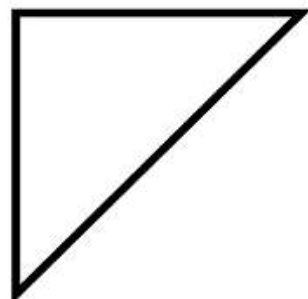


—
중국
콘텐츠
산업동향

Content Industry
Trend of China

20

19





중국 콘텐츠산업동향

CONTENT INDUSTRY TREND OF CHINA

2019년 20호

구 분	제 목	페이지
주간 심층Issue	▶ 디지털시대에 따른 새로운 사업 환경에서의 저작권 보호 1. e-스포츠 인터넷 생중계에서의 IP 보호 2. 쇼트클립 영상저작물의 저작권 보호 3. 현행 법 체계에서의 TV 예능프로그램 포맷 보호의 한계점 4. 딥 링킹 행위의 저작권 침해 판정기준	1p~12p
기업소개& 인터뷰	▶ 중국 주요 협회 · 기업 인터뷰 -1)광저우시e-스포츠산업협회(广州市电竞行业协会) ▶ 중국 우수 콘텐츠 기업 소개 -1)광둥세우과기주식회사(广东世宇科技股份有限公司) -2)텐센트엑셀러레이터센터(腾讯众创空间) -3)광둥상취인터넷과기유한회사(广东尚趣网络科技有限公司) -4)대공방창객기지(大公坊创客基地)	13p~24p
각 장르별 차트	▶ 드라마 시청률 TOP10 ▶ 예능 시청률 TOP10 ▶ 박스오피스 TOP10 ▶ 온라인 · 모바일 게임 TOP10 ▶ 음원 1 TOP10 ▶ 음원 2 TOP10	
안내	▶ 한국콘텐츠진흥원 북경비즈니스센터 소개 - 북경비즈니스센터 현지 통역 서비스 지원 안내 - 2018 중국 문화산업 비즈니스 가이드 - 재중국한국콘텐츠사업자협의회 회원가입 안내 - 한국콘텐츠진흥원 중국현지자문단 운영안내 - 한국콘텐츠진흥원 위챗공식계정 Korea Content ▶ 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터 소개 - 엑셀러레이터센터 입주지원 프로그램 안내 - 2018 중국문화콘텐츠산업 가이드북 - 중국 우수기업 인터뷰 운영 안내 - 중국 남부권 투자자연합체 운영 안내	

2019. 12. 09.

한국콘텐츠진흥원

중국 (북경, 심천) 비즈니스센터

디지털시대에 따른 새로운 사업 환경에서의 저작권 보호

1. e-스포츠 인터넷 생중계에서의 IP 보호

- e-스포츠 인터넷 생중계 저작권 침해 및 부정경쟁방지법 관련 중국 첫 사례
 - 요우문화미디어회사(耀宇文化传媒有限公司)(이하 '요우회사'라고 함)는 광저우 더우위 네트워크 회사(广州斗鱼网络科技有限公司)를 상대로 DOTA2 아시아 초청경기 생중계 관련 소송을 제기함. 2015년 1월 5일부터 2월 9일까지 진행된 DOTA2 아시아 초청경기는 원고 요우회사가 주관하였으며 휘모우TV(火猫TV) 웹 사이트에서 인터넷 생중계를 하였음. 피고 더우위(斗鱼)회사는 저작권자의 허락을 받지 않고 휘모우(火猫) 웹 사이트의 게이머 단말측 관전 기능을 이용하여 게이머 화면을 더우위 웹사이트에서 생중계 하였으며 더우위 네트워크 회사 아나운서가 이를 해설 설명하는 사업모델임. 원고는 피고가 게임 개발자 완메이(完美) 회사의 게임 복제권을 침해하였다고 주장함. 동 사건에서의 핵심은 합법적인 인터넷 게임 생중계 플랫폼으로서 원고는 더우위 회사의 “인터넷 생중계”에 대하여 어떠한 권리를 주장할 수 있는 지임. 동 사건에서 법원은 처음으로 e-스포츠 온라인 생중계에 관하여 저작권법상 존재하는 불명확성에 대하여 명확한 사법판단을 내렸고 향후 사법실천과 관련 산업에 중요한 가이드라인 역할을 발휘할 것임.
- 온라인 생중계의 권리 속성: “정보네트워크 전송권”이 아님
 - 중국 “저작권법” 제10조에 따르면 정보네트워크 전송권은 유선 혹은 무선의 방식으로 공중으로 하여금 본인이 선정한 시간과 장소에서 저작물을 제공하는 권리임. 온라인 생중계의 경우 사용자는 웹사이트의 일방적인 생중계 프로그램의 화면에 따라 특정된 기간에 한하여 생중계 방송 웹 사이트 등록 후 관련 화면을 볼 수 있음. 이는 인터넷에서 원하는 모든 시간과 지점에서 사용자로 하여금 저작물을 획득할 수 있도록 하는 “정보네트워크 전송권”이 아님.
- 온라인 생중계의 권리속성: “방송권”이 아님
 - 중국 “저작권법” 제10조에서의 “방송권”은 “베른협약” 제11조 (2) (1) 항의 내용을 그대로 옮겨왔음. 1971년에 수정된 베른협약은 당시 기술조건의 제한으로 말미암아 인터넷 생중계에 대하여 규정하지 않고 있음.
 - WCT(세계 지적소유권기구 저작권조약) 제8조에서는 “유선방송권 (온라인 방송권 포함)에서는 동 권리는 종합적인 방송권과 인터랙티브 공중전송권을 포함하고 있다

고 규정하고 있음. 중국은 비록 2007년에 동 조약에 가입하였지만 중국 저작권법상의 방송권 정의는 수정되지 않고 여전히 베른협약하에서의 전통적인 방송권 내용을 유지하고 있음. 결과적으로 현 중국 저작권법상 e-스포츠의 인터넷 생중계에 관한 권리는 방송권에 속하지 않음.

- 온라인 생중계 권리는 “저작권법” 제10조 제17항에서 규정하는 응당 저작권자가 향유하는 기타 권리에 속함. 그렇다면 더우위 회사가 게이머 관전 기능을 위하여 게이머의 실제 게임화면을 생중계 한 것이 요우 문화 미디어 회사의 e-스포츠 게임 생중계 화면의 합리적 사용인지, 따라서 저작권 침해의 예외에 속하는지 여부에 대한 문제가 발생함.

○ e-스포츠 게임 생중계 화면의 합리적 사용 여부에 대한 판단

- 합리적 사용여부를 판단함에 있어서 사용의 목적 및 원칙, 저작권 저작물의 성격, 저작물의 사용량과 사용이 저작물의 가치와 잠재적인 시장에 미치는 영향 등의 요소를 고려해야 함.
- 비록 요우문화미디어회사가 DOTA 2게임 사용자들이 단말측에서 경기를 관전 할 수 있는 서비스를 허용하였고 경기화면의 캡처에 대하여 제한을 두고 있지 않지만, 더우위 회사가 온라인 소프트웨어 기술을 이용한 경기화면 캡처행위의 성격은 명확한 상업적인 행위임. 만약 사법기관이 이러한 행위를 합리적 사용으로 허용하는 경우 게임경기는 라이선스 계약을 체결해야만 생중계할 수 있는 정상적인 경영질서를 교란할 뿐더러 더우위 회사가 e-스포츠게임 생중계화면을 캡처하여 생중계를 진행하는 행위는 요우회사의 배타적인 영상전송권과 직접적으로 충돌되며 이는 요우회사의 합법적인 권익을 침해하는 결과를 초래함.

2. 쇼트클립 영상저작물의 저작권 보호

- 쇼트클립 영상의 창작성 판단기준을 보면 쇼트클립 영상이 저작물로서의 독창성을 만족하려면 반드시 독립적으로 완성되어야 하고 창작성이 있어야 함.

• 쇼트클립 영상의 저작물 유형

- “더우인 쇼트클립(抖音短视频)”에서 “휘파이 소우영상(伙拍小视频)”을 상대로 한 저작물 정보네트워크 전송권 침해 소송사례에서 북경 인터넷 법원은 동 분쟁에서 문제된 “당신에게 하고 싶은 말(我想对你说)” 쇼트클립 영상은 영화유형의 저작물이라고 판정함.

- **쇼트클립 영상의 창작성 판단**

- 쇼트클립 영상의 특징 즉 쇼트클립 영상은 용량이 작고, 전송이 신속하고 제작이 간단하기에 많은 사람들이 자아를 표현하는 도구로서 모바일 미디어 플랫폼에서 최신 트렌드로 부상하는 콘텐츠라는 특징을 고려해야 함.
- 쇼트클립 영상의 개성과 특별함은 창작성 판단의 기준임.
- 쇼트클립 영상제작에 있어서 창작공간이 작고 제작방법과 사용한 기술수단이 단순할 수밖에 없음. 이 점을 감안하였을 때 만약 쇼트클립 영상 제작물이 특별하고 개성이 있다면 쇼트클립 영상은 저작물로서의 창작성을 만족함.
- 개성과 특별함을 판단함에 있어서 쇼트클립 영상을 접하는 공중의 느낌과 체험이 중요한 기준 중 하나임.

- **쇼트클립 영상플랫폼의 저작권 침해 판단기준**

- 쇼트클립 영상플랫폼의 법적성격은 네트워크 서비스 제공자임. 따라서 《네트워크 전송권 보호조례(信息网络传播权保护条例)》 제22조와 제23조가 적용됨.
- 플랫폼의 통지-삭제의무 이행여부를 판단할 때 신의성실 원칙을 적용하여 통지-삭제 의무를 이행하였는지 판단함.
- 플랫폼의 권리침해 책임 여부에 있어서 “합리적이고 효과적인 기술조치”로서 권리침해 행위의 발생을 방지하였는지 여부를 판단함.
- 영상의 상업적 가치가 상당히 신속한 속도로 증가하고 있고 쇼트클립 영상을 업로드한 자가 저작권 관리자가 아닐 가능성이 높아지는 가운데서 플랫폼은 선량한 관리자의 주의 의무를 이행하는 것만으로 부족하고 반드시 기존의 기술수단을 충분히 이용하여 저작권 침해가 된 쇼트클립 영상을 식별하고 이를 여과해야 함. 만약 이러한 의무를 이행하지 않는 경우 정보 네트워크 전송권을 위반한 행위임.

3. 현행 법 체계에서의 TV 예능프로그램 포맷 보호의 한계점

○ TV 예능프로그램 포맷 자체는 저작권 법상의 보호대상이 아님.

- 저작권법의 원칙인 아이디어·표현 이분법 (idea expression dichotomy)은 중국에서도 마찬가지임. 즉 표현에 대해서만 저작권을 인정하고 관련 판례도 저작권법의 보호를 받는 저작물은 사람의 정신적 노력으로 얻어진 사상 또는 감정을 구체적으로 표현한 창작적인 표현형식이라고 판시하고 있음. 아이디어는 그것이 독창적이라고 하더라도 그 자체만으로는 저작권법의 보호 대상이 아님.
- 북경시 고급인민법원에서 2015년 4월 15일에 공표한 “북경시 고급인민법원에서의 예능 프로그램 관련 저작권 분쟁사건을 심리하는데 있어서의 약간 문제에 관한 해답 (北京市高级人民法院关于审理涉及综艺节目著作权纠纷案件若干问题的解答)” 에서 예능프로그램 포맷은 창의적 아이디어, 프로세스, 규칙, 기술적 규정, 프로그램 진행 스타일 등 여러가지 요소를 포함하고 있는 종합적 복합체이고 포맷자체는 저작권법상 아이디어에 속하며 따라서 저작권법의 보호를 받지 못한다고 규정하고 있음. 그러나 TV예능 프로그램 포맷의 구성요소들, 예를 들면 Logo 디자인, 무대 디자인, 음악, 문자 각본 등이 만약 저작물의 요건을 만족하는 경우 저작권법의 보호를 받음.
- 관련 판례에서도 상기 입장을 확인하고 있음. 2005년 Beijing Shixi Company VS Beijing Sohu Company “Mask” 사건에서 베이징 해전구 법원은 베이징 Shixi 미디어 회사의 “Mask” 예능프로그램에 대한 창조적인 아이디어, 예능프로그램의 구조 등 “사상” 자체는 저작권법이 보호하는 저작물의 범위에 속하지 않는다고 판시하고 원고의 sohu 회사에 대한 손해배상청구를 기각하였음.

