2019
글로벌 마켓리포트
차이나조이

Major Conferences in China
CHINA JOY

2019

KOCCA19-

본 보고서의 내용은 연구자들의 견해이며, 본원의 공식입장과는 다를 수 있습니다.

제 출 문

한국콘텐츠진흥원장 귀하

본 보고서를 “2019 중국 내 주요 마켓 심층 보고서 차이나조이”의 결과보고서로 제출합니다.

2019년 7월 25일

연구기관 : 북경흠해길양문화발전유한공사
연구책임자 : 김원동 (북경흠해길양문화발전유한공사 대표)

목 차

제1장 차이나조이 마켓 정보 ····· 6
1. 기본정보 ····· 6
(1) 행사개요 ····· 6
(2) 프로그램 구성 ····· 8
(3) 행사 규모 ····· 11
(4) 비즈니스 팁 ····· 12
2. 주요 프로그램 ····· 13
(1) 글로벌 스마트 엔터테인먼트 하드웨어 엑스포&컨퍼런스(eSmart) ····· 13
(2) 중국 게임 개발자 컨퍼런스(CGDC) ····· 14
(3) 중국 디지털 엔터테인먼트 콩그레스(CDEC) ····· 19
3. 행사 하이라이트 ····· 27
(1) 만화 & 애니메이션 월드 어메이징 엑스포(CAWAE) ····· 27
(2) 차이나조이 ACG CON ····· 28
4. 기타 부대 행사 ····· 28
(1) 코스프레 카니발 ····· 28
(2) 2019 차이나조이 e스포츠대회 결승전 ····· 29
5. 주요 참가 기업 ····· 30
(1) 핵심 전시사 ····· 30
(2) 일반 전시사 ····· 34

제2장 중국 게임 산업 현황 및 트렌드 ····· 36
1. 중국 게임 산업 현황 ····· 36
(1) 산업 규모 및 동향 ····· 36
(2) 최근 이슈 및 정부 규정 ····· 38
2. 중국 게임 산업 최신 트렌드 ····· 41
(1) 판호 압력에 개발사들 미니게임 출시 활발 ····· 41
(2) 글로벌 시장 진출 및 합작 시도 증가 ····· 41
(3) 인디게임에 대한 시장 관심 증가 ····· 42
(4) e스포츠 이용자 규모 꾸준히 증가 ····· 42

참고문헌 ····· 46

표 목 차

<표 2-1> 2018년 중국 온라인게임 플랫폼 단속 사례 ·····00
<표 2-2> 2018년 전 세계 모바일 게임 시장 기업경쟁력 상위 35개 업체 ·····00
이하 향후 작성 예정

그 림 목 차

[그림 2-1] 2011-2018년 중국 게임시장 규모 ····· 00
[그림 2-2] 2011-2018년 중국 온라인게임 이용자 규모 ····· 00
[그림 2-3] 2014-2018년 중국 모바일 게임시장 규모 및 예측 ····· 00
[그림 2-4] 2014-2020년 중국 모바일 온라인게임 이용자 규모 ····· 00
[그림 2-5] 중국 인디게임 사용자 규모 ····· 00
[그림 2-6] 2015-2018년 중국 e스포츠 시장 규모 ····· 00
[그림 2-7] 2015-2018년 중국 e스포츠 이용자 규모 ····· 00
이하 향후 작성 예정

제1장 차이나조이 마켓 정보

1. 기본정보

(1) 행사개요

행사명	제17회 차이나조이 (The 17th China Joy) China Digital Entertainment Expo and Conference
주최/주관	하우웰 인터내셔널 Howell International Trade Fair LTD.
기간	2019년 8월 2일 (금) ~ 8월 5일 (월)
장소	상하이 신국제박람센터 Shanghai New International Expo Center (SNIEC)
주소	2345 Longyang Rd ShiJi GongYuan Pudong Xinqu Shanghai Shi 201204
면적	170,000 평방미터
홈페이지	http://en2019.chinajoy.net
행사개요	○ 매년 개최되는 중국 최대 규모의 게임 전시회이자 디지털 엔터테인먼트쇼로 2019년 제17회 행사를 개최함. ○ 게임, e스포츠, 애니메이션, 만화, 음악, 인터넷소설, 스마트 엔터테인먼트 등 다양한 디지털엔터테인먼트를 아우름.
행사 포스터	

※ 역대 행사 전경

<2018 차이나조이 B2C 현장>

<2018 차이나조이 B2B 현장>

(2) 프로그램 구성

구분	세부내용
① 엑스포	▣ 타이틀 중국 디지털 엔터테인먼트 엑스포 CDEE : China Digital Entertainment Expo ▣ 일시 및 장소 ○ B2B 전시 : 2019년 8월 2일-4일, 신국제박람센터 Hall W3-W5 ○ B2C 쇼케이스 : 2019년 8월 2일-5일, 신국제박람센터 Hall N1-N5, E2-E7
	▣ 타이틀 글로벌 스마트 엔터테인먼트 하드웨어 엑스포 & 컨퍼런스 eSmart : Global Smart Entertainment Hardware Expo ▣ 일시 2019년 8월 2일~5일
	▣ 타이틀 만화 & 애니메이션 월드 어메이징 엑스포 CAWAE : Comic & Animation World Amazing Expo ▣ 일시 2019년 8월 2일~5일 ▣ 홈페이지 http://www.cawae.net/
② 컨퍼런스	▣ 타이틀 중국 게임 개발자 컨퍼런스 CGDC : China Game Developers Conference ▣ 일시 및 장소 2019년 8월 2일~3일, 상하이 푸동 캐리호텔 ▣ 홈페이지 http://en.chinagdc.com.cn/

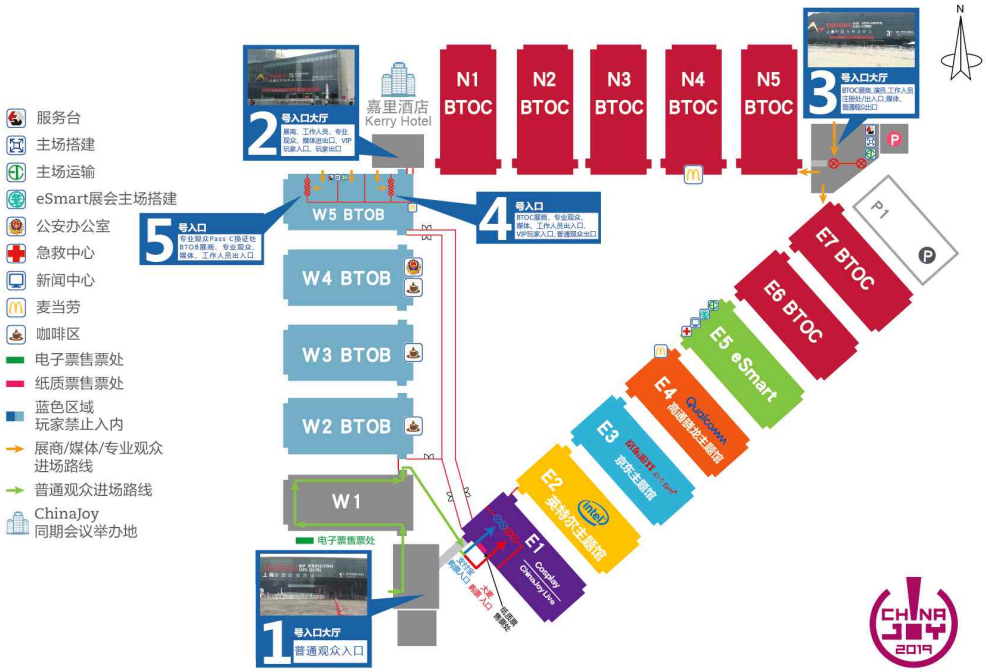
	▣ 타이틀 중국 디지털 엔터테인먼트 콩그레스 CDEC : China Digital Entertainment Congress ▣ 일시 2019년 8월 1일~2일, 상하이 푸동 캐리호텔 ▣ 홈페이지 http://en.chinadec.com.cn/
③ 기타	▣ 타이틀 차이나조이 e스포츠 컴피티션 ChinaJoy E-sport Competition ▣ 일시 2019년 8월 2일~5일 ▣ 홈페이지 http://www.chinajoycup.com/
	▣ 타이틀 차이나조이 코스프레 카니발 ChinaJoy Cosplay Carnival ▣ 일시 2019년 8월 2일~5일 ▣ 홈페이지 http://www.c3online.com.cn
	▣ 타이틀 차이나조이 댄서 콘테스트 Awesome Dancer Contest ▣ 일시 2019년 8월 2일~5일 ▣ 홈페이지 http://www.c3online.com.cn

