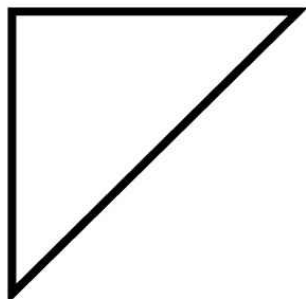


—
위클리
글로벌
2019.09.16.

Weekly Global

20

19



목 차

2019. 09. 16. 마케팅지원팀

구 분	제 목
중국	- (정책) 광전총국, 드라마 작품당 40편 이하로 제한하는 정책 준비 중 - (애니) 영화 <나타지마동강세> 관련 1,818개 상표등록 신청 - (음악) 알리바바, 넷이즈뮤직과 전략적 협력관계 협의
중국 심천	- <게임생방송산업백서(游戏直播行业白皮书)> 발표, 저작권 규범화 추진 건의 - 왕이원(网易云) 음악 플랫폼, 7억 달러 융자 지원 사례 및 국내 온라인 음악 커뮤니티 연구 보고
인도네시아	- 현지 인기만화 <군달라(Gundala)> 영화로 탄생 - 인니 창조경제위원회(BEKRAF), <게임스컴 2019> 참가
중동	- 두바이 청년 창업자 지원 <유스 허브> 출범 - 최대 규모 여성 국제 이스포츠대회 결승 두바이서 열려

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 09. 16.(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경비즈니스센터

□ [정책] 광전총국, 드라마 작품당 40편 이하로 제한하는 정책 준비 중

- 9월 6일, 중국 언론사 재신망(财新网)의 보도에 따르면, 국가 광전총국(广电总局)이 중국 드라마 제작사들의 편수 늘리기(注水剧)를 방지하기 위해 관련 업계의 의견을 수렴하고 있으며, 조만간 드라마 작품당 편수를 40편 이하로 제한하는 이른바 ‘한집령(限集令)’을 내놓을 것이라고 함.
- 지난 몇 년 동안, 중국의 드라마 제작사들은 작품의 편수 단위로 가격을 책정해 방영권을 거래하는 업계 관례를 이용해 드라마 편수를 필요이상 늘려 제작해 왔다는 지적을 받아왔음. 업계에서는 이번 한집령이 작년 8월 비공식적으로 내려진 배우 출연료 제한령과 맞물려 배우 섭외 및 작품 제작 양상에 많은 변화를 가져올 것으로 전망하고 있음.

□ [애니] 영화 <나타지마동강세> 관련 1,818개 상표등록 신청

- 중국의 애니메이션 영화 <나타지마동강세(哪吒之魔童降世)>의 배급사 광선픽쳐스(京光线影业有限公司)는 8월 8일부터 27일까지 해당 작품과 관련 된 상표 1,818개를 등록 신청함. 신청 된 상표 명칭은 대부분 작품에 출연한 캐릭터 등으로 일부는 실질심사 진행 중이며, 일부의 정보는 공개되지 않고 있음.
- 신화 속 인물의 상표 등록과 단시간 내 대량의 상표 등록이 위법인지에 대한 세간의 논란이 있었으나, 업계 전문가들은 신화에 등장하는 인물도 상표로 등록이 가능하며, 실질적인 사용 목적이 없는 상표를 대량으로 등록하는 것은 악의적 등록행위가 적용 돼 위법 가능성이 있다는 의견을 내놓고 있음.

□ [음악] 알리바바, 넷이즈뮤직과 전략적 협력관계 협의

- 9월 6일, 넷이즈(网易)와 알리바바(阿里巴巴)는 공동으로 전략적 협력관계 협의에 대해 발표함. 내용에 따르면, 알리바바 그룹은 넷이즈 산하 온라인 플랫폼 카오라(考拉)를 20억 달러(약 2조 2,890억 원)에 인수하고, 넷이즈 뮤직의 7억 달러(약 8,361억 원) 규모 자금 조달에 참여함.

중국[심천] 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 09. 16.(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터

