



미래창조과학부

보 도 자 료

<http://www.msip.go.kr>

2014. 8. 28(목) 조간(온라인 8.27 16:40)부터 보도하여 주시기 바랍니다.

문의 : 정보통신방송기술정책과 오상진 과장(02-2110-2840), 이상국 사무관(02-2110-2848)
디지털콘텐츠과 김정삼 과장(02-2110-1720), 김양수 사무관(02-2110-1826)

현실보다 더 실감나는 홀로그램 사회 실현을 위한 「홀로그램 산업 발전전략」 마련

□ 미래창조과학부(장관 최양희)는 8.27일 정홍원 국무총리 주재로 개최된 제2회 ‘정보통신 전략위원회’를 통해 정보통신(이하 ICT) 분야의 새로운 성장동력인 홀로그램 산업을 활성화하기 위한 「홀로그램 산업 발전전략」을 확정하였다고 밝혔다.

* 산·학·연 전문가가 참여하는 태스크포스(T/F)를 구성(3월)하여 동 전략을 마련하고, 정보통신융합 전문위원회(6.27) 및 공청회(7.17) 등을 통해 다양한 의견 수렴

□ 홀로그램(Hologram)은 차세대 영상기술로서 지난 해 10월, 미래부 「ICT R&D 중장기전략」의 10대 핵심기술 중 하나로 선정된 바 있다.

○ 최근 실감 콘텐츠에 대한 시장 수요가 증가하고 있는 상황에서 현실과 가상을 연결하는 리얼리티(실감) 환경으로 ICT 기술의 패러다임이 변화될 것으로 예상됨에 따라,

○ 향후 홀로그램은 전시, 공연에서 가정용 기기, 휴대형 단말 등으로 적용범위가 확대될 전망이다.

* 최근 국내의 홀로그램 K-pop 콘서트를 통해 한류 관광객의 호응을 얻고 있음
(‘14.7월말 기준 관람객 Klive 30,000명(7개월간), 에버랜드 756,000명(1년간))

- 이에 정부는 '新ICT 산업생태계를 여는 홀로그램 창의국가 실현'을 비전으로 정하고, ▲기술/표준화 선도(Leading Technology & Standard), ▲미래 유망서비스 활성화(Immersive Service), ▲혁신 인프라 구축(Vitalizing Innovative Infrastructure), ▲지속 발전 가능한 생태계 조성(Establishing Holo-Eco System) 등 '홀로그램 LIVE 전략'을 마련하였다.



- ① 우선, 정부는 세계 최고수준의 기술 경쟁력 확보를 위한 단계적 핵심 기술의 개발과 글로벌 표준화를 추진할 계획이다.
- 단기적으로 △유사 홀로그램용 콘텐츠 제작, △영상 투영 시스템 기술 등 산업현장에서 당장 요구되는 상용 응용기술을 개발하고, 중장기적

으로 초다시점 및 디지털 홀로그램 분야 4개 대표 원천기술* 개발 및 단계적 상용화를 추진한다.

* 4대 대표 원천기술 : △패널 기술, △콘텐츠 기술, △서비스 기술, △부품 기술

- 또한, 산·학·연 전문가를 중심으로 홀로그램 표준화그룹(홀로그램 포럼)을 구성하고, 표준 선점을 위한 국내외 표준활동을 강화한다.

② 홀로그램 기반 실감형 서비스 조기 발굴을 통해 새로운 형태의 고부가가치 홀로그램 산업의 활성화 및 시장 확대를 촉진한다.

- 우리 문화유산의 아날로그 홀로그램 재현 사업을 진행하고, 전시, 공연, 테마파크 등에 유사 홀로그램 서비스를 확산하는 한편,
- 모바일 홀로그램 서비스, 홀로그램 스포츠·게임 서비스, 스마트월(Smart wall) 서비스 등 미래의 유망 서비스를 발굴할 계획이다.

* 평창 동계올림픽에서 기가급 무선 통신(5G) 환경에서 양방향 실감 상호작용이 가능한 홀로그램 시범 서비스 추진(2018년)

③ 또한 홀로그램 분야의 전문인력을 양성하고, 국내 기업지원을 위한 인프라를 조성한다.