	▣ 타이틀 차이나조이 라이브 ChinaJoy Live ▣ 일시 2019년 8월 3일~4일

(3) 행사 규모

구분	2016	2017	2018
참가국수	30여 개국	30여 개국	30여 개국
총 참관객수	325,000여 명	342,700여 명	342,700여 명
기업참가자	60,000여 명	60,000여 명	60,000여 명
현장계약건수	300여 건	370여 건	390여 건
계약실적	400,000,000달러	475,000,000달러	500,000,000달러

<행사장 도면>



(4) 비즈니스 팁

“2019년 제17회 차이나조이에서 주목할 만한 포인트는?”

○ 이번 제17회 차이나조이는 e스포츠와 라이브 스트리밍을 포함하여 경쟁이 치열해진 디지털 엔터테인먼트 산업에 중점을 두었음.

○ 업계 종사자 및 관람객들이 대규모 행사를 보다 효율적으로 즐길 수 있도록 미니앱 서비스를 제공함.

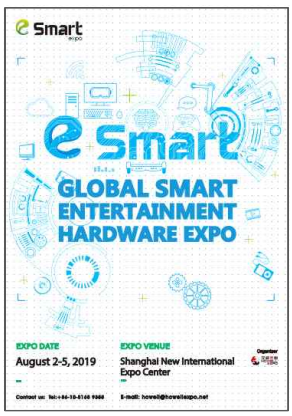
○ 최근 디지털 엔터테인먼트 산업의 핵심인 IP가 ‘차이나조이’가 주목하는 주제 중 하나임. 2019년은 IP 출품작의 비중이 더욱 높을 것으로 전망함.

차이나조이 공식 미니앱 ‘CJ마방(CJ魔方)’ 서비스	
내용	현장에서의 온라인 서비스 기능을 업그레이드하기 위해 올해부터 미니앱 ‘CJ마방’을 선보임. 각종 정보 열람 및 티켓 구매, 노선 안내, 완구 구매 등의 기능을 포함해 참가자의 참관을 돕고 온오프라인 비즈니스 통합 서비스를 제공함. ‘마방’은 ‘More Fun’의 의미임. QR코드 스캔을 통해 이용 가능. <CJ마방 QR코드>

2. 주요 프로그램

(1) 글로벌 스마트 엔터테인먼트 하드웨어 엑스포 & 컨퍼런스 (eSmart)

▣ 기본정보

개최일시	2019년 8월 2일(금)~5일(월)
개최장소	상하이 신국제박람센터
개요	2016년부터 개최하는 스마트 엔터테인먼트 엑스포로, VR/AR 콘텐츠 및 하드웨어, 스마트 모바일 및 웨어러블 하드웨어, 인텔리전트 엔터테인먼트 하드웨어, 패션 스마트 하드웨어, 스마트 차량 등 최신 기술 트렌드를 탐색함.
세션구성	○ 세부내용 아직 안 올라옴
기타	<2019년 포스터 & 2018년 eSmart 행사 전경> 

▣ 주요 연사 (세부내용 아직 안 올라옴)

성명	소속	직책

성명	소속	직책

성명	소속	직책

(2) 중국 게임 개발자 컨퍼런스 (CGDC)

▣ 기본정보

개최일시	2019년 8월 2일(금)~3일(토)
개최장소	상하이 푸동 캐리호텔
개요	2016년부터 개최된 스마트 엔터테인먼트 엑스포로, VR/AR 콘텐츠 및 하드웨어, 스마트 모바일 및 웨어러블 하드웨어, 인텔리전트 엔터테인먼트 하드웨어, 패션 스마트 하드웨어, 스마트 차량 등 최신 기술 트렌드를 탐색함.
세션구성	○ 키노트 ○ 롤플레잉 게임 세션 ○ 액션 어드벤쳐 게임 세션 ○ 전략 게임 세션 ○ 슈팅 게임 세션 ○ 인디 게임 세션 ○ 기술 세션 ○ 게임 운영 세션
기타	<2019년 포스터 & 2018년 CGDC 행사 전경>

▣ 세션별 CGDC 연사 및 강연 주제

키노트 강연		
성명	**소속**	**직책**
Koji Igarashi	ArtPlay, Inc.	Co-founder&Chief Producer
Janos GASPAR	Creative Assembly	Game Director
Pawel WOJS	Creative Assembly	Art Director
롤플레잉 게임 세션		
성명	**소속**	**직책**
Makoto Kitano	AK	Game Production Director
Xiangyu SUN	Netease	Lead Game Designer
Xiaoyu LU	X.D. Network Inc.	Art Director Art Center
Xiaoxu LU	Beijing XiaoXu GameAudio Inc.	CEO
Jian YU	Beijing XiaoXu GameAudio Inc.	Audio Designer
Masayoshi KIKUCHI	SEGA Games Co., Ltd.	Head of 4th Development Divisional HQ
액션 어드벤처 게임 세션		
성명	**소속**	**직책**
Atsushi Inaba	PlatinumGames Inc.	Executive Vice

		President&Studio Head
Hideki Kamiya	PlatinumGames Inc.	Senior Vice President&Chief Game Designer
Yang LU	Magic Design Studios	CEO&Creative Director
Anqi JIANG	Ubisoft Chengdu	Lead Level Designer
Xia LIANG	Shanghai Meowpaw	Producer
Bijia Zhu	Ubisoft Chengdu	Senior level designer
Yang YANG	TipsWorks	Founder of TipsWorks&Producer
전략 게임 세션		
성명	**소속**	**직책**
David KAYE	Snapshot Games	President
Zijian TANG	Tencent TiMi Studio Group	Sound Designer
Ben HYMERS	Two Point Studios	Co-founder&Technical Director
Craig LAYCOCK	Two Point Studios	Brand Director
Yifan ZHAO	Improbable China	Co-founder,
Heng ZHANG	Shengqu Games	Lead of Game Designer
Guanya SUN	YooZoo Games	Audio Director
Len ZHENG	Tencent TiMi Studio Group	Sound Designer
슈팅 게임 세션		
성명	**소속**	**직책**
Yongbin HU	Ubisoft Shanghai	Art Technical Director
Chong ZHANG	Virtuos Games	Talent Development Director
Frank Mingbo LI	Studio Surgical Scalpels	CEO
Mingda CHEN	Xiamen So Funny Technology Co., Ltd.	Vice President
Gillies FLEURY	UBISOFT	Senior Technical Director, Art