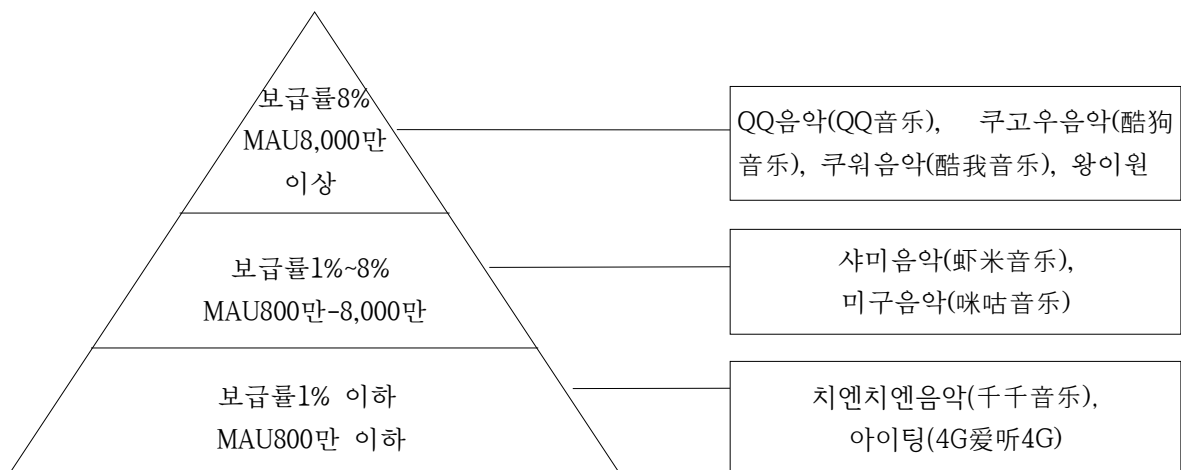
□ <게임라이브방송산업백서(游戏直播行业白皮书)> 발표, 저작권 규범화 추진 건의

- 8월 31일, 상해교통대학교지적재산권 및 경쟁법연구원이 주최한 게임 산업 지적재산권보호회의에서 게임라이브방송산업백서를 발표함. 중국의 쇼트클립 시장은 급속도로 발전함에 따라 몇 가지 문제점이 야기되기도 하였음. 바로, 적지 않은 쇼트클립/게임 중계 플랫폼 회사들이 게임 관련 저작권에 대한 인식이 낮고, 이익을 위해 저작권을 부여받지 않은 상태로 쇼트클립과 생방송을 유포하여 이용자들로부터 수익을 얻고 있는 현황임.
- 이러한 현황 하에 인터넷게임라이브방송과 쇼트클립의 ‘저작권 문제’에 대해 중점적으로 언급하였음. 또한 백서 내에는 ‘게임라이브방송은 최근 젊은 층 간의 중요한 교류수단으로서, 게임라이브방송업계는 콘텐츠 저작권 규범화를 추진해야한다.’ 라고 명시되어있음. 북경법원은 2013년부터 2016년까지 애니메이션, 모바일게임을 포함한 지적재산권/저작권 관련 안건으로 총 283건을 처리하였으며 현재는 2년 전보다 8배가 증가하였음.
- 백서에는 근본적인 게임라이브방송 관련 저작권 문제를 해결하기 위한 5가지 규정을 제시함. 첫째, 저작권법 관련 법조문의 세분화가 필요함. 예를 들어 ‘시청각 작품’이라는 간단한 표현 보다는 ‘영화작품과 같은 제작방법으로 창작되는 작품과 녹화작품’ 등으로 표현하여 좀 더 구체적으로 명시해야함.
- 둘째, 게임라이브방송산업의 건강한 생태계를 조성하고 유지해야함. 우선 게임라이브방송 산업의 참여자들은 서로의 법적 관계와 권리 의무를 명확히 이해하고 행동규범안내가 이루어져야함.
- 셋째, 온라인 게임의 행정규제 및 법 집행 관련 규제와 정책 규정을 더욱 세분화하여 세세한 규제감독이 필요함.
- 넷째, 방송하는 BJ의 권익 보장 및 행위에 대한 단속을 강화하고 생방송 콘텐츠에 대한 심의를 강화해야 함.
- 다섯째, 게임 개발자는 개발부터 디자인, 제작, 유통 전 과정에 대한 권리자로서 투자와 노동 등에 기초한 법적이익을 누릴 수 있어야 함. 특히, 플랫폼은 게임 개발자에게 라이선싱을 부여받은 후 업로드 해야 함.