○ 중국 “부정경쟁방지법” 하에서 TV 예능프로그램 포맷의 보호 및 한계점

- “부정경쟁방지법” 제2조에서는 부정경쟁행위라 함은 경영자가 생산경영활동 중 에서 부정경쟁방지법의 규정을 위반하고 시장경쟁질서를 교란하고 기타 경영자 혹은 소비자의 합법적 권익에 손해를 주는 행위를 가리키는 행위로 정의를 내림. 또한 제2장 제6조부터 12조에서 구체적으로 부정경쟁행위의 유형과 만족시켜야 하는 요건을 명시하고 있음.
- 부정경쟁방지법은 동일하거나 유사한 것을 사용하거나 이러한 것을 사용한 상품과 타인의 상품과 혼동하게 하는 행위에 대하여 규제하고 있는데 TV 프로그램 포맷

관련 분쟁에서 대부분은 “혼동”을 초래하는 것이 아니라 문제된 TV 프로그램 포맷을 기반으로 일정한 개량과 혁신을 하여 새로운 TV 예능프로그램을 만들었기에 시청자로 하여금 혼동을 초래하였다고 주장하기에 상당한 한계점이 있음.

- TV 예능프로그램 포맷에 관하여 부정경쟁방지법상의 보호를 받으려면 반드시 중국 “부정경쟁방지법”상 해당하는 부정경쟁행위이어야 되고 관련 증거로서 이를 입증해야 한다는 어려움이 있음.

○ 영업비밀로서의 TV 예능프로그램 포맷에 대한 보호 및 한계점

- 계약의 당사자를 제외한 제3자는 영업비밀 유지 의무가 없음.
- 영업비밀은 일단 공공연히 알려지는 순간 더 이상 비밀이 아님. 따라서 일단 TV 예능프로그램 포맷이 일정한 방식에 의하여 공개되는 순간 동 포맷은 영업비밀로서 보호를 받지 못함.

4. 딥 링킹 행위의 저작권 침해 판정기준

○ 딥 링킹(deep linking)¹⁾ 행위의 법적 성격

- 네트워크 통합플랫폼(网络聚合平台)들이 프레임 링크(加框链接, 영어로 Framed links)기술수단을 이용하여 링크된 웹 사이트를 보여주지 않고 관련 저작물을 재생할 수 있도록 함. 실제로 저작물이 있는 링크된 웹 사이트에서의 광고나 기타 정보는 전혀 사용자에게 보이지 않는 효과를 초래함,
- 네트워크 통합플랫폼의 이러한 행위들이 저작권 침해를 구성하는지 여부에 대하여 법원은 “정보네트워크 전송권” 법체계 하에서 판단함.
- 정보네트워크전송권 보호조례(信息网络传播权保护条例)제2조에 따르면 권리자가 보유하고 있는 정보네트워크전송권은 저작권법의 보호를 받으며 정보네트워크를 통하여 공중에게 저작물, 실연, 녹음녹화콘텐츠를 제공하는 경우 권리자의 허락을 받아야 하며 보수를 지불해야 한다고 규정함.

1) 딥 링킹(deep linking): 사용자가 모바일 디바이스에서 광고나 각종 레퍼러에 설정된 링크(딥 링크)를 클릭했을 때 앱의 설치 유무에 따라 해당 앱 내 특정 지면으로 랜딩되거나, 앱을 설치하도록 앱 마켓으로 랜딩되는 기술임.

○ **딥 링킹은 “링크서비스”로 “콘텐츠 제공”이라는 온라인 전송행위를 진행한 것이며 딥 링킹 플랫폼, 저작권자와 링크된 웹사이트 사이에 이익의 불공평을 초래함.**

- 통합플랫폼의 딥 링킹 콘텐츠 제공은 단지 방대한 콘텐츠만을 홍보하려고 하는 것이 아니라 딥 링킹 된 콘텐츠 내용이 자신의 도메인 통제하에서 실질적으로 동 플랫폼의 배치에 따라 보이도록 하기 위하여 화면을 변경하거나 전환시킴.
- 링크된 웹사이트는 링크 설치 웹사이트의 외부 서버의 역할을 발휘하고 p2p, 클라우드 등의 발전으로 말미암아 링크된 웹 사이트와 사용자의 연계는 더욱 더 약화됨. 사용자 입장에서 보면 집합 플랫폼이 링크된 웹사이트를 대체하여 실질적으로 콘텐츠를 제공한 것으로 간주됨.

○ **딥 링킹 권리침해 판단에 있어서 서버기준**

- 네트워크 통합플랫폼이 저작물을 자신의 서버나 기타 방식으로 오픈된 서버에 업로드 하고 공중에게 제공해야 만 “정보네트워크전송권”상의 “저작물 제공” 요건에 부합됨. 동 기준은 사법실천에서도 광범위하게 적용됨.
- 11음반회사가 야후 회사를 상대로(十一唱片公司诉雅虎案)한 소송사건임. 동 사건에서 법원은 통합플랫폼에서 링크된 서버에서 다운로드할 수 있도록 인터넷 사용자에게 편의만 제공하고 본인 서버에 권리침해된 음악을 저장하지 않은 경우이면서 야후에서 비록 미리듣기를 지원한다고 하더라도 동 행위는 그 법적성격이 검색링크서비스에 속한다고 판단함. 즉 링크된 웹사이트에서 권리침해 저작물을 제공할 때에만 동 링크행위는 간접적인 권리침해를 구성한다고 판단함.
- 텐센트가 이랜웨이다(易联伟达)를 상대로 소송을 제기한 사건에서 북경시 지식재산권 2심 법원은 서버기준은 통합플랫폼의 정보네트워크 전송행위의 합법성 여부를 판단함에 있어서 합리적인 기준임을 밝혔음. 더 나아가서 제2심 법원은 통합플랫폼 이랜웨이다는 동 사건에서 단지 링크서비스만 제공한 것이 아니라 관련 영상에 대하여 선택, 편집, 정리 및 전문분류 등을 하였고 주관적으로 적극적으로 링크된 웹사이트의 콘텐츠 관련 기술적 조치를 적극적으로 파괴하였고 만약 통합 딥 링크 행위가 관련 동영상 자원을 본인의 서버에 업데이트 하는 것이 아니고 기술적 보호조치를 파괴하는 방식으로 제3자 서버로부터 관련 콘텐츠 자원을 획득하였고 동 플랫폼의 통합 ‘딥 링킹행위’는 링크된 관련 콘텐츠를 권리자의 허락이 없이 전송한 것으로서 권리침해를 구성한다는 제1심 법원의 판정은 잘못되었다고 판단함.

- 저작권법 제48조 6항, 정보네트워크 전송권 제4조 및 제18조의 규정에 따르면, 기술적 보호조치를 취하는 것은 저작권 권리자의 배타적인 권리에 속하지 않음. 따라서 기술적 보호조치를 우회하거나 파괴하는 행위와 “정보네트워크 전송권”에 대한 위반 행위는 상호 독립된 행위이며 기술적 보호조치를 우회한 여부가 정보네트워크 전송권에 대한 침해를 판단하는 기준으로 적용되어서는 안 된다고 밝혔다.

○ 딥 링크 권리침해 판단에 있어서 실질적인 대체기준

- 실질적인 대체기준은 만약 링크 설정자가 딥 링크 기술을 이용하여 자신이 통제하는 사용자 화면에서 타인의 저작물을 실질적으로 보여줬고 사용자로 하여금 링크된 웹사이트를 방문할 필요가 없도록 한다면 링크 설치자는 콘텐츠 제공자로 간주되며 정보네트워크 전송권의 적용을 받음.
- 동 기준은 저작권자가 저작물의 제공자로서의 저작물에 대한 효과적인 통제를 강조하지 딥 링크 웹사이트가 링크된 웹사이트의 이익을 실질적으로 손상하였는지를 주목하지 않음. 다시 말하면 가령 관련 사이트에서 링크된 웹사이트의 저작물을 보여준다고 하더라도 저작권자는 여전히 링크 설치자의 책임을 물을 수 있음.

○ 딥 링크 권리침해 판단에 있어서 사용자 감지기준

- 만약 사용자가 동 콘텐츠는 링크 웹사이트에서 제공하는 콘텐츠라고 감지한다면 관련 저작물이 링크 웹사이트 서버에 업로드 되었는지 여부는 중요하지 않고 딥 링크 제공자가 저작물을 제공한 행위로 봄.
- 사용자 감지기준은 비록 각 저작권 웹사이트 경영자의 환영을 받았고 저작권자의 이익을 확실히 보호한다는 장점이 있지만 판사의 주관적 판단기준에 따라 사용자가 구체적으로 어떻게 감지하였는지를 판단하기 때문에 불확실성이 있고 판사들도 이 점을 우려하여 적용하는데 있어서 신중한 태도를 보이고 있음.
- 사용자 감지 기준은 통상적으로 상표법 혹은 부정경쟁방지법에서 적용하는 기준으로 배타적인 권리를 규정하고 있는 저작권법 및 정보네트워크 전송조례를 적용시 기준으로 판단되어서는 아니 됨.
- 사용자 감지 기준은 통상적으로 상표법 혹은 부정경쟁방지법에서 적용하는 기준임. 정보네트워크 전송권을 침해하였는지 여부 판단에 있어서 응답 “실질적”으로 제공행위가 있는지를 판단해야 하지 “보아하니”의 기준으로 판단해서는 안

되며 만약 서로 상이한의 사용자 느낌이 있는 경우 동일한 사건에서 서로 상이한 결론이 도출되는 사태가 발생할 수 있음.

4. 블록체인으로 증거고정

○ 관련 사례

- 원고 화타이이메이(华泰一媒)회사는 문자 및 촬영 저작물을 가지고 있으며 피고 도통회사는 자신이 운영하는 웹사이트에서 원고가 저작권을 가지고 있는 저작물을 공표하였음. 이에 대하여 원고는 인터넷법원에 소를 제기하고 피고로 하여금 권리침해 저작물을 삭제하고 손해배상 할 것을 주장함. 원고는 제3자 증거보전 플랫폼을 통하여 권리침해 웹사이트의 자동적인 캐치업과 권리침해 웹사이트의 오리지널 코드 식별을 진행하였으며 이 두 내용과 증거채취 일지를 압축한 파일을 해시 값으로 계산하여 factom 블록체인과 비트코인 블록체인에 전송하여 블록체인 증거로써 법원에 권리침해 사실을 주장함,
- 원고가 제출한 블록체인 증거에 대하여 법원의 입장을 살펴보면 블록체인 등 신기술로 고착된 전자증거에 대하여 법원은 오픈하고 중립된 입장을 가지고 개별적인 사안에 적합한지 판정해야 한다고 봄.
- 법원은 원고가 신뢰도가 높은 자동 캐치업 프로그램을 통하여 권리침해 웹 사이트 화면을 캡처하고 저작물의 오리지널 코드를 식별하고, 전자데이터의 소스의 확실성을 보장하고 표준에 부합되는 블록체인 기술로써 상기 데이터를 증거로써 고정시키고 전자데이터의 신뢰성을 보장하고 해시수치의 일치성을 보장하고 기타 증거와 상호입증이 가능한 전제하에서 동 전자데이터는 권리침해 인정의 근거로 볼 수 있다고 판단하였음. 동 사안에서 법원은 블록체인으로 고정된 증거에 입각하여 관련 종합적인 요소를 고려하여 피고의 저작권 침해를 판정하였고 원고에게 경제적 손해배상 4천위안을 부과하였음.
- 동 사례는 법원에서 블록체인으로 고정된 증거를 저작권 침해사실 여부에 대한 증거로써 법적효력을 인정한 중국에서의 첫 사건임.