Xiancheng ZENG	FYQD-Studio	Producer
인디 게임 세션		
성명	**소속**	**직책**
Di WU	Netease	Senior Game Designer
Fei MU	RocketPunch (Beijing) Technologies Co.,Ltd.	CEO&Producer
Erxuan HU	CottonGame Network Technology Development Co., Ltd.	Game Producer
Huahan YAN	CEO&Developer	Xiamen StarRhyme Network Technology Co. Ltd.
Sheng LI	NetEase Game	Game animator
Space	SL Studio	Producer
Jacky Chou	Feeling Game Company	Indie Game Developer
Honggang MAN	Sparks Games	Game Designer
Yao WANG	Bear & Cat Studio	Indie developer
Jie ZHENG	ConchShipGames CO.,LTD.	CEO
기술 세션		
성명	**소속**	**직책**
Jimmy HUA	AMD	DevTech Engineer
Peng DU	AMD	Developer Technology Engineer
Chao YUAN	CRI Middleware China	Technical manager
Andrea BALLISTA	Keywords Studios	Audio Service Line Director
Calvin LIN	NVIDIA Semiconductor Technology Shanghai Co., Ltd.	Senior Manager of Content Technology, China
Dong YANG	Unity	Technical Director
Mike FROGGATT	Microsoft	Principal Engineering Lead
Sheng SHEN	X.D. Network Inc.	Chief Technology Officer

Beinan LI	NExT Studios	Senior Audio Programmer
Jie YANG	NExT Studios	Senior Audio Designer
Lei ZHANG	NExT Studios	Audio Director
Meizi YAN	SUBSTANCE by Adobe	Country Manager China

게임 운영 세션		
성명	**소속**	**직책**
Elena LOBOVA	Achievers Hub	Founder
Alina MUDRAYA	Values Value	CEO
Eleven XIAO	Tencent Technology (Shenzhen) Co., Ltd.	Leader of WeGame Publishing Team
Eric WANG	Adjust	Senior Sales Manager
Song LIU	TalkingData	East China Industry Development Director
ShaoMan LEI	TapTap	Vice President

(3) 중국 디지털 엔터테인먼트 콩그레스 (CDEC)

개최일시	2019년 8월 1일 (목) ~ 4일 (일)
개최장소	상하이 푸동 캐리호텔
개요	전 세계 디지털 엔터테인먼트 산업 분야 전문가들이 참석하는 컨퍼런스로 새로운 디지털 엔터테인먼트 기술 트렌드에 대한 정보를 공유함.
세션구성	○ 중국 디지털 엔터테인먼트 콩그레스 ○ 글로벌 게임산업 서밋 ○ 2019 글로벌 e스포츠 컨퍼런스 ○ 중국 5G+ 엔터테인먼트 컨퍼런스 ○ 차이나조이 ACG CON
기타	<2019년 포스터 & 2018년 CDEC 행사 전경>

▣ 세션별 CDEC 연사 및 강연 주제

중국 디지털 엔터테인먼트 콩그레스		
성명	**소속**	**직책**
Edward Cheng	Tencent	Vice President of Tencent & CEO of Tencent Pictures
Ethan Wang	NetEase	Vice President
Robert H. Xiao	Perfect World Co., Ltd.	CEO
Don McGuire	Qualcomm Technologies, Inc.	Vice President
Edward Deng	Huawei Technologies Co., Ltd.	President HUAWEI CLOUD Global Marketing & Sales
Cheng Yanan	Alibaba Innovation Business Group	General Manager within the sales department of Intelligent Marketing Platform
Fei Xie	Shengqu Games	CEO
Cheng Yanan	Vice President	Youku
Han Yun	Production Supervisor	VicePresident of Marketing
Kris Kwok	Kingsoft & Seasun	Senior Vice President of Kingsoft, Chief Executive Officer of Seasun, JX3 Producer.
Zhu Feng	QingTingFM	Vice President
Daisuke Yamada	BANDAI NAMCO Holdings	COO & Director

	CHINA CO., LTD.	
Colin Linfeng DUAN	QuestMobile	VP & Product Partner
Yilu Tang	Guangzhou Duoyi Network Co.,Ltd.	CEO
Huang Xiaoxian	37 Interactive Entertainment	Vice President
Weiqi Zhao	Rokid	Leader of Software Engineer
Sky	Snail	Vice President
Kevin Xu	IGG	Co-founder and Chief Operating Officer
Feng Gao	Future Laboratory, Tsinghua University	Dr.
Meng Wu	Giant Network Group	Vice President
Lixiang WU	Entertainment Capital	Founder
Chen Fang	YOOZOO GAMES Co., Ltd.	Co-President
Zhu Lei	Lieyou Technology Company	Vice President
Jessica Zhao	17173Media Group	General Manager
Jeff Yang	GUANGDONG GRAND&HOLDERS LAW FIRM	Partner&Chief cyber lawyer
Juan Xu	Huatai Securities	Head of the Media and Internet industry
Jianmin Lv	Spring Era Films	Chief Director
Li Luo	China Literature	Senior Vice President
Dalong Pang	eijing Rocen Digital Technology Corp., Ltd.	Vice President
Andy Wei	Xiron Group	Vice President
Che Che	iQiyi	Vice President
Huaping Zheng	Mango TV, Mango Fun	Chairman and General Manager of Mango Fun & Vice President of Mango TV

Robin Shen	Sparkly Key Animation Studio	Chairman
Hays Yu	Forbidden City Culture Development Co., Ltd.	Head of IP Division
Tai Wang	Ruohong culture company limited	Chairman of the Board
Wenjun Dong	Sina Weibo	Vice General Manager
Orion Wang	Block 12 Culture	CEO
Ying Wang	Faceu Technology	Marketing Director
Xiaohui NIE	Huan Music	Founder&CEO
Tao Zhang	henzhen Share-mine Network Technology CO., Ltd.	Founder & CEO
Yuying Qin	ProbLab	Founder & CEO
Jia Xiaotao	Sansheng	Co-founder
Liu Huimin	Comics Island	Co-founder
Yang Chen	Blooming Group	Vice President
Liu Yuan	Framestore China	Vice President
An He	MAO Livehouse	CBO
Xiang Zhou	Gravity Entertainment Group	Founder
Joe Cheng	COO & Co-founder	THE DREAMLAND

글로벌 게임산업 서밋		
성명	**소속**	**직책**
Huicheng Liu	Ourplam Co., Ltd.	CEO
Tiezhu Deng	Hoodinn	Vice president
Lovi Zhang	Tencent Social Ads	Head of Game Segment
Simon Chen	Linekong Entertainment	Chief Executive Officer
Bo Cui	Tencent Cloud	Deputy General Manager in Game Industry
Fishman	Youget Capital	Partner

