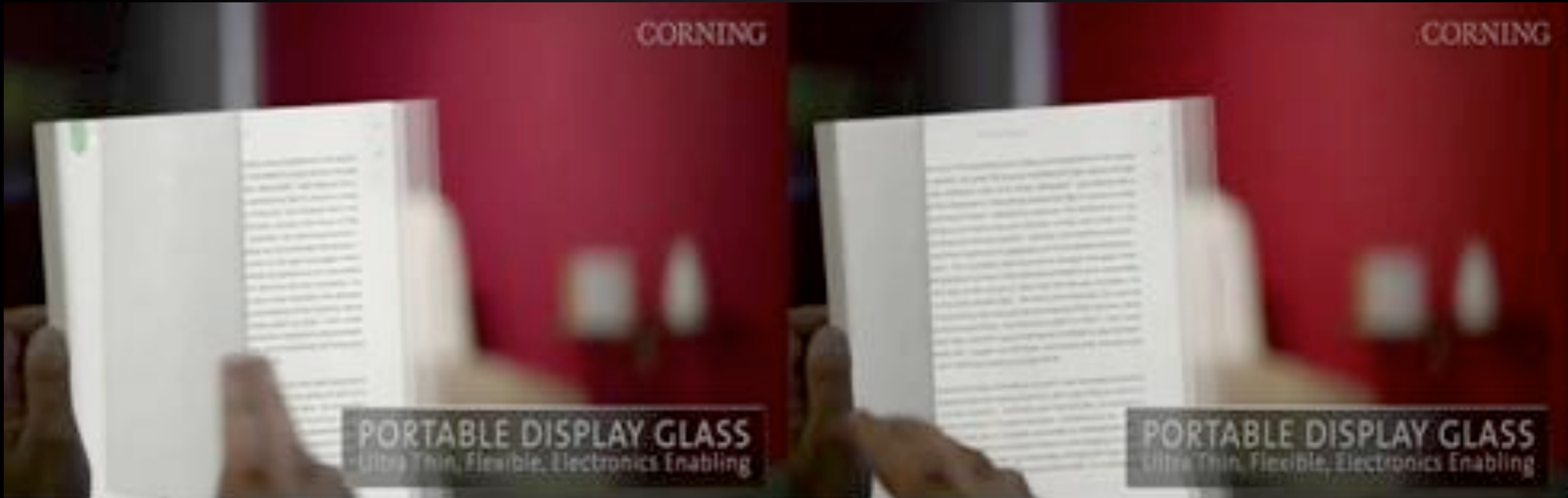
- 고독과 SN-Contents
- 5감성미디어와 네트워크
- 웰빙 • 건강과 기술융복합