○ 법원의 전자증거 채택의 기준은 진실성

- 제3자 플랫폼과 관련 웹사이트의 캡처와 관련 오리지널 코드는 전자 데이터에 속하며 이들의 공통된 특징은 오리지널 원본이 존재하지 않는 가상데이터로써 도면과 문자에 속함.

- 전자데이터는 저작권 침해행위의 진실성을 증명하고 웹사이트 캡처 화면을 제시하는 것 역시 이 목적에 기한 것임. 전자증거 진실성에 대한 핵심은 타임스탬프와 전자증거보전임.
- 전국의 첫 사례인 블록체인 증거고정은 증거로서 바로 채택 시간타임 전자증거 유형에 속함.

○ 제3자 전자데이터 플랫폼의 독립성

- 전자증거의 진실성을 입증하는데 있어서 상당히 중요함. 증거채취 전자데이터 플랫폼은 관련 업계에서 인정하는 전문성이 있고 증거를 제공하는 당사자와 관리, 경영, 상업적 이익 등 면에서 연관되지 않았으며 독립성과 중립성이 보장되고, 증거채취 의뢰인 입장의 영향을 받지 않았는지가 중요함. 또한 제3자 전자데이터 플랫폼의 입증책임 서비스가 기술성이 있고 동 기술은 전자증거의 훼손과 왜곡될 가능성이 없어야 함.
- 즉 일반적인 외래공격과 내부과과 등이 존재하는지 여부, 보존된 데이터 증거를 왜곡할 가능성이 있는지 여부를 살펴보아야 하고 전자증거의 생성, 저장, 전송 등이 과학적이고 중립적이고 신뢰할만한 기술규범으로 완성한 것인지 판단해야 하며 전자증거 채취를 책임진 업무인원이 다름에 따라 서로 다른 결과가 존재하지 않는지 여부를 판단해야 함.
- 암호 알고리즘 해시방식 등 원리로써 보전의 시간을 확정하고 전자증거의 확실성을 보장해야 하며 또한 제3자 전자증거의 증명력은 공증된 증거의 효력보다 더 높은 것은 아니라고 하였음.

○ 법원의 전자증거 채택의 기준은 합법성

- 입증의 합법성은 전자증거의 형성 혹은 획득방법이 법률규정에 부합되는지 여부, 즉 증거수집이 타인의 의견 혹은 타인의 프라이버시에 관련되지 말아야 하며 타인의 합법적인 권익을 침해해서는 아니 됨.
- “최고인민법원의 민사소송법 해석“ 제106조의 규정에 따르면 타인의 합법적인 권익, 법률의 금지적 규정 혹은 공서양속의 방식에 위배되는 증거의 경우 이를 사건의 사실을 인정하는 증거로 사용해서는 안된다고 규정함. 예를 들면 타인의 컴퓨터 정보 시스템 성능을 파괴하는 방식으로 형성되었거나 획득한 증거는 불법 증거이

며 만약 증거보존 플랫폼이 전자입증 허가서가 없는 경우 동 업체의 경영행위는 행정관리법규에 따라 관련 수속을 마쳐야 함.

○ 법원의 전자증거 채택의 기준은 완전성과 연관성

- 전자증거의 연관성을 판단하기 위해서 “최고인민법원의 민사소송법”의 해석 제105조에 관한 증거 증명력 판단에 관한 규정을 참조해야 함. 즉 시간 스탬프 블록체인 증거입증의 연관성 심사는 응당 논리추리와 일상생활 경험법칙을 적용함. 동시에 시간 스탬프, 블록체인 증거입증의 기술수단의 특징과 원리를 인지해야 하며 종합적으로 판단해야 함. 시간 스탬프, 블록체인기술은 해시 알고리즘으로 생성된 정보를 요약하는 방식으로 증거를 보존하는 것이며 원래 데이터 문서의 내용을 역추리할 수 없지만 데이터 문서의 해시 수치와 입증하고자 하는 데이터 문서의 해시 수치를 대조하여 이들이 일치한 경우 증거의 완전성 가능성은 높고 수정되지 않았을 비율이 높음. 만약 원시데이터와 특정사실 사이에 관련성이 없는 경우 시간 스탬프, 블록체인 입증과 입증해야 하는 사실사이에 동등한 관련성이 있어야 함.
- 증거내용과 사건 사실의 존재에 관한 연관성과 전자증거의 완전성을 판단함에 있어서 법원은 반드시 비차별 원칙을 반드시 따라야 함.
- 입증책임 배분규칙에 있어서 당사자는 비록 신흥 블록체인 시스템을 채택하여 저작권 권리귀속 증거를 고정하였지만 동 시스템 플랫폼의 안정성에 대하여 심적 확신이 없다면 동 당사자는 여전히 플랫폼의 전문성, 중립성 및 기술수단의 확실성과 작동과정에서의 타성성에 대하여 입증을 해야 함. 그러나 입증책임의 배분은 응당 합리적이어야 하며 합리적인 증거추정규칙을 적용해야 함. 즉 한 당사자가 이미 초보적으로 전자증거의 완전성과 연관성을 입증하였고 동 당사자의 입증책임 수단이 소진된 상황에서 판사는 공평공정의 원칙하에서 법률규정에 따라 불필요한 소송지연과 사법자원의 낭비를 초래해서는 안 되며 입증책임 면제규칙중의 증거 추정원칙을 적용해야 함.
- 2018년 9월 7일 시행한 “전국인민법원의 인터넷 법원 심리사건 약간문제에 관한 규정” 제11조에 따라 당사자는 전자데이터를 제출하고 전자서명, 신뢰가능한 시간 스탬프, 해시 치 검증, 블록체인 등 수단을 이용하여 증거를 수집하고 고정해야 하며 왜곡방지 기술로써 증거를 저장하고 전자 입증 플랫폼의 인증을 거친 경우 전자증거의 완전성과 연관성에 대하여 인터넷 법원은 응당 이를 인정해야 함.
- 현재 블록체인 증거채택은 우선 인터넷 법원에서 사용됨. 인터넷 법원의 관할범위

사건의 경우 블록체인 기술은 침해사실에 대한 진실을 입증하는데 있어서 향후 중요한 작용을 발휘할 것이며 블록체인 기술의 사법적용 합법성에 대한 심사는 점점 더 명확해 질것으로 전망됨.

4. 음악분수 저작권

○ 중국 첫 음악분수 저작권 사례

- 2019년 북경중과수경과과학기술유한회사(이하 ‘중과수경회사’라고 함)(北京中科水景科技有限公司(以下简称中科水景公司))는 베이징 중과형업중자기술유한회사(중과형업회사)와 항저우서호관광구역 호빈관리처(杭州西湖风景名胜区湖滨管理处)를 상대로 소를 제기함.
- 원고는 서호관리처의 음악분수는 편곡부터 컬러, 분수 분사효과의 디자인 등은 중과수경회사가 청도 세계 가든박람회를 위하여 디자인한 음악분수에 대한 표절이라고 주장함. 동 사건은 음악분수 저작권 침해를 주장한 국내 첫 사례임.
- 동 사건은 1심, 2심을 거쳐 2018년 6월 26일 중심판결이 내려졌음. 제1심과 제2심 모두 원고인 중과수경회사의 소송청구를 지지하여 음악분수는 저작권이 보호하는 저작물이라고 판정함.
- 법원은 음악분수의 분사효과가 배경음악과 결합되어 시각상의 미적 감각을 준다는 점에서 저작물로 보고 원고의 소를 들어주었지만 음악분수의 분사효과가 어느 유형의 저작물인지에 대해서 제1심 법원과 제2심 법원은 서로 다른 결론을 내렸으며 따라서 광범위한 논쟁을 불러 일으켰음. 제1심 법원은 음악분수는 법률, 행정법규가 규정하는 기타 저작물로 분류하고 제2심 법원은 음악분수 분사효과를 미술저작물로 판정함.

○ 음악분수가 저작권 보호를 받는지 여부

- 저작권법 시행조례에 따르면, 저작권법의 보호를 받는 저작물은 우선 문학, 예술, 과학 분야의 지적 성과물이어야 하며 독창성이 있어야 하고 복제 가능해야 함.
- 동 사건에서 음악분수의 물줄기는 음악의 시간선 그리고 물의 빛에 따라 변화하며 상당한 미적 예술성이 있음.
- 음악분수는 예술과 과학영역의 지적 성과물으로써 음악, 물줄기, 빛과 그림자의 변화에 대한 설계는 독창성이 있음.

- 음악 분수의 음악 통제시스템은 프로그램화 할 수 있으며 절차는 복제될 수 있음. 음악분수는 제작자가 심혈을 기울이고 제작가의 창작성을 반영한 저작물에 속하며 저작권법의 보호를 받음.

○ 저작권법 상 음악분수의 저작물 유형 - 미술저작물

- 미술저작물은 회화, 서예, 조각 등 라인, 컬러 및 기타 방식으로 구성된 미적감각이 있는 평면 혹은 입체적 조형예술저작물임. 음악분수의 분사효과는 확실히 미적 효과가 있지만 동시에 보류할 수 없는 동적인 형태를 가지고 있기에 과연 미술저작물에 속하는지 여부에 대하여 상이한 견해가 존재함.
- 또한 음악저작물은 매개체가 없고 보존하기 힘들. 미술저작물은 무음이며 미술저작물 자체는 소리가 없음. 그러나 음악분수의 분사효과와 음악점점은 불가분적이고 음악은 음악분수에서 예술적 의의가 있는 가장 중요한 요소임. 분사효과는 비록 짧은 시간이지만 물줄기의 유동성이 일정한 울동이 있는 음악과 연계되어 완전한 형태를 형성함. 하지만 중국의 민간예술을 보면 정적인 형태의 심미적 의의가 있는 것뿐만 아니라 동적인 형태의 예술도 포함되었음.
- 저작권법 실시조례 미술저작물은 반드시 무음이어야 한다는 규정이 없음. 즉 실시조례 제4조 제8항은 미술저작물의 기타 방식에 대한 해석공간을 남기고 있음. 즉 미술저작물은 시각적으로 생동감을 표현하기 위하여 시각에만 한정되는 것이 아니라 촉각 혹은 청각에 해당 될 수 있고 두 가지 형식의 혼합일 수 있음.
- 저작권법 제3조에서는 반드시 법률, 행정법규에서 규정한 기타 저작물이라고 규정하고 있음. 그러나 음악분수는 그 어느 법률이나 행정법규에서도 규정하지 않고 있음. 베른협약 제2조 2항은 각 회원국은 자신이 국가가 필요로 하는 저작물을 선택할 수 있다고 규정함. 따라서 음악분수는 미술저작물의 범주에 속하며 저작권 시행조례에서의 미술저작물에 대한 정의와 해석에 부합됨.
- 그러나 일각에서는 음악분수가 시청각 저작물이라는 주장이 있음.
- 우선 중과수경회사에서 음악분수에 대하여 저작권 등기를 할 때 등기한 유형은 미술저작물로 등록되었음. 등록이유는 음악분수의 표현과 유사한 영화저작물과 비교하였을 때 음악분수와 같은 저작물은 시청각저작물의 특징이 없고 제2심 법원에서는 음악분수는 “법률, 행정법규에서 규정한 기타 저작물이 아니라” 미술저작물로 판단하였음.