Alvin Wang Graylin	HTC	China President, HTC
Ted Gao	TalkingData	Vice President
David Ting	DataVisor	Tech VP
Li Zeyang	ChillyRoom	CEO and Co-Founder
Sun Yong	tag Design	Founder
Wanzhi Hu	Skywalk Art	Project Director , Producer of “Tumor Doctor“
Rui Chen	Chengdu Future Talent Education & Technology Co., Ltd.	Founder
Leon Zhao	Google Play	Head of Business Development, Mainland China
Liu Yuning	Kings Group	COO
Qing Yun	Longames TEC Co.,Ltd	CEO
Rui Zhou	Facebook	SMB BD Manager, GCR
Daniel Lin	Oasis Games	VP of Marketing
Daisy Wu	Yeahmobi	VP
Liu Zhenfang	Longtu Game	Vice President of Operation
Renxie Shi	ZingFront	Tech VP
Liu Wuhua	Beluga Global	Partner & COO
Jialun Wang	Game Teahouse	CEO

2019 글로벌 e스포츠 컨퍼런스		
성명	**소속**	**직책**
Dr. Robert H. Xiao	Perfect World Co., Ltd.	CEO
Leo Lin	Riot Games	Head of China business
Gavin Zheng	VSPN	Co-Founder & Chief Operating Officer
Chengran Chai	Product Strategy & International, Overwatch League	VP

James Wei	Galaxy Interactive CEO	Founder of WUCG

중국 5G+ 엔터테인먼트 컨퍼런스		
성명	**소속**	**직책**
Yong Zhang	Chinaunicom	President of China Unicom Network Technology Research Institute
Gang Sun	Qualcomm Technologies, Inc.	Vice president, product marketing
Lianghong Fei	AWS	Principal Technical Evangelist
Nie Song	Huawei Technologies Co., Ltd.	HUAWEI BU, Pan-Internet solutions, CTO
Gong Qiao	Beijing Chukong Technology Co.,Ltd	CEO
Dongfeng Wang	Forgame Holdings Limited	Chairman of the Board & CEO
Lin Lin	Kuaishou Technology	Vice President
Xiang Yu	Alibaba Group	Director of Operations of Alibaba Cloud Video Cloud
Sun Wenbo	Letin VR	Founder & Chairman
Jiang Chang	Tencent Technology (Shenzhen) Co., Ltd.	Senior architect of Tencent Cloud
Alvin Wang Graylin	HTC (China) Co., Ltd	CEO
Sherri Xiao	Microsoft (china)	Director of Gaming industry for Asia and Australia
Liang Zhao	Shunwang Technology Co,.Ltd	Chief of Product Officer
Zhang Hexiang	Gloud Interactive Technology Co.,Ltd	Founder & CEO
Zhang Yi	Beijing Hulianxingmeng Technologies Co.,Ltd	CEO
Xie Hang	Xigua Interactive Techlonogy	CEO
Huo Dianyan	Beijing Pangaea network technologies Ltd	CEO

Hao Junhui	Director of Editorial Department	IT TIMES
Xin Pengjun	COMMUNICATIONS WEEKLY	Chief Editor

차이나조이 ACG CON

성명	소속	직책
Ms.Yun Wang	Yuewen Pictures	Vice President
Jiwei Cao	Sparkly Key Animation Studio	Vice President
Yoshio Kaneko	Kodansha Ltd.	Director of International Rights Department
RINDA OKURA	TV TOKYO	Executive in China & Director
Lei Yang	Beijing Rocen Digital Technology Co., Ltd.	Vice President
Shiyong Wang	2:10 Culture Spreading Co., Ltd.	CEO
Chris Li	Pearl Studio	Head of Film Marketing & Distribution
Coco Zheng	Medialink Entertainment Limited	General Manager
Michael Chiang	Hangzhou Shunwang Technology Co. Ltd.	Consumer Products General Manager
Jian Sun	Shanghai Character Licensing Administrative Co.,Ltd.	General Manager
Young	Shanghai Bilibili Technology Co.Ltd	Bilibili Game Department Deputy General Manager
Ning Ding	Good Smile Arts Shanghai	CEO
Xiaoxu Lu	Xiaoxu Music	Founder
Min Wen	AcFun & Kwai Group	General Manager & In charge of Kuaishou ACG
Yu Wang	KilaKila	CEO
Jin Zhu	ULAB CO., LTD.	Founder & CEO

Xiaodan Qu	Shanghai Jupiter Creative Design Limited	General Manager
Chenwei Liu	Hangzhou WangYao Network Technology Co., Ltd.	Co-founder
Xun Wang	Monochrome Rainbow Cosplay Crew of Changchun	Leader of the Crew
Diyu Sha	ComicsIsland	Chief Editor
Jie Chen	Hangzhou Dimensionsal Culture &Creativity Ltd.	Co-founder & COO
Wei Liang	Guangzhou Tianwen Kadokawa Animation & Comics Co.,Ltd	Chief Editor & Vice President

3. 행사 하이라이트

(1) 만화 & 애니메이션 월드 어메이징 엑스포 (CAWAE)

일시 및 장소	2019년 8월 2일 (금) ~ 5일 (월), 상하이 신국제박람센터
개요	○ 만화, 애니메이션, 라이트노벨, 코스프레 관련 파생상품, 완구 등의 전시와 판매가 진행되는 서브컬쳐 엑스포로, 중국 최대 규모의 코스프레 행사 '코스프레 카니발'이 진행됨. ○ 2015년부터 개최됐으며 2018년 CAWAE 전시 당시 완구, 피규어, 프라모델 등의 판매액은 600만 위안 이상으로 집계됨.
기타	<2019 CAWAE 포스터 & 2018 현장 사진>

(2) ChinaJoy ACG CON

일시 및 장소	2019년 8월 4일 (일), 상하이 푸동 캐리호텔 3층 상하이홀2
개요	○ CDEC의 세션 중 하나로 ACG 산업의 증진을 논의하는 컨퍼런스 ○ 애니메이션 IP 개발 및 확장, IP 게임 및 영화 배급, ACG 유저 커뮤니티, ACG 오프라인 퍼포먼스 및 온라인 쇼핑몰 등 다양한 영역을 아우르며, 중국 내외의 ACG 산업 비즈니스 합작과 마케팅 기회 마련을 목표로 함.
기타	<2019 ACG CON 스케쥴 포스터>

4. 기타 부대 행사

(1) 코스프레 카니발

제목	**차이나조이 코스프레 카니발**
날짜	2019년 8월 2일 (금) ~ 8월 5일 (월) 10:00 시작
장소	상하이 신국제박람센터
내용	중국 최대 코스프레 이벤트. 중국에서 가장 영향력 있는 코스프레 카니발로 꼽힘.
기타	<2018년 차이나조이 코스프레 카니발 현장>

(2) 2019 차이나조이컵 e스포츠대회 결승전

일시 및 장소	2019년 8월 3일 (토), 상하이 푸동 캐리호텔
개요	올해로 제 3회를 맞이한 '2019 차이나조이 e스포츠대회'의 결승전이 차이나조이 행사장에서 3일에 걸쳐 개최되며, 온라인에 생중계됨. 게임 종목은 <리그 오브 레전드>와 <왕자영요>임.
기타	<2018 차이나조이 e스포츠대회 현장>