## 2 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

기술코드 • CT상품 연계키워드

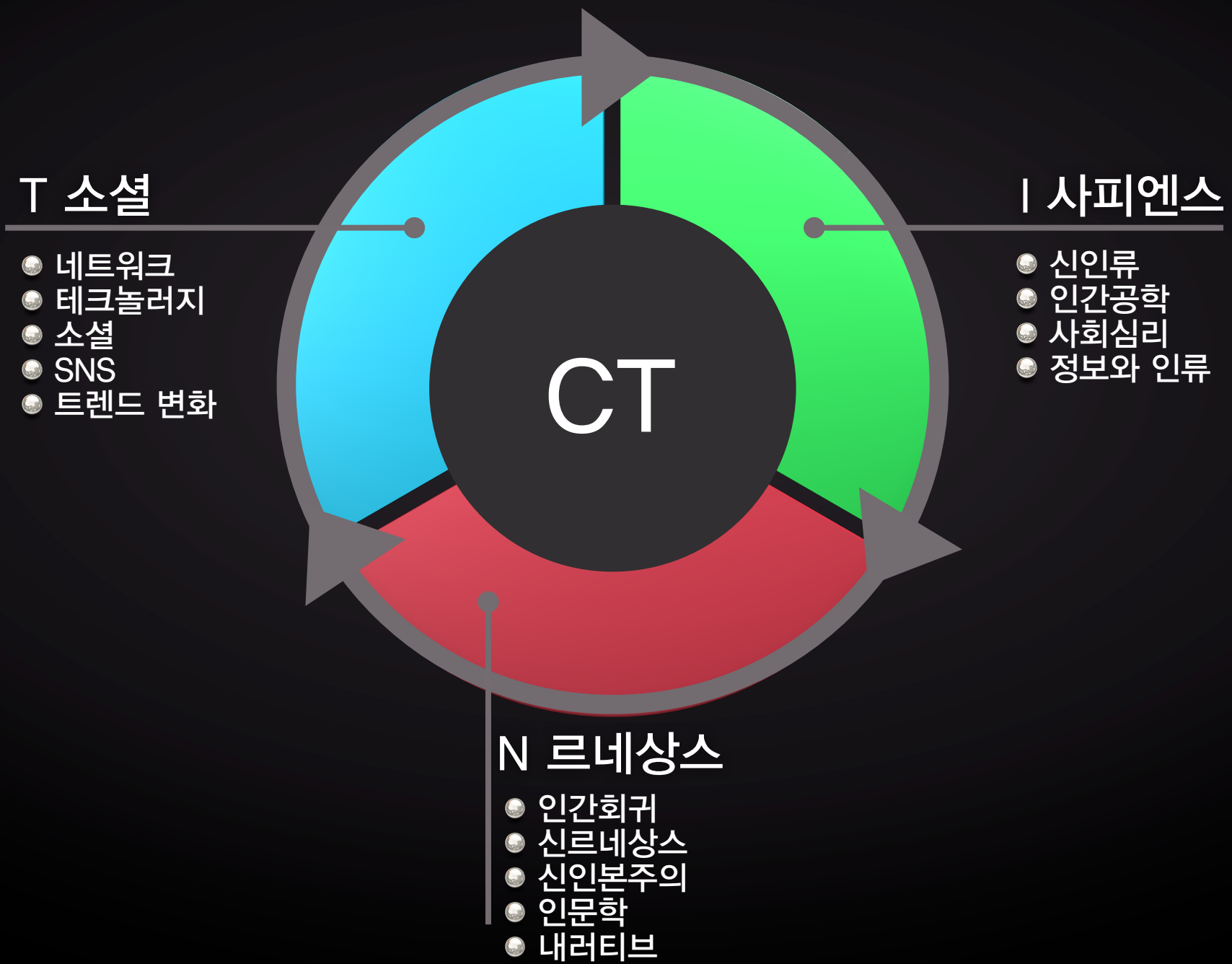
기술  
+환경

- 기후예측 콘텐츠 공해 예방 완구 및 콘텐츠 카트로닉스, 환경콘텐츠
- 코쿠닝 콘텐츠(한 공간안에서 모든 것을 해결할 수 있는 미디어 통합 콘텐츠)
- 모바일 콘텐츠(5C&5ANY : 유비쿼터스 시스템)