중국 주요 협회·기업 인터뷰

○ 작성취지

- 본 칼럼은 중국 남부 중화권 콘텐츠 산업의 이슈 분석, 인물조사, 이슈 관련 Q&A를 통하여 입체적이고 다각적인 One - stop 정보를 제공하고자 함.

○ 구성

- 1) 기업 / 협회 & 키맨(key - man) 정보 제공
 - 광저우시e-스포츠산업협회(广州市电竞行业协会)
- 2) 월간 이슈
 - 2019 광저우문화산업박람회 개막
 - ※ 이슈 내 주요 질의사항을 음영표시하여, 인터뷰 Q&A로 구성함
- 3) 인터뷰 Q & A
- 4) 사진자료 & 협력 파트너 정보

*심천비즈니스센터 정보 제공

기업 & 키맨 (Key - Man) 정보

로고		업종	e-스포츠
기업명	廣州市電競行業協會 (광저우시e-스포츠산업협회)	대표자	린원판(林云帆)
설립일	2019년 5월	연락처	연락처 : 136-3132-6124 E-mail : sophia.zhang@gzesa.org
주소	广州市白云区大冈街2号云湖电竞中心		
개요	- 광저우에 소재한 게임개발 및 운영 그리고 e-스포츠 프로리그, 경기운영, 콘텐츠 제작, 매니지먼트, 라이브방송, 스타디움, 미디어, 교육, 빅데이터, 소셜 및 문화 콘텐츠+IT 등 e-스포츠 산업의 가치사슬을 형성하고 있는 관련 기관 및 기업이 자발적으로 조직한 지역적·전문적·비영리적 사회단체. 'e-스포츠+문화관광+스포츠+IT+비즈니스'의 융합 발전을 핵심이념으로 하며, 알파엔터테인먼트(奥飞娱乐), 동방명주(东方明珠), 아이드림스카이(创梦天地), 아오페이데이터(奥飞数据), 수위커지(数娱科技) 등 e-스포츠 리딩 기업들의 주도하에 이들 기업의 자원적 우위를 기반으로 발족됨.		
핵심 업무	- 게임 및 e-스포츠 관련 기업들의 풍부한 산업자원을 결합하여, 정부의 관련 정책제정 및 산업 발전방안 추진에 협조. - 업계 관련 행정법규, 규정, 행정 규범성 문건 제정시 의견 제시. - 산업정책의 관철을 위해, 관련 기업과 해당 문건에 대해 소통 및 조율. - 콘텐츠 혁신을 핵심으로 IT, 문화, 관광, 비즈니스 등 여러 산업 분야와 연계를 통한 광저우시 e-스포츠 산업의 혁신·융합 발전 추진.		
키맨 정보	린원판 林雲範 	- 광저우시e-스포츠산업협회 회장 - 광저우시디지털창의산업협회 집행부회장 - 광둥성문화창의기술산업연합회 부회장 - 광저우시웨슈구e-스포츠협회 부회장 - 인텔 개발자 - 광저우시핑안건설촉진회 프로젝트고문	



2019 광저우문화산업박람회 개막



*사진출처 : 바이두

11월 5일 오전, 2019년 광저우문화산업박람회(이하 '박람회')가 광저우대극원(广州大剧院)에서 문화산업 프로젝트 연계 추진 목적으로 개막되었음. 또한 이번 박람회의 개막식에서 광저우시 중점 문화 프로젝트 17개가 참가 식을 진행하였음.

광저우시 바이윈구(白云区)정부는 광저우시e-스포츠산업협회와 e-스포츠 산업발전 협력 관련 협의를 체결함. **광저우시e-스포츠산업협회는 e-스포츠가 광저우시 발전에 미치는 영향을 심도 있게 연구하고 그 결과를 바탕으로 광저우시의 e-스포츠 전략 및 발전 방향을 제안하였음「Q1」.** 또한 광저우시의 '중국 e-스포츠 산업센터' 구성과 『**광저우시 e-스포츠 산업 발전 촉진을 위한 3개년 행동계획(2019-2021)**』을 이행하기 위해, 광저우시 각 지역구는 실정을 바탕으로 각각의 특징과 장점을 결합해 **e-스포츠 산업 발전을 도모하고 있음「Q2」.** 이에 바이윈구(白云区)정부와 광저우시e-스포츠산업협회는 e-스포츠산업발전에 대한 협력 MOU를 체결하고 e-스포츠업계의 퀄리티 향상 및 **e-스포츠 기업들의 연구개발 역량 강화 지원「Q3」**을 통해 e-스포츠 산업의 빠른 발전을 지원하고 있음.

바이윈구(白云区)는 원후징청개발계획(云湖竞城发展规划)을 추진하여 약 847만평 규모의 바이윈후디지털테크노시티(白云湖数字科技城)를 조성할 예정임. 또한 '원후징청'(云湖竞城)을 개발하고 **웨강아오청년혁신창업단지(粤港澳青年创新创业园)「Q4」**를 조성하여 '원후과학

혁신기지'(云湖科创基地), '원후디지털문화기지'(云湖数字文化基地), '원후대만구e-스포츠기지'(云湖大湾区电竞基地)등 3대 혁신·창업 기지를 구축할 계획임.

광저우e-스포츠산업협회는 'e-스포츠+디지털 IT 산업의 융합 발전'을 핵심 발전모델이자 이념으로 삼고, 현재 e-스포츠 분야 선도기업의 우수 자원을 바탕으로 **e-스포츠 기업의 국내외 시장 확대를 지원하며「Q5」**, e-스포츠 산업생태계의 건전한 발전을 추진하고 있음.

*본문 : 광저우시e-스포츠산업협회 위챗 공식 계정



1. 광저우시e-스포츠산업협회가 광저우의 e-스포츠 업계 발전을 위해 취하고 있는 기본 조치는?

광저우시e-스포츠산업협회는 2019년 5월 9일에 공식 설립되었으며 광저우수위정보기술유한회사(广州数娱信息科技有限公司), 광둥아오페이데이터(广东奥飞数据), 광저우슈상문화미디어유한회사(广州数享文化传播有限公司), 광둥아오페이테마문화기술유한회사(广东奥飞主题文化科技有限公司), 심천창명티엔디과기유한회사(深圳市创梦天地科技有限公司), 상하이동방명주문화발전유한회사(上海东方明珠文化发展有限公司), 베이징항토펜쯔광기술유한회사(北京航天紫光科技有限公司), 광저우레유정보기술유한회사(广州猎游信息科技有限公司), 광둥e-스포츠발전유한회사(广东电竞体育发展有限公司), 광둥아오이러위안기술유한회사(广东奥亦乐园科技有限公司) 등을 주요 회원사로 두고 있음.

e-스포츠는 인기 분야인 IT, 애니메이션, 인터넷, 빅 데이터, 엔터테인먼트 분야와 결합한 신산업을 통해 젊은 소비층 유치에 주력하여 산업발전을 이끌고 있음.

광저우시e-스포츠산업협회는 'e-스포츠+문화·관광·스포츠·IT·비즈니스'의 융합 발전'을 핵심 이념으로 삼고 e-스포츠를 중심으로 전 산업 생태계의 건전한 발전을 도모하고 있음. 특히 'e-스포츠+전통소매업', 'e-스포츠+AI', 'e-스포츠+부동산' 등의 융합 모델은 이미 활성화되었으며 또한 최근 e-스포츠 테마 호텔 개발, e-스포츠 커스터마이징 관광 상품 출시, e-스포츠 게임 문화를 활용한 e-스포츠 문화혁신단지 및 테마파크 건설, 유명 관광지 내 e-스포츠 경기 개최 등 새로운 비즈니스 모델이 부상 중임. 최근 몇 년 사이 'e-스포츠+도시'를 중심으로 한 문화관광산업 또한 'e-스포츠+'의 뉴 모델로서 큰 인기를 끌고 있음. 또한 협회는 천년상도(千年商都, 천년의 역사를 가진 상업도시)와 허브도시라는 광저우의 장점을 활용하여 광저우만의 특색을 지닌 e-스포츠 산업을 육성할 계획임. 올해 협회는 10개 이상의 핵심자원 유치를 통해 광저우 e-스포츠 업계의 발전을 지원하였음. 2020년에는 원후징청(云湖竞城)을 중심으로 글로벌 영향력을 지닌 'e-스포츠 분야 광저우 박람회

회'를 개최할 예정임.

2. e-스포츠 업계의 발전에 대한 광저우시정부의 입장 및 정책적 지원 여부?

 중국공산당 광저우시위원회 선전부는 《광저우시 e-스포츠 산업 발전 추진에 관한 3개년 행동계획(2019—2021년)》을 발표함. 광저우시에서 애니메이션, 게임, 차세대 IT기술, 웹 콘텐츠, 게임장비, 인터넷 기반 신형 소비문화 및 4K/8K 초고화질 동영상 등 산업의 우위를 발휘하여 e-스포츠의 발전 관련 미래 3개년 목표를 제시함.

- (1) e-스포츠 산업의 발전 환경 정비 및 가치사슬 내 산업 고도화를 위한 전략 강화, e-스포츠 연계 산업 확장
- (2) e-스포츠 산업 생태계 구축 및 글로벌 영향력을 지닌 e-스포츠 선도기업 육성, 사회적·경제적 효과를 겸비한 e-스포츠용 게임 개발
- (3) 세계적인 e-스포츠 리그 팀 및 e-스포츠 경기를 육성/영입/유치, 중국 일류의 대형 e-스포츠 경기장 시설 3개 이상 건설, e-스포츠 종합 산업단지 3~5개 이상 조성, 2021년까지 '중국e-스포츠산업센터' 건설

광저우시 바이윈구(白云区)는 약 847만평 규모의 바이윈후디지털테크노시티(白云湖数字科技城)조성을 계획하고 그중 242만평의 부지에는 e-스포츠 산업단지를 조성할 예정임. 이 외에 e-스포츠 문화박물관을 건설하고 바이윈구(白云区) 소재 대학교에 e-스포츠 전공 및 단과대학을 개설, e-스포츠 경기를 개최할 계획임.

광저우시 텐허구(天河区)는 광저우시 내 스포츠 분야 자원을 다량으로 보유하고 있는 지역구로 현재 텐허스포츠센터(天河体育中心), 올림픽스포츠센터(奥体中心), 하이신사서비스e-스포츠산업(海心沙服务电竞产业)을 중심으로 5G 통신 인프라 건설을 적극 추진하고 있음. 또한 관할구역 내 30여개 대학교의 e-스포츠 인재와 더불어 게임 산업 기업들이 다량 소재하고 있는 이점을 활용하여 올림픽스포츠센터 주변 지역을 국가급 e-스포츠 산업 시범기지로 조성할 예정임. 광저우시 웨슈구(越秀区)는 국가급 애니메이션 기업 5곳을 보유하고 있으며, e-스포츠 스타디움, e-스포츠 IT타운 및 국가급 경기장을 건설할 계획임.

3. 광둥성 내 e-스포츠 관련기업들의 콘텐츠 개발 현황은?