- 대학 내 홀로그램 관련 교육 프로그램을 마련하고 대학 연구센터(ITRC)를 지정하고, 유관 산업계의 인력 재교육을 지원할 예정이다.
- 연구기관(ETRI, KETI 등)이 보유하고 있는 고가의 장비를 민간기업에서 공동 활용할 수 있도록 개방하고, 홀로그램 기술을 사업화 중점기술로 선정하여 연구개발 및 사업화 등을 적극 지원한다.
- ‘(가칭)홀로그램산업 종합지원 포털’도 구축하여 국내외 산업 정보를 관련 생태계 구성원에게 종합적으로 제공한다.

④ 끝으로 선순환적 홀로그램 생태계를 조성하기 위해 중소·중견기업을 중심으로 기술개발, 사업화, 해외진출 등을 확대한다.

○ 중소기업 전용 R&D 사업을 제공하고, 출연연이 보유한 홀로그램 기술의 중소·중견기업 기술 이전 및 컨설팅 등을 지원한다.

○ 홀로그램 중소·중견기업의 해외진출 시에는 ‘디지털 콘텐츠 코리아 펀드*’를 활용할 수 있도록 지원하고, 국방·의료·문화 등 분야에서 부처연계형 R&D도 추진할 계획이다.

* 디지털콘텐츠코리아 펀드 : ‘17년까지 4,000억원을 목표로 창의성을 가진 디지털 콘텐츠 업체에 투자하는 펀드(‘14년도 정부예산 500억원)

□ 정부는 동 추진전략의 적극적인 이행을 위해 향후 7년간(‘14~’20년) 약 2,400억원을 연구개발, 표준화 및 기반조성 등에 투자하고, 2020년 ▲홀로그램 세계최고 기술수준 확보(특허출원 세계 4위 → 2위), ▲홀로그램 신시장 선점(생산유발 1.7조원), ▲8천여개 일자리 창출 등 3대 목표를 달성한다는 계획이다.

□ 미래부 최양희 장관은 “홀로그램은 교육, 문화, 방송 등 기존 산업의 부가가치를 높이고 신산업 및 서비스가 가능하게 할 것으로 기대되지만, 현재 국내 기술 및 산업 기반은 취약한 실정”이라며, “새로운 산업이 뿌리내릴 수 있도록 정부에서 적극적으로 지원하겠다.”고 말했다.

- (개 념) 실제 사물을 보는 것과 유사한 입체감과 현실감을 제공해주는 인간친화형 실감 영상
 - 기존 3D 영상 대비 △無 안경착용, △無 시각피로, △無 공간왜곡의 3無를 지향하는 입체 영상 효과를 구현
- (기술 범위) 아날로그 홀로그램과 디지털 홀로그램으로 구분되며, 홀로그램 영상 효과를 모방하는 유사 홀로그램 기술이 있음
 - (아날로그 홀로그램) 필름을 사용하여 실물을 입체영상으로 찍어내는 사진술로서, 마치 실물이 실존하는 것처럼 재현하는 기술
 - (유사 홀로그램) △반투과형 스크린 투영 영상, △초다시점 입체영상으로 홀로그램과 유사한 효과를 구현하는 기술
 - (디지털 홀로그램) 사물로부터 반사된 빛을 디지털화된 기록 및 재현을 통해 실제와 같은 현실감을 제공하는 기술

아날로그 홀로그램	유사 홀로그램	디지털 홀로그램
		
(예시) 홀로그램 사진, 전시 등 (핵심기술) 홀로그램 필름, 광원 및 광학 소자 기술	(예시) 공연, 홍보, 원격회의 등 (핵심기술) △반투과형 스크린 투영 영상 및 △초다시점 콘텐츠 획득·생성·전송·재현 기술	(예시) H-HMD, H-HUD, H-Mobile, H-게임 등 (핵심기술) 디지털 홀로그램 획득·생성·전송·재현 기술

* HMD(Head Mounted Display) : 머리에 착용하는 형태의 가상현실 디스플레이
 HUD(Head-UP Display) : 자동차, 비행기 등의 유리에 투시하는 전방 표시 화면