## 2 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

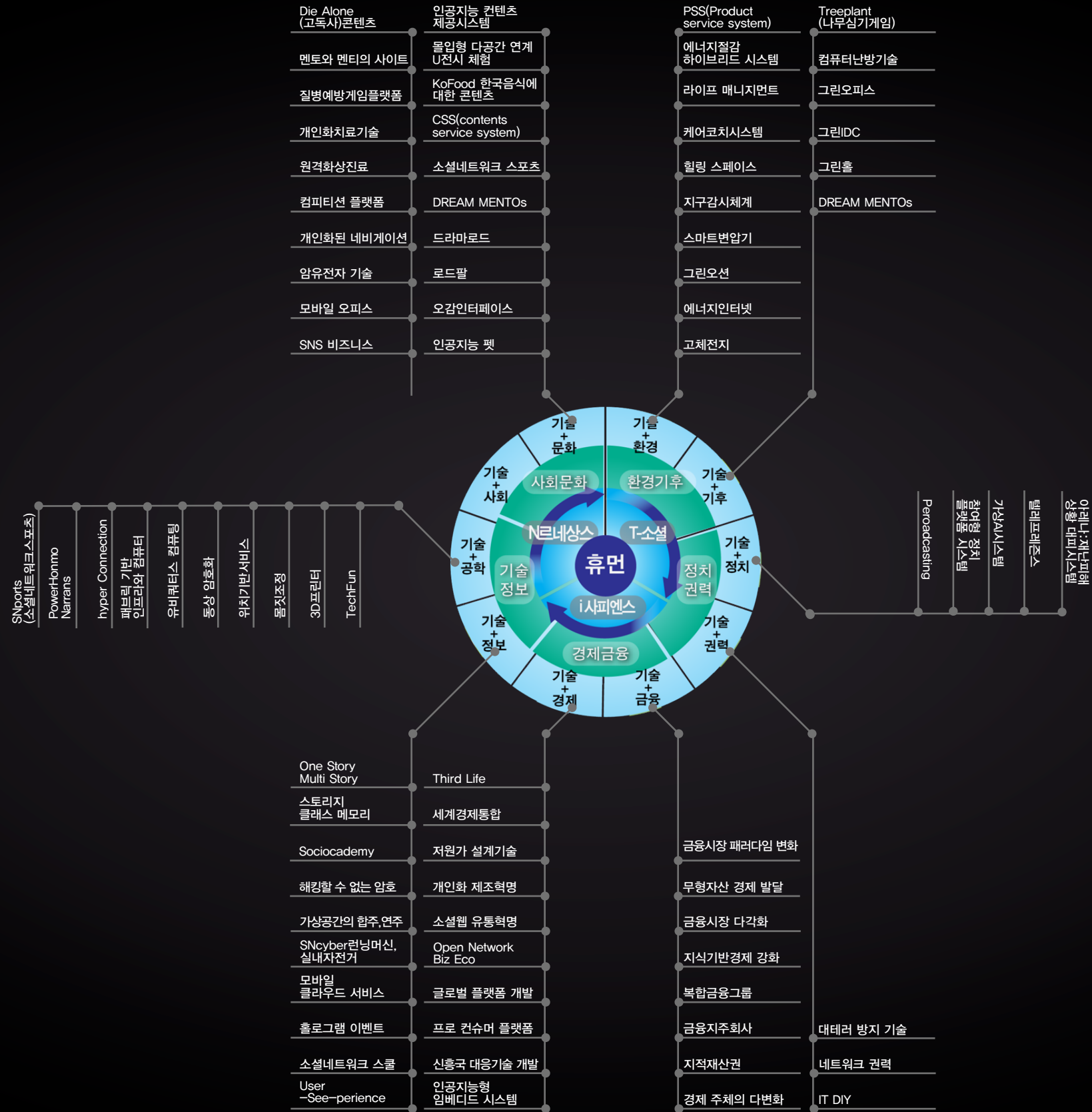
### 메가 트렌드와 문화기술의 이미지텔링





# 2 트렌드 분석과 문화기술 키워드 도출

## 삼위키워드와 CT아이디어





#### T-쇼셜 콘텐츠 상품 아이디어

1. SNS Relationship 플랫폼
2. 코리아웨이브 컴퓨티션
3. 한류 트레이닝 플랫폼
4. Peroadcasting(1인방송 + SNS의 결합)
5. 참여형 정치 플랫폼 시스템
6. 시뮬렉스(아레나:재난피해상황 대비시스템, 가상 AI 시스템)
7. User-See-perience 5. Sociocademy 소셜네트워크스쿨
8. SNcyber실내자전거
9. Sncyber런닝머신
10. Social-music-Collaboration(가상공간의 합주, 연주)
11. Oen Stroy Multi Stroy - OSMS
12. SNS 공연시스템
13. SNG 소셜 네트워크 게임
14. 클라우드 크리에이티브 플랫폼
15. 3D 멀티 복합형 SNS 공연시스템

#### i-사피언스 콘텐츠 상품 아이디어

1. Next SNS –멘토와 멘티의 사이트, 컴피티션 플랫폼
2. CSS(contents service system)
3. SNS드라마로드
4. DREAMMENTO's
5. Die Alone(고독사) 콘텐츠 플랫폼
6. 케어 코치 시스템
7. 라이프 매니지먼트
8. 환자 맞춤형 감성 시스템 / 힐링 스페이스
9. KOFood 한국 음식에 대한 콘텐츠
10. 질병예방게임플랫폼
11. Third Life(지구촌의 가상 제국)
12. 개인화 제조 혁명
13. 소셜웹 유통혁명
14. 프로 컨슈머 플랫폼
15. 다중 에이전트(AI) 서비스시뮬레이터시스템
16. 게이미피케이션 상품
17. 인공지능(AI) 펫
18. 뇌과학 관련 '뉴로툴' 게임 및 힐링 기기
19. 반기술적 경향의 문화관광 콘텐츠 상품(템플스테이)
20. 문화 콘텐츠(스토리텔링 등) 인스티튜트(교육사업)
21. D ' STRICT 이미지 2 플레이
22. 스타탄생 플랫폼 / 글로벌 플랫폼

#### N-르네상스 콘텐츠 상품 아이디어

1. treeplant (나무심기게임)
2. 에너지절감 하이브리드 시스템
3. PSS(Product service system) 제품 서비스 융합 웰빙 플랫폼
4. 유니버셜 시스템
5. 무기술 시스템
6. 자연회귀 플랫폼
7. 가상체험형 노래방
8. 디드젯(did jet)류 CSS (contents service system)
9. 스포테인먼트
10. 가상 네추럴 익스피리언스
11. 오픈형 게임 생태계 플랫폼 / 캐주얼 게임