 중국공산당 광저우시위원회 선전부는 《광저우시 e-스포츠 산업 발전 추진에 관한 3개년 행동계획(2019—2021년)》을 발표함. 광저우시에서 애니메이션, 게임, 차세대 IT기술, 웹 콘텐츠, 게임장비, 인터넷 기반 신형 소비문화 및 4K/8K 초고화질 동영상 등 산업의 우위를 발휘하여 e-스포츠의 발전 관련 미래 3개년 목표를 제시함.

- (1) e-스포츠 산업의 발전 환경 정비 및 가치사슬 내 산업 고도화를 위한 전략 강화, e-스포츠 연계 산업 확장
- (2) e-스포츠 산업 생태계 구축 및 글로벌 영향력을 지닌 e-스포츠 선도기업 육성, 사회적·경제적 효과를 겸비한 e-스포츠용 게임 개발
- (3) 세계적인 e-스포츠 리그 팀 및 e-스포츠 경기를 육성/영입/유치, 중국 일류의 대형 e-스포츠 경기장 시설 3개 이상 건설, e-스포츠 종합 산업단지 3~5개 이상 조성,

2021년까지 '중국e-스포츠산업센터' 건설

광저우시 바이윈구(白云区)는 약 847만평 규모의 바이윈후디지털테크노시티(白云湖数字科技城)조성을 계획하고 그중 242만평의 부지에는 e-스포츠 산업단지를 조성할 예정임. 이 외에 e-스포츠 문화박물관을 건설하고 바이윈구(白云区) 소재 대학교에 e-스포츠 전공 및 단과대학을 개설, e-스포츠 경기를 개최할 계획임.

광저우시 텐허구(天河区)는 광저우시 내 스포츠 분야 자원을 다량으로 보유하고 있는 지역구로 현재 텐허스포츠센터(天河体育中心), 올림픽스포츠센터(奥体中心), 하이신사서비스e-스포츠산업(海心沙服务电竞产业)을 중심으로 5G 통신 인프라 건설을 적극 추진하고 있음. 또한 관할구역 내 30여개 대학교의 e-스포츠 인재와 더불어 게임 산업 기업들이 다량 소재하고 있는 이점을 활용하여 올림픽스포츠센터 주변 지역을 국가급 e-스포츠 산업 시범기지로 조성할 예정임.

광저우시 웨슈구(越秀区)는 국가급 애니메이션 기업 5곳을 보유하고 있으며, e-스포츠 스타디움, e-스포츠 IT타운 및 국가급 경기장을 건설할 계획임.

4. 웨강아오대만구의 발전 및 지리적 이점을 활용한 향후 e-스포츠 업계 전략은?

 광저우는 웨강아오대만구(粤港澳大湾区)의 중심에 위치해있음. 이 지리적 이점을 활용하여 광저우시e-스포츠산업협회는 홍콩e-스포츠총회(香港电竞总会), 마카오e-스포츠경기총회(澳门电子竞技总会)와 협력을 맺고 e-스포츠문화를 중심으로 지역 내 청년 간의 상호이해와 협력을 증진하고 있음. 협회의 회원사들은 향후 각 분야에서 축적한 역량을 바탕으로 지역 내 청년들에게 전문적인 업계 지식을 제공할 예정임.

또한 광저우는 웨강아오(粤港澳) 지역의 풍부한 자원을 활용해 더 많은 e-스포츠 기업들이 광저우 e-스포츠산업 건설에 참여할 수 있도록 촉진할 예정임. 또한 이들 기업과 함께 대만구(大湾区) e-스포츠 경기산업의 융합 발전을 추진하고, 대만구(大湾区)의 글로벌 영향력과 종합경쟁력을 제고하기 위해 주력할 예정임.

5. 한중 e-스포츠 기업 간의 소통과 교류 촉진 및 업계 상생발전 방안은?

-  1. e-스포츠는 광저우시 바이윈구(白云区)가 적극 추진하는 차세대 중점개발 신산업 중 하나임. 광저우시는 현재 약 242만평 규모의 윈후징청(云湖竞城) 개발을 계획하고 있음. 한국의 e-스포츠 분야 기관 및 우수 기업이 윈후징청(云湖竞城) 내 입주할 경우 한중 e-스포츠 산업 방면에서 윈-윈(Win-Win) 할 수 있는 기회가 될 것임.
2. 한국의 e-스포츠 산업 발전 시기는 중국보다 상대적으로 앞서있음. e-스포츠 산업발전 모델, 인재선발, 미디어, 마케팅, e-스포츠 교육, e-스포츠 정책제정, 경기장 운영 등 한국이 보유하고 있는 경험은 중국이 벤치마킹해야 할 부분임. 중국은 e-스포츠 산업의 발전을 위해, 한국기업과 적극적으로 교류해야 함.
3. 광둥성의 e-스포츠 산업발전을 위해 광저우시는 국가 급 대형 e-스포츠 경기장을 건설할 예정임. 협회는 지리적·산업적 이점을 활용해 한중 e-스포츠 경기가 자리 잡을 수 있도록 지원할 수 있음.
4. 한중 청년 e-스포츠 리그전 및 한중 e-스포츠 산업 서밋 공동 개최를 통한 한중 e-스포츠 산업 발전을 추진할 수 있음.

인터뷰 현장 사진 & 협력 파트너



광저우시e-스포츠협업협회 내부 공간1



광저우시e-스포츠협업협회 내부 공간2



광동알파애니메이션문화유한공사
广东奥飞动漫文化股份有限公司



완커그룹
万科集团



알리바바그룹
阿里巴巴集团



선전시텐센트컴퓨터시스템유한공사
深圳市腾讯计算机系统有限公司



왕자출격
王者出击



광둥아오이파크기술유한공사
广东奥亦乐园科技有限公司



CPE 카툰
广东原创动力文化传播有限公司



유유토
悠游堂



완다그룹
万达集团



춘춘러닷컴
村村乐



마오옌영화
猫眼电影



녹지그룹
绿地集团



알파애니메이션
奥飞动漫



위챗
微信



완다픽처스
万达影视



완통후이
玩童会

협력 파트너

중국 우수 콘텐츠기업 소개

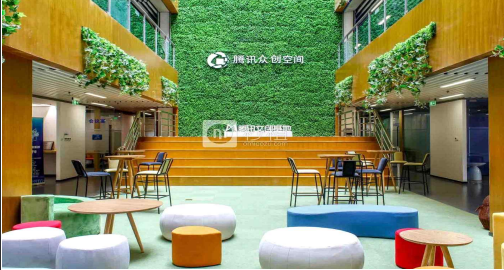
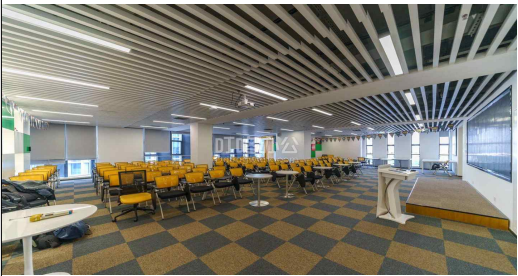
1) 광둥세우과기주식회사(广东世宇科技股份有限公司)

기업명	广东世宇科技股份有限公司		
설립일자	2004년 08월 09일	회사 로고	
기업형태	기업	종사자 수	미공개
매출액	미공개	소속 업종	게임
홈페이지	https://www.zs-shiyu.com/about.html	등록자본금	RMB 3,756 만 원
법인대표	吕飞雄	대표 이메일	llz@zs-shiyu.com
전화번호	(86-760)8881 8999	상장 여부	
주 소	中山市西区政安路1号		
회사소개	- 광둥세우과기주식회사는 대형 게임기 설비업체로서 게임기 관련 과학 연구, 생산, 판매, 서비스를 운영함. 현재 중국 내 규모가 가장 크고 실력이 강한 대형 글로벌기업으로서 광둥성 대표 하이테크기업으로 지정되었음. - 혁신적이며 고퀄리티의 게임기 제품 연구개발, 엄격한 퀄리티 관리 시스템으로 전 세계의 마케팅 서비스 네트워크가 널리 퍼져 있으며, 제품 수출국은 약 100개국에 육박함. 또한 매년 40개에 이르는 신제품을 출시함. - 현재 광둥세우과기주식회사는 중산, 광저우, 심천, 홍콩, 캐나다 등 국내외 여러 지역에 자체연구개발 조직을 보유 중임. 세계적인 글로벌 브랜드와 파트너십을 맺고 광둥세우과기주식회사는 이미 글로벌 시장에서 영향력 있는 브랜드로 성장하였음. - 광둥세우과기주식회사는 현재 중국문화엔터테인먼트협회 부회장직위를 맡고 있음. - 신흥 분야 확장 및 VR/RA, AI 기술, 블록체인 기술을 융합한 게임 오락 제품 개발 중임.그리고 '범 엔터테인먼트' 시장 확장, 모바일 대규모 플랫폼 구축 중이며 혁신화, 다원화, 국제화된 대형 문화 엔터테인먼트 자원을 제공함.		
협력플랫폼			
회사외부/내부	 		

연혁	- 2009년 이후 지금까지 '세금 납부 금액 200만 위안 초과 기업'에서 '세금 납부 금액 1,000만 위안 초과 기업'으로 성장함. - 2008년, 2011년, 2016년 '하이테크 기업'으로 인정받음. - 2008-2017년 9년 연속 중국 게임업계 '제품 연구개발 선진기업'으로 선정 됨.
----	--

2) 텐센트엑셀러레이터센터(腾讯众创空间)

기업명	腾讯众创空间		
설립일자	2016년9월	회사 로고	
주 소	深圳市软件产业基地6栋 (深圳湾创业广场)		
회사소개	- 심천 남산구 소프트웨어 산업단지(南山软件产业基地)에 위치한 '텐센트엑셀러레이터센터(腾讯众创空间)'는 아시아 최대 IT기업인 텐센트 소속의 엑셀러레이터 인큐베이팅 센터임. 심천 내에 소재한 엑셀러레이터센터 중 가장 인지도가 높음. - 텐센트엑셀러레이터센터는 텐센트와 코랄그룹(메인운행사), 심천투자그룹 3개 기관이 공동으로 운영함. 또한 텐센트엑셀러레이터센터는 '동방의 실리콘밸리'로 불리며 1,200명 인원을 수용할 수 있는 큰 규모의 센터이자 중국 정부가 인정한 우수 인큐베이터 센터임. - 텐센트는 2011년부터 오픈 플랫폼을 기반으로 스타트업 인큐베이팅 업무를 맡고 있음. 심천 외에 북경, 상해에도 위치하고 있으며 이외에도 25개 도시에 31개의 엑셀러레이터센터를 설립해 직·간접적으로 운영에 참여 중임. - 텐센트엑셀러레이터센터는 1개 건물 1만㎡ 규모, 1,200명(좌석 기준)을 수용할 수 있는 공간을 보유 중임. 그리고 회의실, 휴식 공간, 업무 공간, 전시실, 소프트웨어 테스트 공간, 운동시설이 구비되어 있음. - 텐센트엑셀러레이터센터는 주로 IT관련 스타트업의 창업지원을 담당 하고 있음. 인큐베이팅을 기본으로 스타트업 관리지원, 교육, 멘토링 교류활동, 투자연계, 창업가들 간 네트워크 업무를 주로 다룸. 이 외에 기업설립, 법률자문, 세무자문 등 업무를 지원함. 마케팅, 지적재산권 보호, 법률상담 등 맞춤형 서비스를 지원 및 방송사와 연계하여 서바이벌 창업 프로그램도 진행함. - 입주 기업/팀 중 시장성이 높다고 자체 판단한 기업, 개인에게는 직접 투자를 집행함. 투자는 자체 펀드와 외부 펀드를 통해 진행되며 심천만 그룹이 부동산 관련 자원 제공과 더불어 창업과 관련된 다양한 경영지원 등의 원스탑 서비스를 제공함.		