5. 주요 참가 기업

(1) 핵심 전시사

기업명	37 인터랙티브 엔터테인먼트 37 Interactive Entertainment
회사 위치	37 Interactive Entertainment Building, 19 Baihe Road, Tianhe District, Guangzhou
분야 및 업종	○ 중국 상위권 게임 퍼블리셔로 다수의 게임 개발 스튜디오 보유 ○ 모바일 게임 개발 분야에서 우수한 성적을 거둠. - 2018년 모바일 게임 매출은 55.82억 위안으로 전년 대비 약 70% 증가
연락처	글로벌 합작 : dori@37.com 글로벌 비즈니스 개발 : yintianming@37.com
홈페이지	http://www.37wan.net/

기업명	텐센트 Tencent
회사 위치	Tencent Building, Kejizhongyi Avenue, Hi-tech Park, Nanshan District, Shenzhen
분야 및 업종	○ 중국 최대 인터넷 기업이자 글로벌 게임 회사 ○ QQ, 위챗 등을 운영하며, 위챗의 경우에는 최근 미니앱(小程序) 게임이 관심을 모으고 있음. ○ 텐센트의 2018년 영업수입은 약 2,127억 위안으로 전년 대비 32% 증가함.
연락처	인터랙티브 엔터 & 게임 합작: g_IEG_TGPL_BD@tencent.com
홈페이지	https://www.tencent.com

기업명	셩취게임즈(구 샨다게임즈) Shengqu Games
회사 위치	Building 1, 690 Zhangjiang Bibo Road, Pudong Xin District, Shanghai
분야 및 업종	○ 중국 대형 게임 개발사 겸 퍼블리셔 ○ 2019년 3월 31일 이후, 샨다게임즈 브랜드명을 셩취게임즈로 변경함.
연락처	비즈니스 합작 : BD@shengqugames.com
홈페이지	http://www.shengqugames.com

기업명	알리게임즈 Aligames
회사 위치	13th Floor, Building B, Guangdian pingyun plaza, 163 Xipingyun Road, Huangpu Avenue, Tianhe District, Guangzhou
분야 및 업종	○ 알리바바 그룹 산하의 게임 브랜드 ○ 영상, 문학, 게임 등 대량의 우수 IP 자원을 확보하고 있음.
연락처	비즈니스 합작 : sunny.gx@alibaba-inc.com
홈페이지	www.aligames.com

기업명	룽투게임즈 LONGTU GAME
회사 위치	Block 178A, no. 28 Chaoyi, Beiyuan Road, Chaoyang District, Beijing
분야 및 업종	○ 중국 대형 모바일게임 개발사이자 퍼블리셔 ○ 2015년 한국의 인터넷 교육업체 아이넷스쿨을 인수하며 우회상장을 통해 ‘룽투코리아’라는 이름으로 한국 진출했으며, 라인과 합작법인 란투게임즈 설립함.
연락처	글로벌 비즈니스 합작 : overseasbd@longtugame.com
홈페이지	http://www.longtugame.com/

기업명	퍼펙트월드 게임스 Perfect World Games
회사 위치	Perfect World Building, no.86 Beiyuan Road, Chaoyang District, Beijing
분야 및 업종	○ 게임과 영화 사업을 기반으로 하는 글로벌 엔터회사 퍼펙트월드 산하의 게임 부문 지주회사 ○ 자체 개발 게임 IP를 기반으로 한 영상화 제작을 활발히 추진 중 - 2018년 퍼펙트월드의 온라인게임 매출은 54.21억 위안으로 전년 대비 약 4% 감소했지만, 드라마・영화 부문 매출은 14.62% 증가해 26.12억 위안을 기록함.
연락처	글로벌 합작 : global@wanmei.com
홈페이지	http://games.wanmei.com/

기업명	넷이즈 게임즈 NetEase Game
회사 위치	no.599, Wangshang Road, Binjiang District, Hangzhou City, Zhejiang Province
분야 및 업종	○ 넷이즈는 2001년 게임 사업부를 설립한 이래로 급속 성장해 중국 메이저 게임사로 자리잡음. ○ 게임 외에 전자상거래, 광고 등 다양한 서비스 사업을 강화하고 있음. ○ 2018년 온라인 게임 서비스 순 매출액은 401.9억 위안으로 전년 대비 10.8% 증가함.
연락처	글로벌 합작 : sjwu@corp.netease.com, gmhn1327@corp.netease.com
홈페이지	http://game.163.com/

기업명	자이언트 네트워크 Shanghai Giant Network Technology Co.,Ltd.
회사 위치	no.988, Zhongkai Road, Songjiang District, Shanghai Province
분야 및 업종	○ 1989년에 설립된 중국 메이저 게임사로 자체 개발에 투자를 확대하고 있음. ○ 자체 개발 모바일 게임 〈정도(征途)〉 시리즈, 〈구구대작전(球球大作战)〉 등이 큰 인기를 모음.
연락처	해외 비즈니스 : baihailei@ztgame.com
홈페이지	http://www.ztgame.com/

(2) 일반 전시사

기업명	분야 및 업종
ChangYou	- 온라인 게임 개발, 운영 및 라이선싱
Linekong Interactive Group Co.,Ltd	- 개임 개발 및 퍼블리싱. 게임 밸류체인에 따른 유료모델 개발
Japan External Trade Organization (JETRO)	- 일본무역진흥기구
GAMING IN TURKEY	- 터키, 중동, 북아프리카 지역 시장 전문 e스포츠 에이전시
UUUM	- 일본 뉴미디어로, 세계 최초의 MCN 기업
Xigua Video	- 진르터우탸오가 2016년 구축한 쇼트클립 콘텐츠 플랫폼
YOOZOO	- 중국 메이저 게임 개발사 - 한국지사 유주게임즈코리아 운영 중
Ourpalm	- 중국 메이저 게임 개발사 - 2019년 7월 한국게임 <뮤> IP를 개발한 신작 <트루 레드 블레이드>로 중국에서 내자 판호를 발급받음.
ANIPLEX	- 애니메이션 및 영상작품의 기획, 제작, 굿즈 기획개발, 판매를 주요 사업으로 하는 일본 기업 - 소니 그룹 산하에 있음
17173MediaGroup	- 게임 플레이어들에게 각종 게임 관련 뉴스, 정보 등을 제공하는 중국 최대 규모 게임 전문 매체
d.cn	- 모바일 게임 스토어 겸 모바일 게임 관련 정보 공유 커뮤니티 운영 업체