## 심층인터뷰와 FGI를 통한 전략 분야 전망

1. 1차•2차 심층인터뷰를 통한 50개 아이디어
2. FGI를 통한 10개 시나리오
3. 내부•외부 자문회의를 통한 5개 전략분야 도출

3

심층인터뷰와 FGI를 통한 전략 분야 전망  
1차 · 2차 심층인터뷰를 통한 50개 아이디어

### 3 심층인터뷰와 FGI를 통한 전략 분야 전망

1차 · 2차 심층인터뷰를 통한 50개 아이디어





3 심층인터뷰와 FGI를 통한 전략 분야 전망

1차 · 2차 심층인터뷰를 통한 50개 아이디어

와 가상 체험  
칭찬 릴레이

환자 맞춤형 감성 시스템

소셜네트워크스쿨

Social-music-Collabor

케어쿠치시스템  
참여형 정치 플랫폼시스템  
스포츠 익스피리언스

프로 컨

라이프메시지

Edu-Sportainment Behind Story in Sports

힐링 스페이스, treeplant(나무심기)

드라마 로드

로드팔

PSS(Product service system)

One Source Multi use(원소스멀티유즈)

게임 생태계 플랫폼

시각장애인을 위한 감성형 토의

3D 멀티 복합형 공연

KOFood 한국 음식에 대한 콘텐츠 질병예방게임플랫폼

CSS(contents service system)



### 3 심층인터뷰와 FGI를 통한 전략 분야 전망

1차 · 2차 심층인터뷰를 통한 50개 아이디어

- 기술성 · 경제성 · 활용성
- 모델 (기술+제품+서비스)
- 전망 (산업+기술)
- 시장가치(경제적효과)