	- 엑셀러레이터센터 초창기에는 스마트 디바이스 위주의 스타트업 육성이 목적이었으나 최근에는 콘텐츠 관련 스타트업 유치도 병행하고 있음. - 엑셀러레이터센터 입주 경쟁률은 평균 8:1 정도임. 앞선 기수를 선정할 때 400개 팀 정도가 신청하고 실제로 선정되는 기업은 50개 사임.		
엑셀러레이터 센터 내부 사 진			
			

3) 광둥상취인터넷과기유한회사(广东尚趣网络科技有限公司)

기업명	广东尚趣网络科技有限公司		
설립일자	2016년 07월 20일	회사 로고	
기업형태	기업	종사자 수	미공개
매출액	미공개	소속 업종	게임
홈페이지	http://www.such-game.com/a/contactus/	등록자본금	RMB 1,500 만원
법인대표	马春林	대표 이메일	642955047@qq.com
전화번호	1533502689	상장 여부	
주 소	广州市天河区中山大道建工路13号天信楼306		
회사소개	- 광둥상취인터넷과기유한회사는 '국내 일류 모바일 게임 개발 회사'를 목표로 주로 모바일 게임 개발에 주력하고 있음. - 고퀄리티의 게임을 개발하여 중국 모바일 게임 산업 발전에 적극적으로 공헌 하고 있음. - 국내 유명 게임 회사 출신의 창작팀은 게임 연구개발 및 제작 경험이 풍부 하며 게임 디자인, 프로그래밍, 미술디자인 등 분야의 전문가임.		
주요 게임			

	 어룡전기(御龙传奇) 모바일 게임	 소요지(逍遥志)3D 스마트폰 모바일게임
--	--	---

4) 대공방창객기지(大公坊创客基地)

기업명	大公坊创客基地(iMakerbase)		
설립일자	2013년 6월	전화번호	0755-86112720
홈페이지	http://imakerbase.com/	대표 이메일	admin@imakerbase.com
주 소	深圳市宝安区航城大道航城创新创业园A2栋1-2楼		
회사소개	- 중국 국가 과학기술부의 공인 인증을 받아 설립된 브랜드 공급체인 공공 서비스 플랫폼이자 IT 혁신 창업 인큐베이터 엑셀러레이터 플랫폼임. - 전국의 1선,2선 도시에 6개의 엑셀러레이터 공간을 구축하였으며 대공방은 글로벌 IT혁신창업 "일대일로" 국가전략을 앞세워 한국, 미국, 독일, 일본 등의 국가와도 협업 중임. - 뉴 디자인 연구개발팀원, 국내외우수IT혁신 창업자, 과학연구기구, 고등학교 실험실 등의 각 기구/기관과 공동으로 프로젝트를 진행 중임. - 대공방은 심천시IT혁신창업인큐베이터생태계협회의 회장직위를 부임하고 있음. 또한 전자상거래, IT 및 문화 창의 산업을 포함한 300여개 기업들을 관리하고 있음. 전자, 모형 시험 장비를 대량/소량 제공함. - 대공방은 투자 용자 센터, 브랜드 채널 센터, 공급 체인 센터, 혁신 디자인 센터로 구성되어 세분화된 인큐베이팅 전략을 진행 중임. 투자 용자 센터는 싱왕자본(星网资本), 마량자본(马良资本), 전거펀드(真格基金), 중과초상(中科招商)과 제휴를 맺고 있음. 브랜드 채널 센터의 경우 브랜드 국내외 대중투자 + 인터넷 마케팅, 언론, 포럼 개최를 통해 브랜드 구축의 루트를 개척해 나가고 있음. - 창신디자인센터-전문창신 디자인연구개발팀 대공방전문디자인팀과 기술개발팀, 우수혁신창업자가 공동으로 인큐베이팅한 프로젝트 중 운동비디오카메라 독일 IF 상 수여받음. 이 프로젝트를 위해 중국과학원 심천의학선전원, 화웨이(华为), 창웨이(创维), 위통그룹(宇通集团)이 협력하였음.		
프로젝트			

				
	项目案例 家庭陪护机器人	项目案例 智能电子手铐	项目案例 VR一体机	项目案例 自救消防头盔
연혁	-2017년도 듀얼 메이커 우수 프로젝트 상 수여			
한국과의 협력 사례				
	한국 삼성전자 연구개발센터와 합작 미팅	한국경상북도창조경제개 혁신센터와 미팅	한국무역관과 합작 미팅	

*본보고서는 북경이공대학교 법과대학 부교수 리화(李華)가 작성하였습니다.

● 북경 비즈니스센터 담당자 연락처 ●

- 김상현 센터장 : +86-10-6501-9971 / willbe@kocca.kr
- 이향옥 과장 : +86-10-6585-9361 / hiangok@kocca.kr
- 이단단 주임 : +86-10-6501-9951 / lidandan@kocca.kr
- 김영빈 주임 : +86-10-6501-9787 / ybkim@kocca.kr
- 왕 성 주임 : +86-10-6501-9355 / wangseong@kocca.kr
- 갈 방 주임 : +86-10-6501-9973 / gracegf@kocca.kr

● 심천 비즈니스센터 담당자 연락처 ●

- 남궁영준 센터장 : +86-755-2692-7797 / pinoky14@kocca.kr
- 강정우 대리 : +86-755-8657-3317 / kkjw410@kocca.kr
- 정의봉 주임 : +86-755-2692-0717 / jeb666@kocca.kr
- 왕자오디 주임 : +86-755-8657-3307 / wangzhaodi@kocca.kr

※ 기존 단신 이슈는 <위클리 글로벌>로 별도 편성되었습니다.

한국콘텐츠진흥원 홈페이지(<http://www.kocca.kr/cop/main.do>)

‘콘텐츠지식>시장동향/분석>위클리글로벌’에서

확인 하실 수 있습니다.

발행인 김영준
발행처 한국콘텐츠진흥원
전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)
전화 1566-1114
www.kocca.kr

각 장르별 차트

- 각 차트의 콘텐츠는 해당 자료출처에 기반 한 콘텐츠이므로 참고자료로만 사용하시길 바랍니다.

10월 넷째 주 드라마 시청률 TOP10

순위	프로그램	방송국	시청률(%)
1	광영시대(光荣时代)	장수위성	1.641
2	분등년대(奔腾年代)	동방위성	1.434
3	광영시대(光荣时代)	북경위성	1.317
4	분등년대(奔腾年代)	저장위성	1.262
5	첩전심해지경첩(谍战深海之惊蛰)	후난위성	1.014
6	산월부지심저사(山月不知心底事)	심천위성	0.476
7	격정적세월(激情的岁月)	CCTV-8	0.466
8	륙전지왕(陆战之王)	천진위성	0.422
9	위대적전절(伟大的转折)	안휘위성	0.394
10	륙전지왕(陆战之王)	광둥위성	0.363

자료출처: CSM55

10월 넷째 주 예능 시청률 TOP10

순위	프로그램	방송국	시청률(%)
1	려지대극수광영시대(荔枝大剧秀光荣时代)	저장위성	0.965
2	중리심니2019심조최미효심소년심시상식 (众里寻你2019寻找最美孝心少年颁奖典礼)	CCTV-1	0.831
3	해창전기래(嗨唱转起来)	후난위성	0.787
4	아문연애파(我们恋爱吧)	장수위성	0.772
5	동방칸대극(东方看大剧)	동방위성	0.626
6	아문연애파게비시각(我们恋爱吧揭秘时刻)	장수위성	0.615
7	친애적객잔(亲爱的客栈)	후난위성	0.553
8	선전파가기(旋转吧假期)	CCTV-3	0.450
9	우견천단(遇见天坛)	북경위성	0.441
10	호칸중국람(好看中国蓝)	저장위성	0.416

자료출처: CSM59

10월 넷째 주 박스오피스 TOP10

순위	영화	상영날짜	티켓수입 (만 위안)
1	소년적니(少年的你)	10월 25일	115,115
2	터미네이터: 다크 페이트	11월 1일	19,694
3	날씨의 아이	11월 1일	15,557
4	아화아적조국(我和我的祖国)	9월 30일	287,952
5	중국기장(中国机长)	9월 30일	283,821
6	말레피센트 2	10월 18일	33,191
7	최면·재결(催眠·裁決)	10월 25일	8,146
8	제미니 맨	10월 18일	23,106
9	원피스 스탬퍼드	10월 18일	20,223
10	반등자(攀登者)	9월 30일	107,578

자료출처: 예은미디어(艺恩)

10월 넷째 주 온라인·모바일 게임 TOP10

순위	온라인게임	모바일게임
1	던전앤파이어(地下城与勇士)	구양진경3D(九阳真经3D)
2	몽환서유(梦幻西游)	하스스톤(炉石传说)
3	패스 오브 엑자일(流放之路)	검여고원(剑与家园)
4	월드 오브 워크래프트 (魔兽世界)	왕자영요(王者荣耀)
5	LOL(英雄联盟)	삼국지2017(三国志2017)
6	파이널판타지14(最终幻想14)	COK시리즈왕의 분쟁(COK列王的纷争)
7	검망3(剑网3)	전투과검령(战斗吧剑灵)
8	월드 오브 탱크(炉石传说)	클래시 로얄(皇室战争)
9	신칭룡팔부(新天龙八部)	마인크래프트(我的世界)
10	블레이드 소울(剑灵)	라그나로크 온라인 RO(仙境传说RO)

자료출처:17173

10월 넷째 주 음원(전체) TOP10

순위	곡명	아티스트
1	현익(悬溺)	갈동기(葛东琪)
2	야랑disco(野狼disco)	보석Gem/(宝石Gem/陈伟霆)
3	효장(嚣张)	en
4	설호부곡(说好不哭)	주걸륜(周杰伦)
5	I Adore You	이양천새(易烊千玺)
6	망종(芒种)	음궈시청/조방정(音阙诗听/赵方婧)
7	나여해대나설(那女孩对我说)	Uu
8	나개여해(那个女孩)	장택희(张泽熙)
9	야랑disco(野狼disco)	보석Gem(宝石Gem)
10	홍색고근혜(红色高跟鞋)	채건아(蔡健雅)

자료출처:QQ뮤직(QQ音乐)

10월 넷째 주 음원(한국) TOP10

순위	곡명	아티스트
1	LION	(G)I-DLE
2	우리 결국 다시 만날 운명이었	MAMAMOO
3	불티	태연
4	Here I Am	태연
5	Sorry	AOA
6	Love You Like Crazy	태연
7	Gravity	태연
8	Find Me	태연
9	Wine	태연
10	하하하	태연

자료출처: QQ뮤직(QQ音乐)

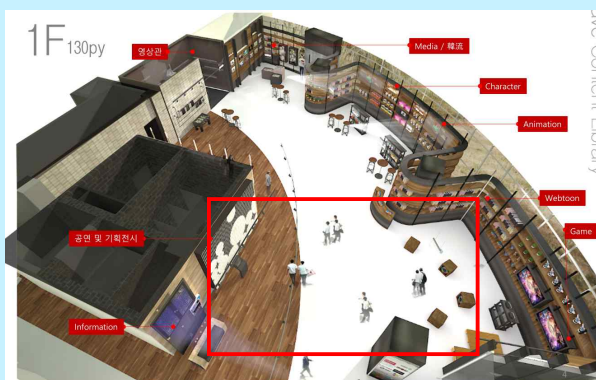
한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터 안내