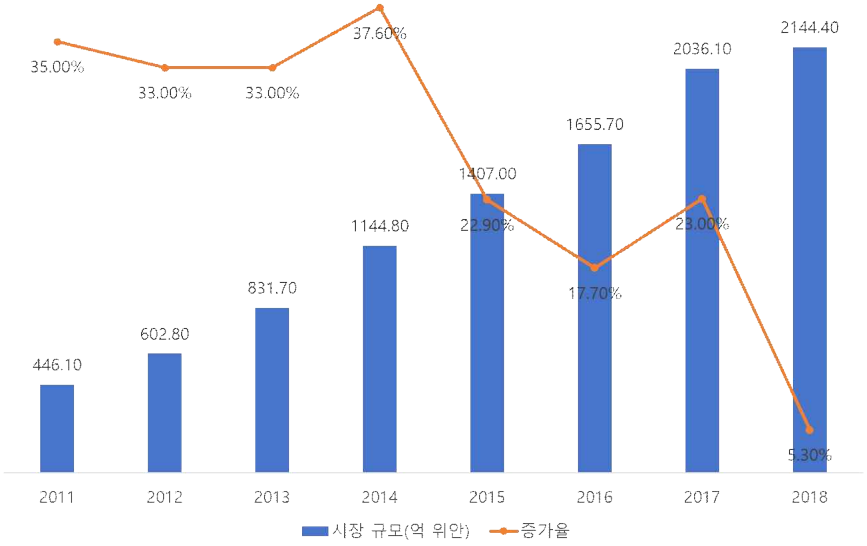
GOOD SMILE SHANGHAI	- 피규어, 프라모델 등 팝컬쳐 상품 기획, 제작, 생산, 판매 등을 주요 사업으로 하는 일본 업체
Kuaishou	- 중국의 대표적인 쇼트클립 플랫폼 겸 라이브 스트리밍 업체
www.18183.com	- 중국 게임 전문 매체로 게임 비즈니스 개발, 쇼트클립, 오프라인 판매, 오리지널 콘텐츠 개발을 추진 중
BANDAI NAMCO Entertainment (SHANGHAI)	- 게임 소프트웨어 제작・개발 업체이자 완구 회사
AcFun	- 중국 최초의 2차원(ACGNC) 사이트로 중국 젊은이들에게 인기 있는 플랫폼
Mango TV	- 중국 후난위성 산하의 온라인 동영상 플랫폼
Migu Interactive Entertainment Company Limited	- 게임, 애니메이션, 파생상품 개발 등을 주요 사업으로 하는 중국 업체 - 차이나모바일 산하의 기업
NetDragon Websoft Inc	- 중국 메이저 게임 개발사로 온라인 교육시장 공략에도 박차를 가하고 있음.
Seasungame	- 중국 킹소프트 산하의 게임 개발사
Rastar games	- 중국 게임 개발사이며 완구, e스포츠, 축구, 라이브 방송 등의 비즈니스도 진행함
bilibili	- 중국 최대의 2차원 플랫폼

제2장 중국 게임 산업 현황 및 트렌드

1. 중국 게임 산업 현황

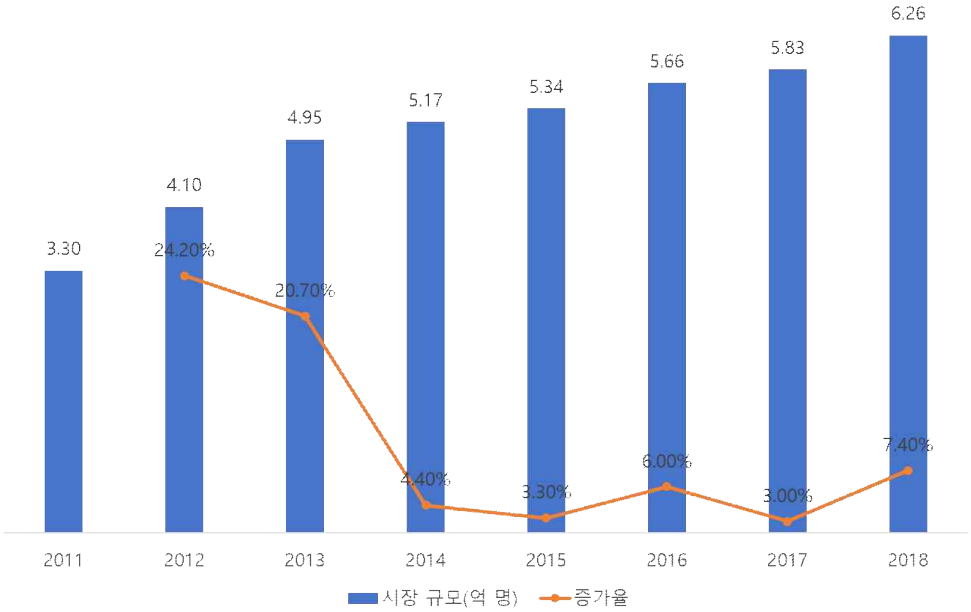
(1) 산업 규모 및 동향

○ 중국은 전 세계에서 가장 큰 게임 시장으로 아시아 태평양 지역 게임 시장의 절반을 차지함. 중국 시장조사 업체 아이메이 컨설팅(iiMedia Research, 艾媒咨询)의 데이터에 따르면, 2018년 중국 게임시장 규모는 2.144억 4,000만 위안으로 전년 동기 대비 5.3% 증가했음. 하지만 게임 판호 발급 중단을 비롯한 각종 규제로 인해 성장률은 이전에 비해 크게 위축됐음.



[그림 2-1] 2011-2018년 중국 게임시장 규모
출처: <2018년 중국 게임산업 보고>

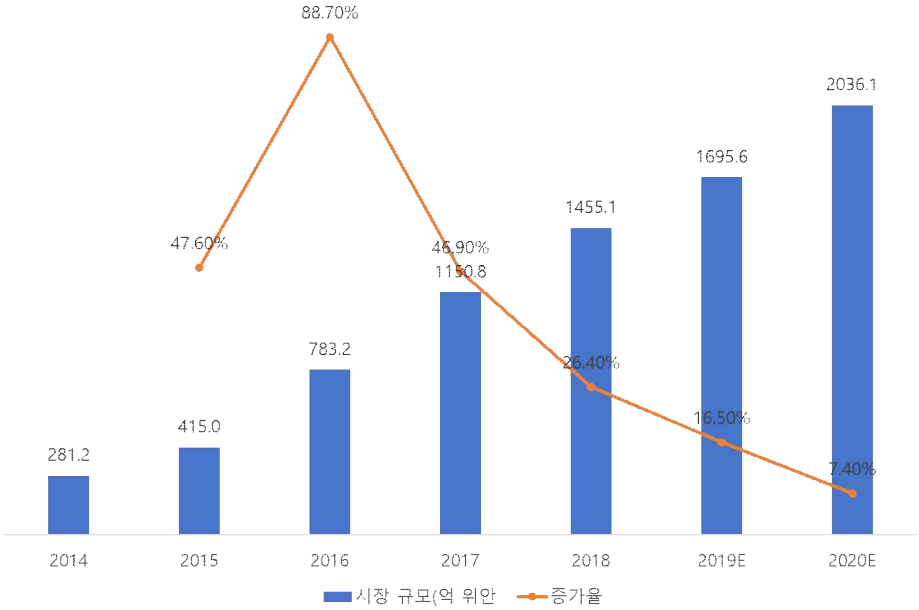
○ 중국 온라인게임 이용자 규모는 지속적으로 확대되고 있음. 2018년 중국 온라인게임 이용자는 6억 2,600만 명으로 집계됐으며(전년 대비 7.3% 증가), 2019년에는 6억 5,000만 명을 넘어설 전망임.