### 3 심층인터뷰와 FGI를 통한 전략 분야 전망

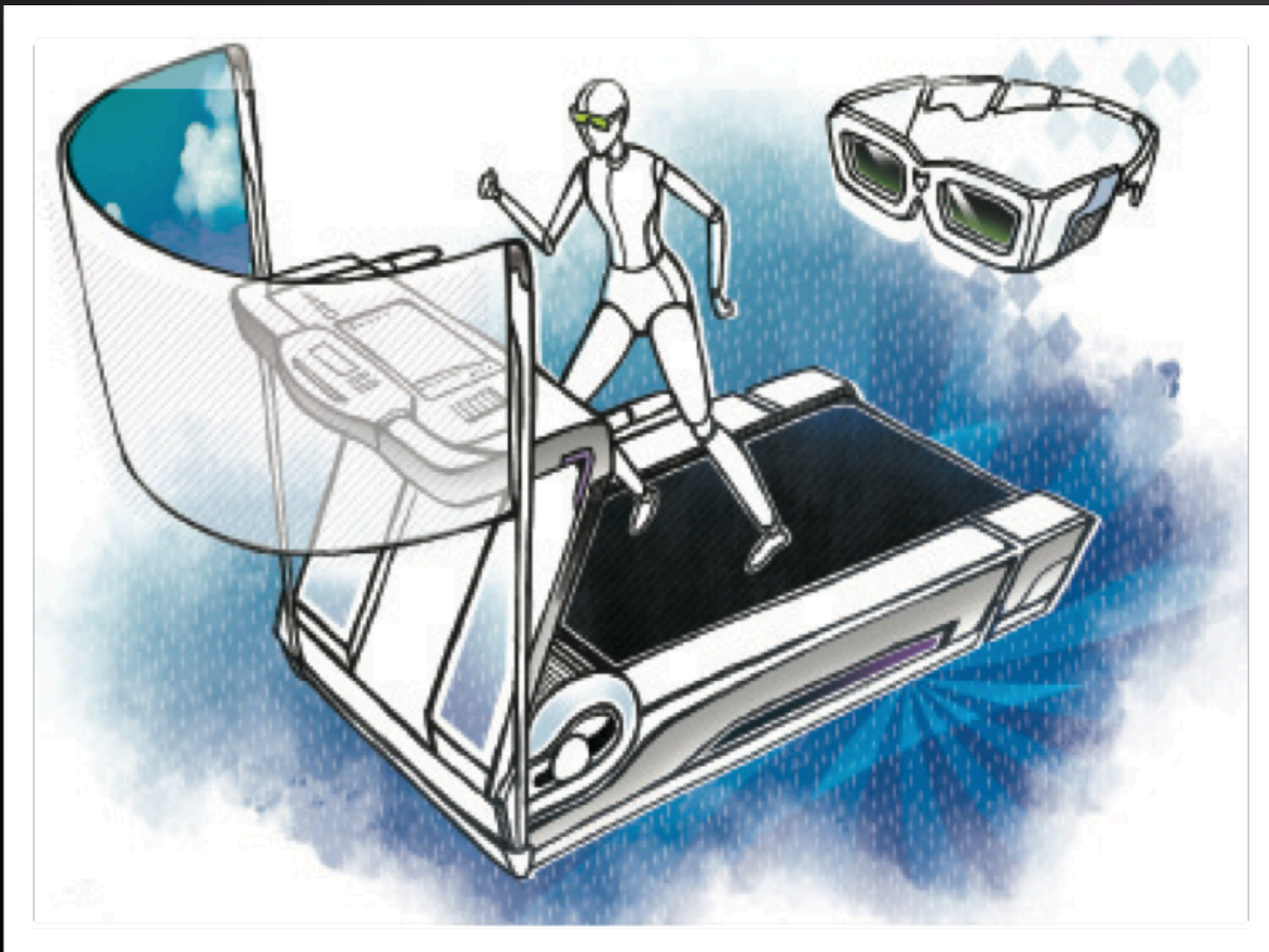
1차 · 2차 심층인터뷰를 통한 50개 아이디어



3

심층인터뷰와 FGI를 통한 전략 분야 전망  
FGI를 통한 10개 시나리오

## MR 스포테인먼트{Sportainment}머신



가상현실 또는 증강현실 기술이 적용된 HMD를 끼고, 실제와도 같은 즐거운 스포츠 경험을 할 수 있는 IT기술이 접목된 스포츠기구, 실내자전거, 런닝머신, 실내테니스, 승마 등 모든 스포츠에 접목 가능함. 예를 들어 특수 혼합현실(MR, VR, AR) 장비가 설치된 실내 자전거를 타고 자신이 가고 싶은 곳에 가서 여행 하는듯한 느낌을 받을 수 있음.



## 카트로닉스 N스크린 글라스 시스템



인간 중심의 안전하고 편안한 자동차 기술에 대한 요구가 날로 커지고 있고 이것은 IT기술의 발달과 함께 급격하게 진보하고 있다. 원격으로 차량을 관리하고 인터넷을 통해 메일을 체크하는 등 기존 텔레메틱스 기술은 기본이 되었으며 운전 및 엔터테인먼트 관련 모든 정보를 전방을 주시하면서 운전자가 쉽게 습득하고 처리할 수 있게 된다.

## 실버케어 플랫폼



실버케어 플랫폼은 실버세대의 건강을 위한 콘텐츠 시스템으로서 식생활, 의생활, 주생활을 관리하고, 생활을 보정하게 이끌어 주는 시스템. 뿐만 아니라 화상 통화나 채팅이 가능



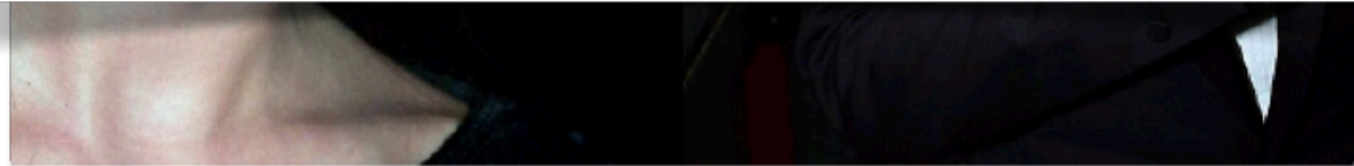
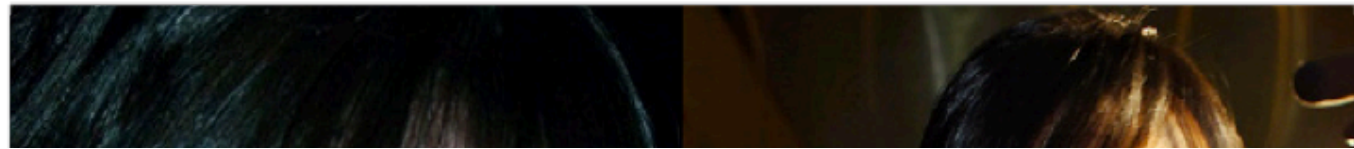
## 뉴로툴 스마트팻