□ 운영 목적

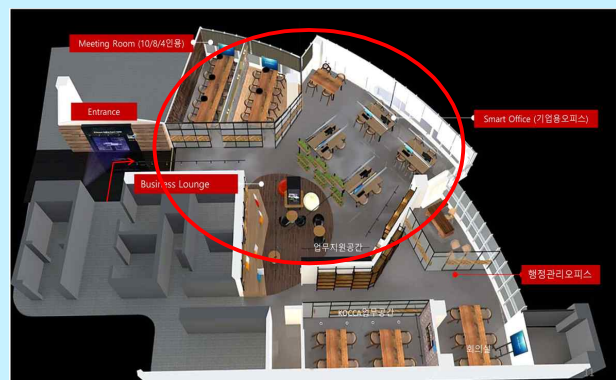
- 한국 콘텐츠기업의 중국진출에 필요한 맞춤형 현지종합서비스 제공

□ 공간 구성

- 1층 (기획전시공간) : 제작발표회, 언론발표회, 공동제작 체결식 등 가능
수용인원 약 40~50명 내외
- 3층 (스마트오피스) : 북경 현지에서 필요한 사무 및 회의 공간 지원
※ 회의실 2개(10인/8인), 사무 공간(16석), 라운지 등으로 구성



1층 상설·기획 전시공간



3층 스마트오피스 공간

□ 이용 안내

- 대상: 중국 진출을 원하는 모든 한국콘텐츠기업
- 예약: 비즈센터 홈페이지를 통해 사전 예약 (<http://www.kconbiz.kr>)

□ 문의 사항 (※ 세부 문의사항은 언제든지 연락주시기 바랍니다)

- 김영빈 주임 (전화: +86 10 6501 9787, 이메일: ybkim@kocca.kr)
- 갈 방 주임 (전화: +86 10 6501 9973, 이메일: gracegf@kocca.kr)

북경비즈니스센터 현지 통역 서비스 지원 안내

□ 추진 목적

- 한국콘텐츠기업의 중국 진출에 필요한 통역 서비스 지원

□ 통역 지원 내역

- 제1기 및 제2기 통역원 현황 : 총 14명
 - 북경 인근 대학에서 재학 중인 한국인 유학생
 - ※ 북경대학교 5명 / 청화대학교 4명 / 중국인민대학교, 북경외국어대학교 각 1명/
베이징사범대학교 1명/ 북경항공항천대학교 1명/ 대련외국어대학교 1명
- 지원횟수 : 월 2회, 회당 3일 무료 지원, 추가 지원 요청 시 소요비용 기업 부담
- 지원지역 : 북경비즈니스센터 내 혹은 외부(북경시 한정)
- 지원사항 : 통역지원, 1:1 비즈니스 미팅 혹은 행사 참여 시
- 운영방식
 - (신청서 접수) 북경비즈니스센터 홈페이지를 통하여 사전 신청 및 신청서 작성
(홈페이지 수조 : <http://www.kconbiz.kr>)
 - ※ 지원희망일자 2일 전까지만 신청 가능, 신청서 접수 시 통역유형·지원일정·참가인원·콘텐츠에 대한 전달必
 - (통역원 확정) 기업 수요에 따라 통역 가능한 통역원 확정
 - (콘텐츠 공유) 통역 지원 당일 사전 미팅 또는 통역 지원 2일 전 관련 콘텐츠 사전 공유必
 - (통역 지원) 지원 당일 통역 지원
 - (지원 완료) 통역일지 작성 및 사후 관리 추진
- 통역비용 : 무료 지원

□ 문의 사항

- 이향옥 과장 (전화: +86 10 6585 9361, 이메일: hiangok@kocca.kr)

2018 중국 문화산업 비즈니스 가이드

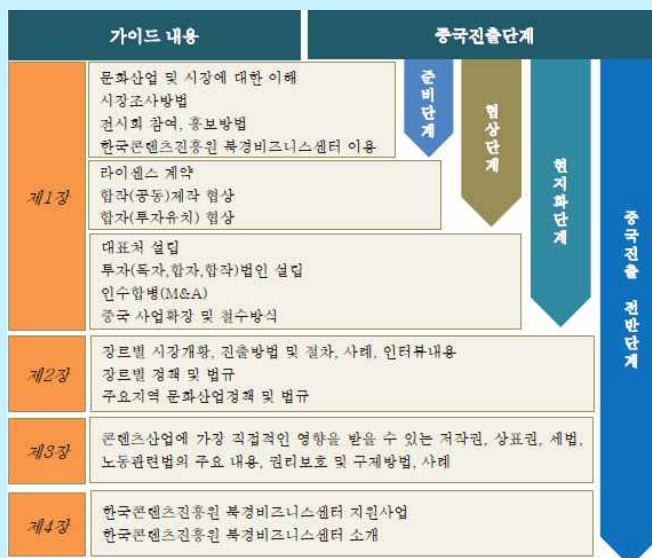
□ 목적

- 중국 진출 콘텐츠 사업자를 위한 중국 최신 비즈니스 동향 및 비즈니스 가이드 제공

□ 주요콘텐츠

- 제1장 중국 문화산업 비즈니스 준비
 - 단계별 진출방식 : 진출 준비 단계 / 협상 단계 / 현지화 단계
 - 진출사례 : 라이선스 계약, 대표처 설립, 투자법인 설립, 인수합병(M&A) 사례
 - 각 진출 방법의 장단점 및 유의사항
 - 사업확장 및 철수방식 분석
- 제2장 중국 문화콘텐츠 시장 진출 방법
 - 방송, 음악, 애니메이션, 게임, 공연, 뉴미디어, 영화 등 7개 산업의 시장현황, 진출방안, 주의사항
- 제3장 중국 문화콘텐츠 산업 관련 법률
 - 저작권법, 상표권법, 세법, 노동법 및 사례
- 제4장 한국콘텐츠진흥원 해외 지원 사업
 - 한국콘텐츠진흥원 북경비즈니스센터, 정기적인 행사 리스트 소개

□ 한 장으로 쉽게 보기 머리말



※ KOCCA 홈페이지 www.kocca.kr - 콘텐츠지식 - 보고서에서 무료다운로드 가능

※ 문의 : 이단단 주임 (전화: +86 10 6501 9951, 이메일: lidandan@kocca.kr)

재중국한국콘텐츠사업자협의회 회원가입 안내

안녕하십니까, 한국콘텐츠진흥원 북경비즈니스센터 김상현입니다.

2015년 2월 12일 한국 콘텐츠사업자의 중국진출 활성화를 위한 『재중국한국콘텐츠사업자협의회』를 설립하였습니다. 앞으로 협의회는 한국과 중국의 콘텐츠 관련 민간사업자간의 협력을 확대해 나가고, 새로운 중국의 한류를 위하여 다양한 노력을 펼쳐나갈 계획입니다. 중국진출에 관심이 있는 한국 콘텐츠사업자분들의 많은 지원 바랍니다.

- 다 음 -

1. 명 칭 : 재중국한국콘텐츠사업자협의회
2. 회원자격 : 중국에 이미 진출하였거나 혹은 진출하려는 한국 콘텐츠산업 종사자
3. 회원혜택 : 중국진출 핵심정보 교류 / 한중 협력사업 참여 / 중국진출 컨설팅 등
4. 모집기간 : 연간 상시 모집
5. 접수방법 : 이메일 접수. 입회원서 작성하여 이향옥 과장 [hiangok@kocca.kr]에게 제출
6. 협의회 현황
 - 임원구성
 - 회 장(1명) : 북경751라이브탱크 문화창의 전시공연장 박철홍 대표
 - 부회장(2명) : 아이코닉스 차이나 이병규 대표; GH E&M 차영희 대표
 - 회원 현황 : 총 180명 (2019년 12월 기준)

입 회 원 서

사무국장	회장

성 명	한글		생년월일	
	漢字		성 별	☐ 남 ☐ 여
	영문			
현거주지	☐ 중국 ☐ 한국	E-Mail		
연 락 처	☐ Tel:		☐ Mob:	
회 사 명			업 종	
설 립 일			사업자구분	☐ 개인 ☐ 법인
회사주소				
주요실적				
본인은 귀 협의회의 설립목적에 동의하고 협회 회칙에 명시된 콘텐츠에 따라 회원의 의무와 준수사항을 성실히 이행할 것을 서약하면서 회원으로 가입하고자 입회원서를 제출합니다. 20 년 월 일 신청인: (인) 재중국한국콘텐츠사업자협의회 회장 귀하				

한국콘텐츠진흥원 북경현지자문단 운영 안내

자문단 개요

- 명칭 : 한국콘텐츠진흥원 중국현지자문단
- 임기 : 2018년 6월 ~ 2019년 5월(위촉일로부터 1년)
- 분야 : 마케팅/법률/회계/방송/게임 5개 분야
- 구성 : 북경현지 전문가 16명

지역	분야	성명	소속 / 직위	비고
중국	법률	김성훈	북경국연컨설팅/박사	중국투자업무전반 (법률, 지적권, 법인설립 등)
	법률	이수철	안겔변호사사무소/변호사	중국 프로젝트 법률 고문
	법률	임훈기	인베스트베이징컨설팅/박사	중국 프로젝트 법률 고문
	법률	허욱	울촌법무법인/변호사	중국 프로젝트 법률 고문
	법률	金燕(김연)	King & Capital/박사	중국 프로젝트 법률 고문
	법률	金玉(김옥)	법무법인 태평양/변호사	중국 프로젝트 법률 고문
	마케팅	이병규	아이코닉스 차이나/대표	중국시장 진출 컨설팅(만화캐)
	마케팅	차영희	GH Media/대표	중국시장 진출 컨설팅(방송)
	마케팅	박철홍	751 Live Tank/대표	중국시장 진출 컨설팅(전시)
	마케팅	방현주	메이크어스/북경대표	중국시장 진출 컨설팅(방송)
	마케팅	김영찬	CJ중국본사(신사업개발팀)/총경리	중국시장 진출 컨설팅(방송)
	마케팅	박용석	컴투스/북경대표	중국시장 진출 컨설팅(게임)
	마케팅	김두일	차이나랩/대표	중국시장 진출 컨설팅(게임)
	마케팅	이승원	한국게임 전문가	중국시장 진출 컨설팅(게임)
	마케팅	冷淞(링송)	사회과학원/박사	중국시장 진출 컨설팅(방송)
	마케팅	卢一鹏(루이펑)	Grand Vision Media/CEO	중국시장 진출 컨설팅(홍보)

자문단 운영방식

- 신청대상 : 한국 중소 콘텐츠기업 및 예비창업자
- 상담방법 : 온라인상담, 북경비즈니스센터 內 대면상담
- 신청방법 : welcon.kocca.kr 회원가입→신청서 작성→문의콘텐츠 검토 및 확인
- 상담비용 : 무료
- 문의 : 북경비즈니스센터 이단단주임 86-10-6501-9951, lidandan@kocca.kr

북경비즈니스센터 WECHAT 공식계정 운영 안내

□ 목 적

- 중국 최대 SNS인 WECHAT 내 북경 비즈니스센터 공식 계정 설립 및 한국콘텐츠 포스팅을 통하여 국내 콘텐츠 홍보 및 한국콘텐츠기업의 중국 시장 진출 마케팅 플랫폼 구축

□ 주요콘텐츠

- 방송, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 융복합 등 각 장르별 콘텐츠 기업소개 회사 개요, 연락처, 기본정보 및 최신 콘텐츠 소개
 - <게임> : 작품 소개, 회사 소개, 연락처 등
 - <음악> : 회사 소개, 주요 가수 및 앨범 소개, 연락처 등
 - <드라마> : 시나리오 소개, 제작사, 배급사, 감독, 주연배우 등 소개, 연락처 등
 - <애니/캐릭터> : 작품 소개, 회사 소개 및 연락처 등
- 이벤트 행사 및 주요 마켓 한국공동관 운영 소개
 - 스토리피칭, 상하이 차이나조이, 북경도서전, 상하이 라이선싱 엑스포, 항주애니메이션, 상하이 TV페스티벌, KBEE 마켓 행사 및 공동관 참가작 소개 등
 - 한국콘텐츠진흥원 북경비즈니스센터 내 행사 소개
 - 재중국 한국 콘텐츠사업자 협의회 회원사 기업소개 및 소식
 - 기타 한중 마켓, 공연, 스타 소식 및 이벤트 등

□ 적용예시



※ K-Content 공식계정에 프로젝트 및 회사소개를 원하시면, 한국콘텐츠진흥원 북경비즈니스센터 이단단 주임(전화: 86-10-6501-9951, 이메일: lidandan@kocca.kr)에게 연락주시길 바랍니다.