왕이원(网易云) 음악 플랫폼, 7억 달러 용자 지원 사례 및 국내 온라인 음악 커뮤니티 연구 보고

- 중국 상업정보지(中商情报网讯)의 보고에 따르면, 왕이원음악 플랫폼은 최근 알리바바(阿里巴巴)와 윈펑(云锋)으로부터 약 7억 달러(한화 약 8,340억 5,000만원) 규모의 용자를 받음. 이 용자는 향후 70억 달러(한화 약 8조 3,405억원) 가치에 도달할 것으로 예상됨. 또한 왕이원음악은 투자유치에 성공한 후 알리의 자회사인 샤미음악(虾米音乐)플랫폼과 자원을 공유할 수 있게 되었음. 뿐만 아니라 왕이 자회사들도 최근 연달아 투자 유치에 성공함.
- 왕이원음악은 2016년에 설립되었으며 이용자 수는 현재 8억 명을 돌파하였음. 왕이원음악이 큰 규모의 고객을 유치할 수 있었던 가장 큰 비결은 바로 이용자의 댓글반영서비스와 다양한 플레이 리스트 형성에 있음. 하지만 경쟁사인 QQ음악플랫폼과 비교하면 QQ의 저작권 자원이 더욱 풍부함.
- 국내 온라인 음악 커뮤니티 연구 보고서에 따르면, 보급률 8%와 MAU(한달 순수 이용자) 8,000만 이상, 보급률 1~8%와 MAU 800만~8,000만, 보급률1%와 MAU 800만 이하 세 기준으로 나누어 3대 음악플랫폼을 분류함. 1대 그룹에는 텐센트 음악엔터테인먼트그룹 소속의 QQ음악(QQ音乐), 쿠고우음악(酷狗音乐), 쿠위음악(酷我音乐)과 왕이원음악 플랫폼이 있음. 2대 그룹에는 샤미음악(虾米音乐), 미구음악(咪咕音乐)이 있음. 3대 그룹에는 치엔치엔음악(千千音乐), 아이팅4G(爱听4G)이 있음. (이하 표 참고)



중국 온라인 음악 플랫폼 발전 현황 표

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 09. 16.(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 현지 인기만화 <군달라(Gundala)> 영화로 탄생

- 2019년 8월 29일 자카르타 스나얀 시티(Senayan City)에서 만화책 <군달라(Gundala)> 한정판 출판기념회 및 영화 <군달라(Gundala)> 시사회가 개최됨
- 이번에 출간된 만화책 <군달라(Gundala)>는 부미랑잇(Bumilangit), M&C, 스크린 플레이 필름(Screen Play Films), XXI 등이 협업하여 제작됨
- 해당 만화책은 영화 버전을 바탕으로 하여 특별표지로 출판된 것으로, 영화 관람권과 함께 한정판 300원만이 판매됨
- 이후 9월 1일 만화책 <군달라(Gundala)> 정규판 출판기념회가 뽀독인다(Pondok Indah) 그라메디아(Gramedia) 서점에서 개최된 가운데, 이번 만화책 제작에 참여한 만화가 오야수지오(Oyasujiwo), 아르디안 샤프(Ardian Syaf), 도니 짜요노(Doni Cahyono), 에키(Ecky) 등이 참석하여 라이브 드로잉쇼를 선보임
- 아울러, 현지 유명 감독인 조꼬 안와르(Joko Anwar)가 제작한 영화 <군달라(Gundala)>는 개봉 7일 만에 누적 관객 수 약 100만 명을 넘기며 인기리에 상영 중으로, 9월 5일부터 15일까지 캐나다에서 개최된 토론토 국제 영화제(TIFF)에 출품되어 상영됨
- 해당 영화 제작비는 총 300억 루피아(약 25.5억 원)로, 현재까지 영화 티켓 판매로 약 150억 루피아(약 12.7억 원)의 수익을 올림
- 한편, 부미랑잇(Bumilangit)은 2003년에 설립된 만화 출판사로, <군달라(Gundala)>, <스리 아시(Sri Asih)>, <귀신동굴의 장님(Si Buta dari Gua Hantu)> 등 인기 캐릭터를 탄생시켰으며 약 1,100여개가 넘는 지식재산권을 보유하고 있음



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ 인니 창조경제위원회(BEKRAF), <게임스컴 2019> 참가

- 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF)와 인도네시아 게임협회(AGI)는 2019년 8월 20일부터 8월 24일까지 독일 쾰른에서 개최된 <게임스컴 2019(Gamescom 2019)>에서 인도네시아 공동관을 운영함
- 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF)는 출시제품이 있고 협업계획이 있는 게임사를 대상으로 이번 행사 참가사를 선정하였음
- 아가페 인터네셔널(Agate International), 매스하이프 미디어(MassHive Media), IESPL, 코모도즈(Komodoz), 메가수스 인포테크(Megaxus Infotech), 터치텐 게임즈(Touchten Games), 와와 게임즈(Wawa Games), 오지소프트 스튜디오(Ozysoft Studio), 플레수스(Plexus), 오레이 스튜디오(Oray Studio), 에버아이디어 인터랙티브(Everidea Interactive) 등 인도네시아 게임사 10개사가 참가한 가운데 약 400여건의 상담건수 및 1,200만 달러 상당(약 143억 원)의 상담실적을 올림
- 특히, 2009년에 설립된 터치텐 게임즈(Touchten Games)는 모바일 게임 개발사로 게임 <마이 펫 카페(My Pet Cafe)>을 개발하여 여성 유저들에게 인기를 얻고 있음
- 이 외, 와와 게임즈(Wawa Games)는 2018년 라이브 아케이드 게임인 <와와 게임즈(Wawa Games)>를 출시하여 현재까지 다운로드 수가 약 40만 건이 넘으며 구글 플레이 엔터테인먼트 분야 인기 다운로드 순위권을 차지하고 있음
- 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF) 관계자 말에 따르면, 인도네시아 게임 산업은 GDP 성장을 위한 발전 가능성이 매우 높은 산업이나, 인적자원 및 사업자금 부족으로 인해 현재 발전이 지연되고 있다고 밝힘
- 한편, <게임스컴(Gamescom)>은 독일에서 매년 개최되는 유럽 최대 규모의 게임 박람회로, 매년 약 3만 명의 게임산업 관련 바이어와 약 35만 명의 참관객이 방문함