뇌와 신경과학을 접목시킨 개념. 즉 뇌의 인지기능과 정서상태의 측정이 가능한 뉴로툴(뇌기능 향상 도구)이 개발되고 있음

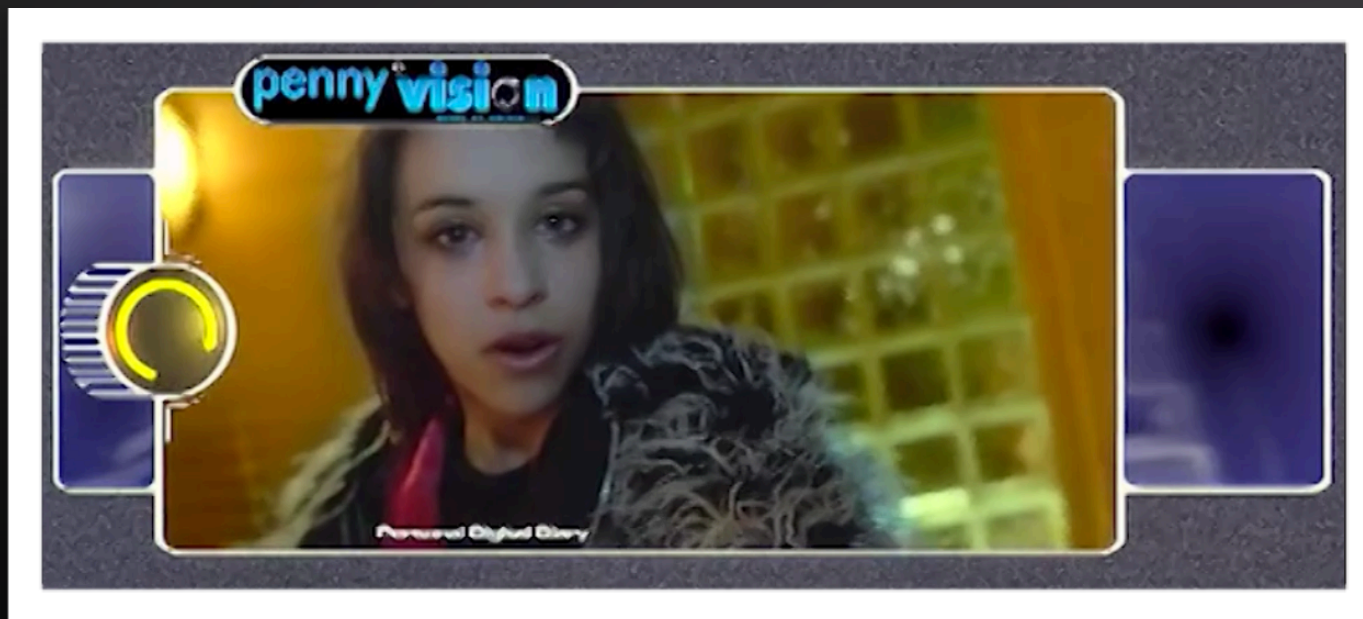


## 한류 컴피티션 플랫폼



한국식 트레이닝 프로그램 등이 접목하여 육성 시스템과 사람들에게 알릴 수 있는 SNS 플랫폼. 재능있는 사람의 소질을 발산할 수 있게 하고 그들을 콘텐츠화 해서 상호 교류가 하며, 세계시장 진출 스타발굴 플랫폼.

## 퍼캐스팅 스튜디오{Per-casting Studio} 기반 문화콘텐츠 마켓 플레이스



모바일 디바이스(스마트폰, 태블릿 PC 등)용 콘텐츠를 제작하는 프로슈어(Pro-ture)를 타겟으로 하는 퍼스널 캐스팅 스튜디오와 이를 기반으로 하는 문화콘텐츠 마켓플레이스 구축기술이 각광 받을 것으로 전망된다. 실제로 '내 이름은 김삼순'의 연출자가 일본에서 투자를 받아서 5분으로 나뉘는 120분짜리 영화를 3억원에 제작해 약 300억원의 매출을 기록한 사례가 있다.





## E-book 기반의 인문한 콘텐츠 플랫폼



문학속의 시나 소설을 e-book의 인터랙션 시스템을 활용해서, 새로운 감성의 인터랙티브 경험을 갖게 해주는 문학 콘텐츠 플랫폼이라 할 수 있음. 이를 참고서 및 교과서로 활용한다면 국가적인 차원에서 교육시장의 새로운 블루오션이 될 가능성이 있음.

## 실시간 한류가이드 플랫폼



태블릿 PC 또는 E-BOOK 기반의 콘텐츠 플랫폼으로서, 한류 관련 정보뿐만 아니라 한류 드라 마와 관련된 관광지, 음식점, 기념품 코너 등의 위치정보 등을 실시간으로 서비스하고 업데이트 할 수 있음. 또한 한류를 통한 비즈니스가 가능하도록 함.



## AR 엔터테인먼트 노래방 시스템



노래연습장의 스크린을 새로운 패러다임의 3D 증강현실의 홀로그래피를 적용해서, 사용자가 더욱 즐겁게 노래 부를 수 있도록 돕는 오락용 콘텐츠임. 노래연습장에서 사용자가 노래를 부를 때에, 사용자가 원하는 영화나 드라마 속의 다양한 이미지들을 3D의 배경으로 선택할 수 있으며, 원하는 악기를 터치스크린으로 구현을 해서, 더욱 재미있는 노래의 세계로 빠져들게 할 수 있음.