한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터 안내

□ 운영 목적

- 한국 콘텐츠기업의 중국 남부 진출에 필요한 맞춤형 현지종합서비스 제공

□ 공간 구성

- 심천소프트웨어 산업단지 1동 7층 (한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터)
사무공간, 스마트 오피스, 콘텐츠 쇼룸, 비즈니스 회의실 등. (약 230㎡)
- 심천소프트웨어 산업단지 6동 7층 (텐센트 엑셀러레이터센터)
입주기업 사무공간, 회의실, 기업 디렉토리 정보실 등. (23개 공위 ; 책상 1개, 약 58㎡)



한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터



텐센트 엑셀러레이터센터 입주공간

□ 이용 안내

- 대상
 - 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터 : 중국 남부 진출을 원하는 모든 한국콘텐츠기업
 - 텐센트 엑셀러레이터센터 : 공모 및 선발을 통한 한국 우수 스타트업 입주 기업

□ 문의 사항 (※ 세부 문의사항은 언제든지 연락주시기 바랍니다)

- 정의봉 주임 (전화: +86-755-8657-3317, 이메일: jeb666@kocca.kr)
- 왕자오디 주임 (전화: +86-755-8657-3307, 이메일: wangzhaodi@kocca.kr)

엑셀러레이터센터 입주지원 프로그램 운영 안내

☐ 목 적

- 중국 남부 심천을 거점으로 유망 콘텐츠 분야 스타트업 역량 강화 및 시장 진출 가능성 제고
- 유망 스타트업에 대한 유통마케팅, 투자자 금융매칭, 거점 지원, 현지 엑셀러레이터/스타트업 간 협력모델 창출을 통한 실질적 글로벌 협력진출 사례 발굴

☐ 운영 콘텐츠

- 행사 참가 강화(이너써클)
 - 쇼케이스 / 투자로드쇼 지원
 - 텐센트 엑셀러레이터센터 프로그램 참가 지원
 - 중화권 광동성 내 주요 마켓 참가 지원
 - 글로벌 우수 기업 및 엑셀러레이터센터, 협회 간 비즈매칭 지원
- 운영/성과 관리 강화(홍보)
 - 텐센트 엑셀러레이터센터 입주공간 및 인터넷, 전화 등 현지 거점 환경 제공
 - 1인 상주 코디네이터 입주기업 성과 및 운영 관리
 - 입주기업 간담회(주1회), 공용차량 및 통역 지원
 - 입주기업별 성과 관련 온라인-오프라인 홍보 진행
- 비즈매칭 강화(파이프라인 구축)
 - 18년 심천비즈니스센터 400여명 인프라 활용 및 비즈매칭 강화
 - 투자자 연합체 그룹 멘토링 간담회(분기별)
- 정보 제공 강화(컨설팅)
 - 투자자, 엑셀러레이터센터 등 거점 사업자, 협회 관계자, 중국 협력사, 플랫폼 등 현지 기업 정보 제공
 - 주요마켓심층분석보고서 신규 발간 후 정보 제공

☐ 문의 사항

- 남궁영준 센터장 (전화: +86-755-2692-7797, 이메일: pinoky14@kocca.kr)
- 정의봉 주임 (전화: +86-755-8657-3317, 이메일: jeb666@kocca.kr)

2018 중국문화콘텐츠산업 가이드북

□ 목적

- 한국 스타트업 및 콘텐츠 기업 대상 중국 남부권 시장진출 확대와 투자유치 활성화
- 문화콘텐츠 산업 정책 및 규정 정보 제공을 통해 중국 진출 전략 수립 및 비즈니스 현지화 지원

□ 주요콘텐츠

- 제1장 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터 소개
 - 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터 : 사업안내 / 지원사업 소개 / 규모 및 주요 업무
 - 엑셀러레이터센터 입주 지원 : 입주지원 프로그램 / 입주기업 소개
- 제2장 중국 문화콘텐츠산업 관련 정책 및 규정 소개
 - 중국 스타트업 관련 정책 및 규정 : 중국 창업 지원 정책 / 창업 세수 / 재정 정책
 - 만화/애니메이션/캐릭터, 방송, 게임, 음악/공연, 뉴미디어 등 분야별 최신 정책 변화, 이슈 분석, 지원정책
- 제3장 중국 남부 문화콘텐츠산업 현황 및 전망
 - 만화/애니메이션/캐릭터, 방송, 게임, 음악/공연, 뉴미디어 등 분야별 발전 현황 요약
- 제4장 중국 광둥성 문화한국콘텐츠산업 투자 현황 및 진출 방안
 - 중국 광둥성 문화콘텐츠산업 투자 현황, 투자기업 소개, 성공 사례



< 2018 중국 문화콘텐츠산업 비즈니스 가이드북 >

※ KOCCA 홈페이지 www.kocca.kr - 콘텐츠지식 - 보고서에서 무료다운로드 가능
 ※ 문 의 : 왕자오디 주임 (전화: +86-755-8657-3307, 이메일: wangzhaodi@kocca.kr)

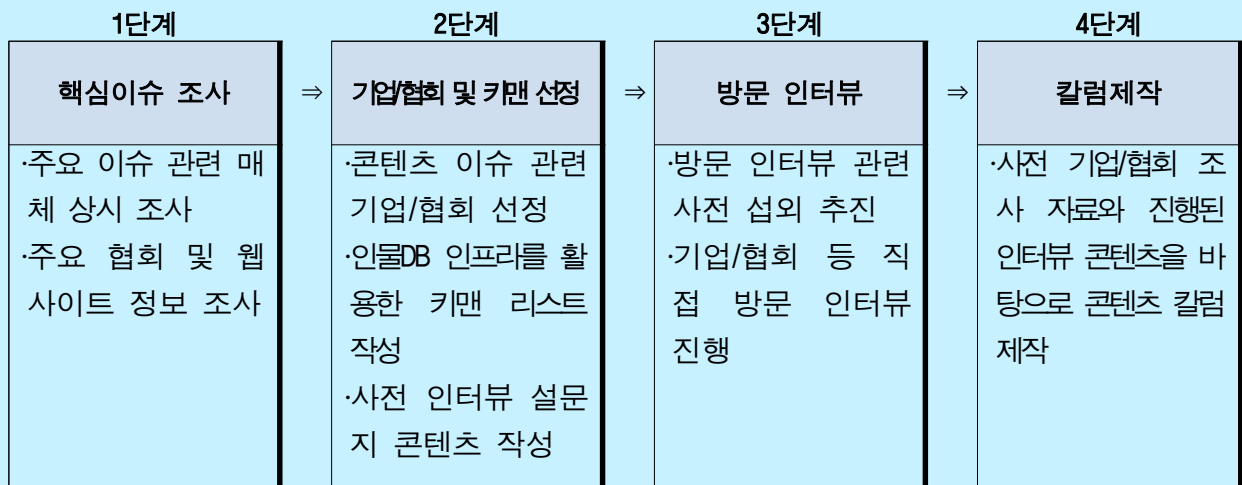
2019 중국 우수기업 인터뷰 운영 안내

□ 목적

- 핵심 기업, 인물, 이슈 조사를 통해 중국 남부 중화권 인프라를 확대하여 기업에게 실질적인 정보 제공과 비즈매칭 기회 창출

□ 추진 방안

- 중국 진출 희망 한국 콘텐츠 기업 대상 기업조사 신청서 접수 및 조사 진행
- 중국 핵심기업, 협회, 투자 기구 등 실질적 비즈매칭 및 합작을 위한 심화 정보 제공



□ 주요 콘텐츠

- (콘텐츠) ▲협회 및 기업 소개(카맨 정보 등), ▲최근 이슈, ▲인터뷰(10개 질의 내외), ▲기업 소개 사진 등
- (활용방안) 중국 콘텐츠 산업 내 부록으로 제공, 연말 디렉토리북 부록으로 취합 발간, 한국 내 문화콘텐츠 산업 관련 기업 대상 유통

※ 인터뷰 요청 기업은 아래 담당자로 연락 바랍니다.

※ 문 의 : 왕자오디 주임 (전화: +86-755-8657-3307, 이메일: wangzhaodi@kocca.kr)

한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터 투자자 연합체 운영 안내

□ 연합체 개요

- 명칭 : 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터 투자자 연합체
- 임기 : 2019년 1월 ~ 2019년 12월
- 구성 : 심천현지 투자 전문가 10명

지 역	성 명	소속 / 직위	소개 및 약력
중 국	유양	IDH투자/투자총감	· IDH 공동창업주 · 30여개 항목 투자, 일부 항목 B,A,T 투자 및 금융 투자
	왕자은	중미롱이창업투자/대표	· 중국방송프로그램 <역전> <엄마 어디 가> <루퍼트 캐리>, <푸르투어> 다수 투자 · 과학 기술 농업 프로젝트 투자
	방위권	심천시신안신청사투자/대표	· 혁신 단지, 주식 투자, 종합 금융 서비스 투자
	왕즈안	조이테크/대표	· 금융투자 및 플랫폼 운영자 · 심천시보안구 과학 기술국 봉황 테크놀로지 프로젝트 총 책임자
	왕샤오란	심천창의투자그룹 /투자책임자 심천시보안구문화산업협회/비서장	· 심천시 보안구 문화 체육 산업 협회 비서장 · F518창의특구에 참여한 기업들 위주 투자 진행
	종재현	심천창의투자그룹/이사 심천시보안구문화산업협회/부비서장	· 총자산 25억 위안 달성 · 주요투자영역 : 문화교육, 문화단지, 여행관광산업
	후택남	심천완테크그룹/투자책임자	· 중싱 통신 상업 투자 진행 · 주로 해외 진출 중심 업무에 중점 투자
	장양양	산호군코랄그룹/투자책임자	· 온라인 쇼핑몰 플랫폼 투자
	오건	Techcode투자/투자책임자	· Evering 텐센트 투자 · 태광 산업 서비스, 매니지먼트 투자, 사이프리티, 순화 에너지 등 5개 기업 (4년간 투자 경험)
	리자	심천시위인창업투자관리유한공사/이사장	· 심천시남산 투자클럽 집행 이사장 · 심천시 윤립 투자 관리 공사 창업자 · 스타트업 중점 투자 구도 · 군민 융합 산업, 인공 지능, 디지털 문화, 콘텐츠 위주 투자

□ 문의 사항

- 정의봉 주임 (전화: +86-755-8657-3317, 이메일: jeb666@kocca.kr)