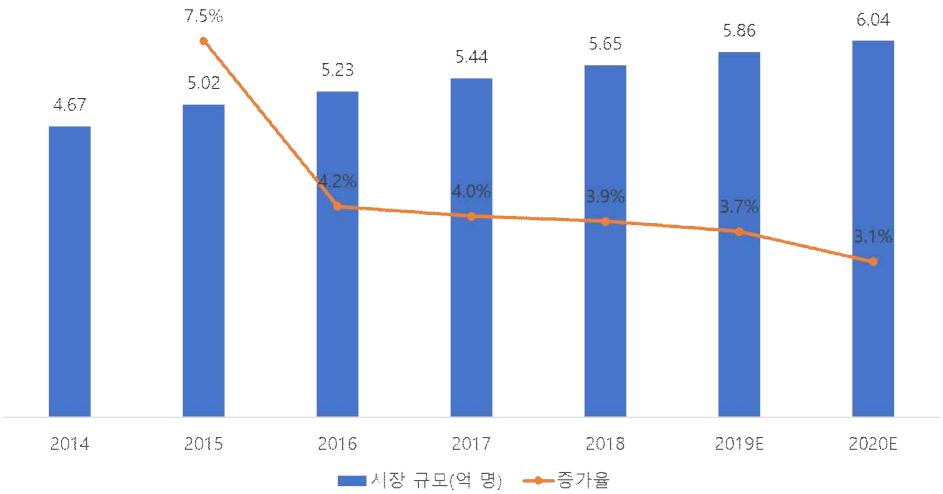
[그림 2-2] 2011-2018년 중국 온라인게임 이용자 규모
출처: <2018년 중국 게임산업 보고>

○ 중국 내 상장된 게임사는 총 199개로 집계됨. PC 및 웹 기반 게임 시장 성장은 둔화되고 있는 반면 모바일 게임 시장은 성장세를 보이고 있음.

○ 중국 게임시장 내 모바일게임시장 비중은 빠르게 커지고 있음. 아이메이 컨설팅에 따르면 2018년 중국 모바일게임시장 규모는 1,455억 1,000만 위안으로 전년 동기 대비 26.4% 증가했음. 2019년에는 1,695억 6,000만 위안, 2020년에는 2,036억 1,000만 위안에 도달할 전망임. 2018년 중국 모바일 온라인게임 이용자 규모는 5억 6,500만 명으로 2019년에는 5억 8,600만 명에 도달할 전망임.



[그림 2-3] 2014-2018년 중국 모바일 게임시장 규모 및 예측
출처: <2018년 중국 게임산업 보고>



[그림 2-4] 2014-2020년 중국 모바일 온라인게임 이용자 규모
출처: <2018년 중국 게임산업 보고>

(2) 최근 이슈 및 정부 규정

○ 온라인게임 산업의 성장이 급속하게 이루어지면서 게임 플랫폼 운영의 낮은 진입 문턱, 질서의 부재 등 부작용이 나타나자, 최근 중국 정부는 판호 발급을 제한해 게임 출시 문턱을 높이고 규정을 위반한 게임에 대한 규제를 강화함.

- 게임 퍼블리싱 및 운영은 소프트웨어 저작권, 게임 판호, 문화부 등록 등 3가지 증명서를 갖춰야 함. 아이메이 컨설팅의 분석가에 따르면 정부의 게임 운영 자격 심사 강화는 게임 콘텐츠의 관리에 효과적임.

- 지난 2018년 초, 중국 게임 판호 발급이 중단되면서 중국 개발사뿐 아니라 중국 시장 진출을 계획 중이던 게임 개발사들이 어려움을 겪음.

· 2018년 3월 이후 중국 내 게임 허가를 의미하는 내자판호의 발급이 중단되었다가 12월에 발급이 재개됐음.

· 해외 게임 퍼블리싱을 허가하는 외자판호는 2018년 2월 26일 이후 발급이 중단되었다가 2019년 4월 발급이 재개됐음. 4월에 발급된 외자판호에 한국 게임이 포함되지는 않았지만, 그동안 중국 시장 진출이 막혔던 한국 게임 개발사들도 기대를 보이고 있음.

· 이와 같은 상황을 극복하기 위해, 한중 업체 간 협업을 통해 내자판호를 획득해 중국 진출을 모색하는 움직임도 나타나고 있음.

○ 중국 게임 유저의 연령대가 확대되면서 유저들의 연령대와 수준이 낮아졌고, 이에 상응하는 관리 감독이 부재해 미성년 유저 보호를 위한 정부 차원의 관리 감독을 강화하고 있음.

- (2018년 2월) 중공중앙선전부, 인터넷정보판공실(网信办), 문화부 등 부처는 <온라인 게임시장 관리를 엄격히 규범화하는 데 관한 의견>을 공동 발표해 긍정적 에너지 공급을 확대하고 업계 질서를 향상해 청정 사이버공간 만들기에 힘쓸 것을 요구하였음.

- (2018년 8월) 교육부 등 8개 부처는 <아동 청소년 근시 종합 예방 시행방안(综合防控儿童青少年近视实施方案)>을 발표해 온라인게임에 대한 총량 통제를 실시해 미성년자의 게임 사용시간을 제한하였음.

<표 2-1> 2018년 중국 온라인게임 플랫폼 단속 사례

베이징	베이징시신문출판광전국은 승인을 거치지 않은 채 무단으로 서비스를 시작한 <마패대결(魔霸对决)>, 가치관 문제가 있는 <섭정왕(摄政王)> 등 43개 게임을 단속했음. 베이징시 문화법집행총대(文化执法总队)는 베이징웨이유후둥네트워크과학기술유한회사(北京微游互动网络科技有限公司) 등 규정을 위반한 32개 업체 및 개인 등 총 39개 규정 위반 온라인게임에 대해 법률에 의거한 행정처분을 내렸음.
상하이	상하이시는 41차례에 걸친 집법조사를 진행하였고, 140개 온라인게임 운영업체에 대한 심층 조사를 실시하였으며, 온라인게임 경영 관련 규정 위반으로 입건한 사건이 15건에 달했음. 상하이시는 금지내용이 포함된 온라인게임을 제공한 혐의가 있는 카이잉(恺英), 짠타이(赞钛), 이완(易玩), 구머(咕么), 유주(游族), 잉퉁(硬通) 등 일부 게임업체에 대한 단속을 실시하였음.

광저우	광둥성은 온라인게임 관련 유해정보 1만 9천 건을 삭제하였고 불법계정 및 규 정 위반 계정 6,726개를 폐쇄고 유해 게임 앱(APP) 800여개(건)의 서비스를 종료시켰음. 문화시장종합법집행국(文化市场综合执法局)은 법률에 의거해 텐센트(腾讯)보드게임, 광저우중지우정보과학기술유한회사(广州重久信息科技有限公司), 광저우둥샹네트워크과학기술유한회사(广州动享网络科技有限公司)에 대한 단속을 실시하였음.

출처: KOCCA 중국 콘텐츠산업동향(2019년 9호)

- 정책 방향에 따라 게임 플랫폼들은 청소년 게임 유저들의 게임 규제 관련 기능을 자체적으로 도입함.

· 텐센트의 경우, 2017년 부모가 자녀의 게임 접속 이력을 볼 수 있는 플랫폼을 도입하고 미성년자의 1일 로그인 시간을 제한했으며, 2018년에는 미성년자 이용자가 유료 서비스를 이용할 경우 결제 계좌 소유자에게 결제 사실을 알리는 소비 알림 서비스를 내놓음. 이 밖에도 셧다운제, 얼굴인증 등 더욱 규제가 엄격해지고 있음. <왕자영요>는 공안 실명 확인을 실시하고 있음.