## 멀티 홀로그램 무대 공연시스템



연극을 할 때 벽면에 프로젝트를 활용하여 역동적인 3D홀로그램 배경을 연출. 기술과 콘텐츠가 만났을 때 새로운 퍼포먼스가 가능하다는 것을 보여주는 3D 멀티 복합형 공연

### 3 심층인터뷰와 FGI를 통한 전략 분야 전망

1차 · 2차 심층인터뷰를 통한 50개 아이디어

- 메가트렌드+시장가치
- 혁신기술
- 수요시장
- 국제경쟁력
- 경제파급효과



### 3 심층인터뷰와 FGI를 통한 전략 분야 전망

1차 · 2차 심층인터뷰를 통한 50개 아이디어



### 3 심층인터뷰와 FGI를 통한 전략 분야 전망

내부·외부 자문회의를 통한 5개 전략분야 도출

## N-터테인먼트(N-ertainment)

## 증강현실 노래연습장



다양한 스크린 즉 N 스크린의 확장된 개념의 새로운 3D 증강 현실 홀로그래피 기술을 적용한 엔터테인먼트 분야로 가상공연 노래연습장 등으로 구현되어 사용자의 현실적 경험을 증강하며 콘텐츠를 오감으로 체험할 수 있는 다양한 제품군과 콘텐츠로 개척한 전략분야입니다.



### 3 심층인터뷰와 FGI를 통한 전략 분야 전망

내부·외부 자문회의를 통한 5개 전략분야 도출

## 인문학 i-BOOK

## 스마트 i-book 참고서



문학속의 시나 소설 등을 e-Pub를 이용하여 태블릿PC를 통해 구현하며, 현재 e-Pub의 기능에 인터렉션기능을 더욱 증대 시키며, SNS 나아가 발전된 필기기능을 함께 구현할 수 있도록 합니다. 단순한 학습보조기능에서 벗어나 키보드와 마우스, 종이까지 대체하도록 합니다. 그리고 에듀테인먼트에 그치지 않고 학습장애 치료에도 활용가능한 분야로 발전시켜 N-르네상스를 구체적으로 구현하는 전략분야입니다.

### 3 심층인터뷰와 FGI를 통한 전략 분야 전망

내부·외부 자문회의를 통한 5개 전략분야 도출





### 3 심층인터뷰와 FGI를 통한 전략 분야 전망

내부 · 외부 자문회의를 통한 5개 전략분야 도출

## 360 맵핑 콘텐츠(mapping contents)

⋮

## 공연프로젝션 360매핑콘텐츠



▶ d' strict 프로젝션 맵핑

공연용 프로젝션 맵핑 360도로 볼 수 있도록 제작한 것으로서, 멀티미디어 콘텐츠를 360도로 볼 수 있는 차세대 프로젝션 맵핑 콘텐츠입니다. 공연, 게임, 방송, 영화, 교육, 전시 등에 사용될 수 있는 분야로 N 스크린의 새로운 영역을 제시하는 전략 분야입니다. 현재 공연에 첨단 기술을 활용하는데 경제적, 기술적 문제를 해결하며, 저렴한 비용으로 즉각적인 효과를 기대를 거둘 수 있습니다. 국내의 디스트릭트의 사례와 태양의 서커스에서 이미 활용되고 있으나 고비용의 사용료와 설치 및 운용의 어려움을 극복하게 합니다.



### 3 심층인터뷰와 FGI를 통한 전략 분야 전망

내부·외부 자문회의를 통한 5개 전략분야 도출

d'strict



### 3 심층인터뷰와 FGI를 통한 전략 분야 전망

내부·외부 자문회의를 통한 5개 전략분야 도출

스포테인먼트 콘텐츠(sportainment contents)

⋮

스포테인먼트 머신



메가트랜드인 웰빙과 증강현실 그리고 CNS을 바탕으로 사용자가 제한된 공간에서 벗어나고자 하는 니즈를 혼합현실로 구현하며, 여기에 게임요소와 CNS통한 건강네트워크를 여러 사용자가 공유하며 함께 스포츠를 할 수 있도록 제공하는 분야입니다.



