

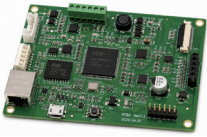
가상현실 헤드셋 번들

I 사례 개요

- 사 례 번 호: NY N359663 (2026.04.06.)
- 쟁 점 사 항: 제301조 적용을 위한 원산지 판정
- 최종 수출국: 중국
- 최종 원산지: 태국



II 사실관계

용도	가상현실 헤드셋, 눈 간격 조절 스페이서, 컨트롤러 2개, USB Wi-Fi Dongle 및 USB-C 충전 케이블로 구성된 세트		
재료		태국	메인 PCBA
		중국	- 아이 튜브(eye tube) - 카메라 모듈 - 배터리 - 스피커 및 스피커 박스 - 기타 구성품
Sourcing 및 공정 흐름도	Sourcing ▾  태국  메인 PCBA 생산 Manufacturing ▾  중국  STEP 1 태국산 PCBA 수입 STEP 2 헤드셋 부품 생산 STEP 3 헤드셋 조립 STEP 4 펌웨어 및 소프트웨어 로딩 STEP 5 기타 번들 구성품 생산 STEP 6 번들 포장 Export ▾  중국 최종 수출		
상세 공정		태국	메인 PCBA 생산
		중국	- 메인 PCBA를 제외한 헤드셋 부품 생산 - PCBA와 기타 헤드셋 부품을 결합하여 헤드셋 생산 - 펌웨어 및 소프트웨어 로딩 - 컨트롤러, 충전 케이블 등 기타 번들 구성품 생산 - 번들 포장

III 판정 결과

《CBP의 판정》

- ⊙ 메인 PCBA는 데이터 처리, 전력 분배, 메모리 저장, 주변 장치와 연결 등의 본질적 기능을 수행하는 핵심 구성요소이며, 중국에서 수행된 공정은 이러한 PCBA의 특성이나 용도를 변형시키지 않으므로, 헤드셋의 원산지는 PCBA가 생산된 태국임
- ⊙ 반면, 세트로 분류되는 물품에 대한 제301조 적용 목적상 원산지 판정은 해당 세트에 본질적 특성을 부여하는 단일 구성품의 원산지를 기준으로 판단하며, 가상현실 헤드셋 번들의 경우, 헤드셋이 전체 세트에 본질적 특성을 부여하므로, 전체 번들의 원산지는 태국임

➔ 제301조 적용 목적상 최종제품의 원산지는 태국

IV 시사점

- ⊙ 세트로 구성된 물품은 해당 세트에 본질적 특성을 부여하는 단일 구성요소가 제301조 적용 대상 품목에 해당하는 경우, 전체 세트에 대해 제301조가 적용됨

CBP의 참고 판정 사례

물품명	PC 게임 콘솔 번들
사례번호	NY N360699 (2026.04.29.)
쟁점사항	제301조 적용을 위한 원산지 판정
사실관계	• [태국] - 콘솔 및 컨트롤러용 메인 PCBA 생산 • [중국] - 태국산 콘솔용 메인 PCBA와 중국산 새시, 전원 공급장치, 보조 PCBA를 조립하여 콘솔 생산 - 태국산 컨트롤러용 메인 PCBA와 기타 부품을 조립하여 컨트롤러 생산 - 기타 구성품과 함께 최종 포장
판정 결과	• 세트로 분류되는 해당 물품의 경우, 세트 전체에 본질적 특성을 부여하는 핵심 부품은 콘솔이며, 콘솔은 태국산 메인 PCBA에 의해 본질적 기능이 구현되므로, 메인 PCBA가 생산된 태국이 전체 세트의 원산지임

유의사항: 유사한 물품일지라도 사실관계(원재료, 제조공정 등) 및 최종 제품의 용도와 기능에 따라 원산지 판정이 달라질 수 있음