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

중동 콘텐츠 위클리 글로벌

2019. 09. 16.(월) / 한국콘텐츠진흥원 UAE 마케터

□ **두바이 청년 창업자 지원 <유스 허브> 출범**

- UAE 부통령 겸 총리이자 두바이의 통치자인 셰이크 무함마드 막툼이 청년들의 창업을 지원하기 위한 인큐베이팅 프로젝트 <유스 허브 (Youth Hub)>를 출범했음
- 청년연맹(Federation Youth Authority)이 주도하는 이 이니셔티브는 무역 센터, 시장, 공항 및 주요 문화관광 시설 등과 연계해 오픈 트레이드 인큐베이팅 방식으로 추진이 됨
- 창업의 경제적 진입장벽을 낮추고 사업에 집중할 수 있는 환경을 조성하기 위해 각종 서비스가 지원되는 무료공간을 비롯해 상담 및 멘토십, 마케팅, 브랜드 아이덴티티 등의 지원 혜택을 제공할 예정
- 특히 지역의 주요 전략적 이해관계자들과의 협력을 통해 청년 사업가들이 고객과 직접 연결되어 본인들의 제품과 성과를 평가 받을 수 있는 기회를 제공할 예정
- <유스 허브> 프로젝트는 18세에서 35세 사이의 젊은 창업가들을 대상으로 하고 있으며, 이들이 두바이몰, 두바이국제공항 등 역내에서 가장 수익성이 높은 시설·지역에서 6개월 내 창업을 할 수 있도록 지원할 예정
- 아랍에미리트는 젊은 인재들이 이 프로젝트를 통해 글로벌 경쟁력을 확보할 수 있도록 지원할 예정이며, 전 세계적인 스타트업 붐에 뒤처지지 않기 위해 노력하고 있음

□ **최대 규모 여성 국제 이스포츠대회 결승 두바이서 열려**

- 세계 최대 규모의 여성 국제 이스포츠 대회인 <GirlGamer Esports Festival>이 MENA 지역 최대의 게임 아레나가 설립될 예정인 두바이의 메이단 원(Meydan One)에서 12월 14~15일 양일간 열릴 예정
- 이번 대회에는 9개 팀 45명의 선수가 참가를 해 <카운터스트라이크고>, <리그오브레전> 등의 게임으로 경쟁을 하게 되는데, 전 세계에서 약 2천만명이 생방송으로 시청을 할 것으로 예상
- 아랍에미리트는 이 대회를 통해 이스포츠 산업 진흥 및 관광산업 활성화, 게임산업 내 성비 불균형 개선을 목표로 하고 있음
- 또한 MENA 지역 내 이스포츠 인재들이 대부분 유럽 등 다른 지역으로 이탈되는 현상을 막고자 인센티브가 되는 플랫폼과 시설을 지속적으로 구

축하고 있음

- o 한편,아랍에미리트는 MENA지역 내에서 게임 시장 선두를 달리고 있으며 2018년 기준 수익이 12억 달러에 이른 것으로 추정

● 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처 ●

- 미국 비즈니스센터(LA) 김철민 센터장 : +1-323-935-2070 / cmkim@kocca.kr
 - 중국 비즈니스센터(북경) 김상현 센터장 : +86-10-6501-9971 / willbe@kocca.kr
 - 중국 비즈니스센터(심천) 남궁영준 센터장 : +86-755-2692-77971 / pinoky14@kocca.kr
 - 일본 비즈니스센터(동경) 황선훈 센터장 : +81-3-5363-4511 / hwang216@kocca.kr
 - 인도네시아 비즈니스센터(자카르타) 김남걸 센터장 : +62-21-2256-2396 / girl94@kocca.kr
 - 중동마케터(UAE 아부다비) 박상욱 과장 : +971-2-491-7227 / swpark@kocca.kr
-

발행인 김영준

발행처 한국콘텐츠진흥원

전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)

전화 1566-1114

www.kocca.kr