### 3 심층인터뷰와 FGI를 통한 전략 분야 전망

내부·외부 자문회의를 통한 5개 전략분야 도출



▶ 혼합현실 런닝머신 [출처:SAMSUNG Future Life and Style]



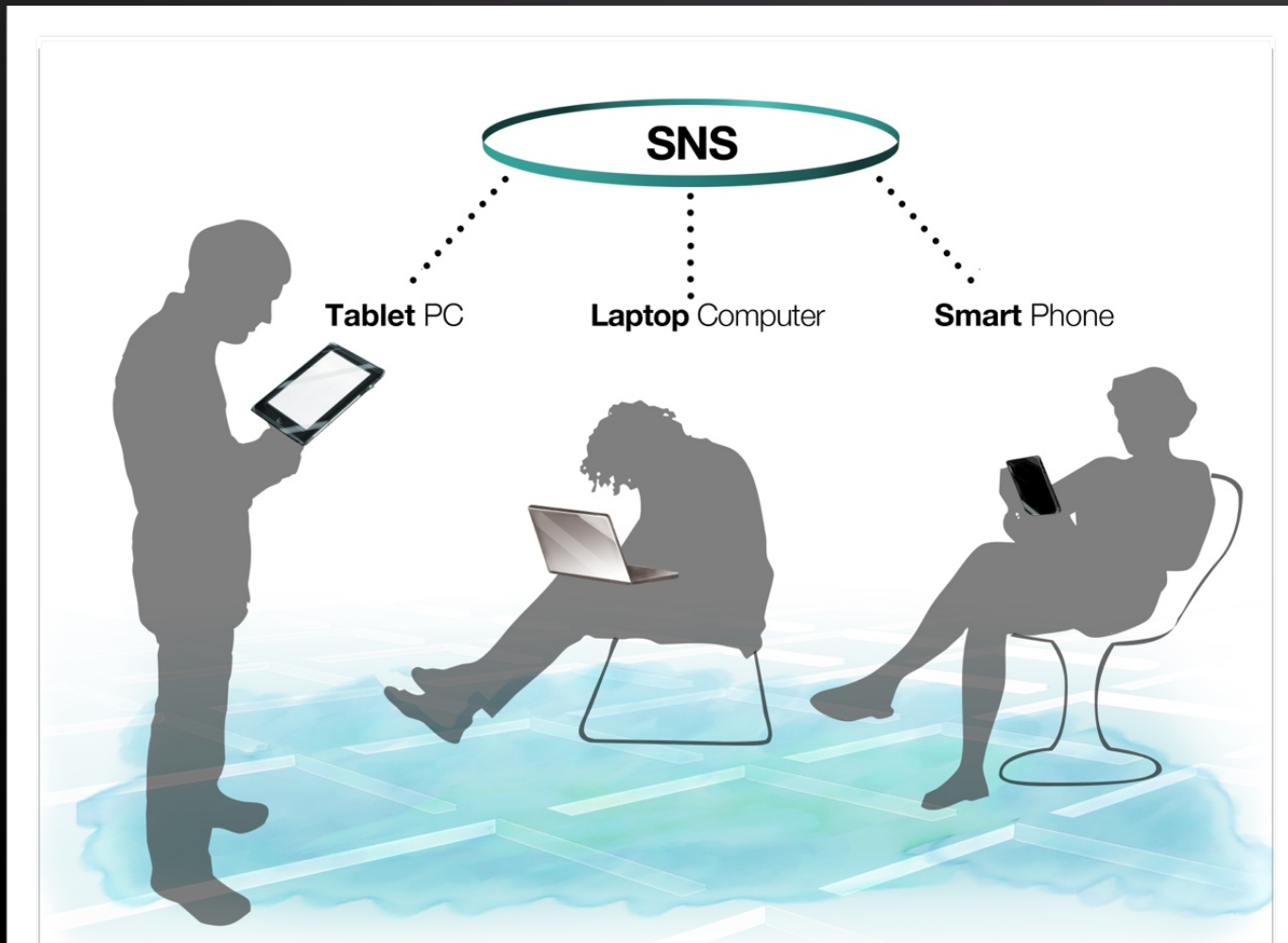
### 3 심층인터뷰와 FGI를 통한 전략 분야 전망

내부 · 외부 자문회의를 통한 5개 전략분야 도출

CNS(Contents Network Service)

⋮

라이프 3.0



기존 SNS의 다음 세대인 라이프 3.0의 메가트랜드 개념을 도입한 영역. 개인교류에서 콘텐츠 제작, 교류, 판매로 발전시킨 서비스. 뉴디바이스(4G) 및 N-스크린을 활용 필요시점·장소에서 콘텐츠 연속제공. 새로운 콘텐츠시장 창출. 사회성 확장하여 고독사회 탈피. 한국의 대표 전략분야로 세계화 성장 가능성이 높다.



### 3 심층인터뷰와 FGI를 통한 전략 분야 전망

내부·외부 자문회의를 통한 5개 전략분야 도출



MONDAY  MORNING  
7:00 AM

▶ 코닝

LCD TELEVISION GLASS

감사합니다