· 넷이즈는 모바일게임 <몽환서유>, <대화서유>, <음양사>, <천녀유혼> 등 15개 인기 게임에 대해 '게임 중독 방지 시스템'을 도입함. 또, 학부모가 자녀의 게임 행위를 관리할 수 있는 플랫폼을 출범해 부모가 자녀의 게임 시간 조회, 소비 조회, 플레이 제한 등을 할 수 있게 함. 강제 실명 등록을 해야 하며, 공안 실명 확인도 추진 중임.

○ 최근 중국 게임 저작권 소송에서 원저작권자의 저작권 보호를 취지로 한 판결이 늘어나고 있음.

- 전과 달리 공평 외국인이 권리자로서 제기한 소송에서 승소한 사건이 증가함.

- 기존의 소송지연으로 인한 소송 장기화나 중국 측 손을 들어주는 편파적 판결 등의 문제가 개선되었으며, 기존의 낮은 손해배상액도 상향조정됨.

- 소송, 중재 제도 외에도 가처분 제도를 활용해 저작권침해 피해를 사전에 예방하고 추가 피해를 방지할 수 있음.[1)]

2. 중국 게임 산업 최신 트렌드

1) 손한기, 중국의 저작권 침해금지가처분 제도 이해, <중국·동남아 저작권 월간 동향 2018-12월호>, 저작권위원회, 2019.1.11, pp.12-30

(1) 판호 압력에 개발사들 미니게임 출시 활발

○ 위챗 미니앱(小程序) 기능을 활용한 미니게임은 판호 발급 없이 게임을 출시할 수 있음. 대신 인앱 결제 및 유료 상품이 없어야 하고, 개발자가 중국인으로 제한되며, 수익 모델은 광고를 통해서만 얻을 수 있다는 제약이 있음.

○ 미니게임은 판호가 불필요하고, 개발속도가 빠르며, 저자본 특성을 가지기 때문에 판호 발급에 어려움을 겪은 게임 개발사들이 미니게임에 대폭 관심을 갖게 됨. 2018년 상반기 천여 개에 달했던 미니게임은 2018년 하반기에 약 8,000개 이상으로 증가함.

○ 하지만 아직 미니게임 시장은 표절, 특허 침해, 원천코드 재판매 등의 문제가 산재해 있는 혼란스러운 상황으로, 게임 플랫폼들은 미니게임과 관련된 새로운 규정 및 기준을 지속적으로 발표하고 있음.[2)]

(2) 글로벌 시장 진출 및 합작 시도 증가

○ 2018년 중국 게임 시장 성장률은 판호 발급 중단 등의 이슈로 대폭 하락했음에도 불구하고 일부 우량 중국 게임 개발사들은 역성장을 실현했음. 특히 해외 시장에서의 게임 매출이 큰 폭으로 늘어나 2018년 중국 게임사의 자체개발 온라인 게임 해외 매출은 95.9억 위안으로 전년 대비 15.8% 증가했음.[3)]

○ 2018년 전 세계 온라인 게임 시장에서 중국 게임이 차지하는 비중은 23.6%에 달함.[4)]

○ 모바일 게임 면에서의 위상 또한 높게 나타남. 리서치업체 Newzoo와 CNG가 발표한 <2018 세계 모바일 게임시장 기업 경쟁력 분석 보고서(2018年全球移动游戏市场企业竞争力分析报告)>와 '2018년 전 세계 모바일 게임 시장 기업경쟁력 상위 35개 업체'에 따르면 중국의 텐센트와 넷이즈가 1, 2위에 올랐으며 총 13개 업체가 순위에 들었음.

<표2-2> 2018년 전 세계 모바일 게임 시장 기업경쟁력 상위 35개 업체[5)]

순위	업체	국가
1	텐센트	중국
2	넷이즈	중국
3	Activision Blizzard	미국
4	EA	미국
5	Bandai Namco	일본
6	Sony	일본
7	Niantic	미국
8	Konami	일본

2) 중국 심천 콘텐츠산업동향 (2018년 22호), 한국콘텐츠진흥원, 2018
3) 2018년 중국 게임산업 보고, GPC, GNC 공동발표, 2018
4) 위와 상동
5) 36커쉰, CNG, Newzoo, <2018년 세계 모바일 게임 시장 기업 경쟁력 분석 보고>, 2018.11.

9	Playrix	러시아
10	넷마블	한국
11	완메이스제	중국
12	37인터랙티브 엔터테인먼트	중국
13	스지화퉁	중국
14	샨다게임즈	중국
15	IGG	중국
16	넥슨	한국
17	LINE	일본
18	Square Enix	일본
19	Aristocrat	호주
20	Epic Games	미국
21	러위안쑤	중국
22	GungHo Online Entertainment	일본
23	YOOZOO	중국
24	Zynga	미국
25	Cyber Agent	일본
26	NCSoft	한국
27	Peak Games	터키
28	Mixi	일본
29	Bilibili	중국
30	iDreamSky	중국
31	MZ	미국
32	Giant Game	중국
33	Hero Entertainment	중국
34	DeNA	일본
35	COLOPL	일본

출처: <2018년 세계 모바일 게임 시장 기업 경쟁력 분석 보고>

(3) 인디게임에 대한 시장 관심 증가

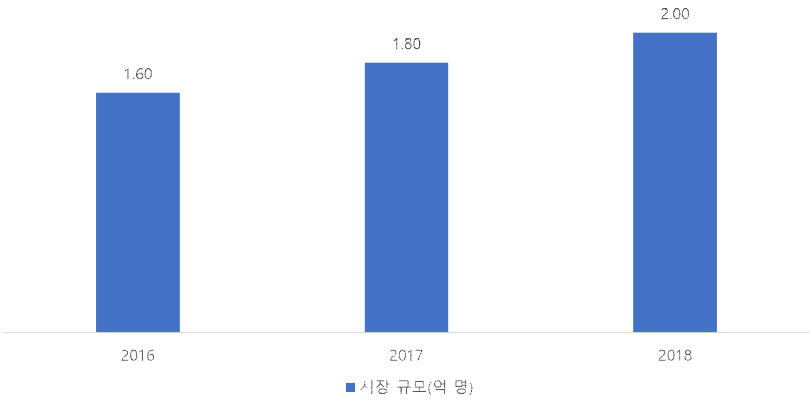
○ 중국 인디게임은 근 2년간 빠르게 발전했음. 2018년 중국 인디게임 이용자 규모는 약 2억 명에 도달함.

- 인디게임은 주로 소규모 팀이 독립적으로 제작한 게임으로, 제작 및 유지에 있어서 상업 게임과 차이가 있음.

- 중국 정부의 온라인게임 관련 정책 기조는 '사상성, 예술성, 건전하고 문화적인 내용을 갖춘 게임의 발전을 장려하며 게임이 사회에 긍정적 영향을 미치는 것'을 중시함. 인디 게임의 경우 대부분 이러한 기조와 부합하므로 정책 방향이 인디 게임 발전에 유리하게 작용함.

- 인기 인디 게임 및 관련 대회 등이 화제를 불러일으키며 이용자 규모 증가를 촉진했음. [6]

6) 중국 콘텐츠산업동향 (2018년 23호), 한국콘텐츠진흥원, 2018

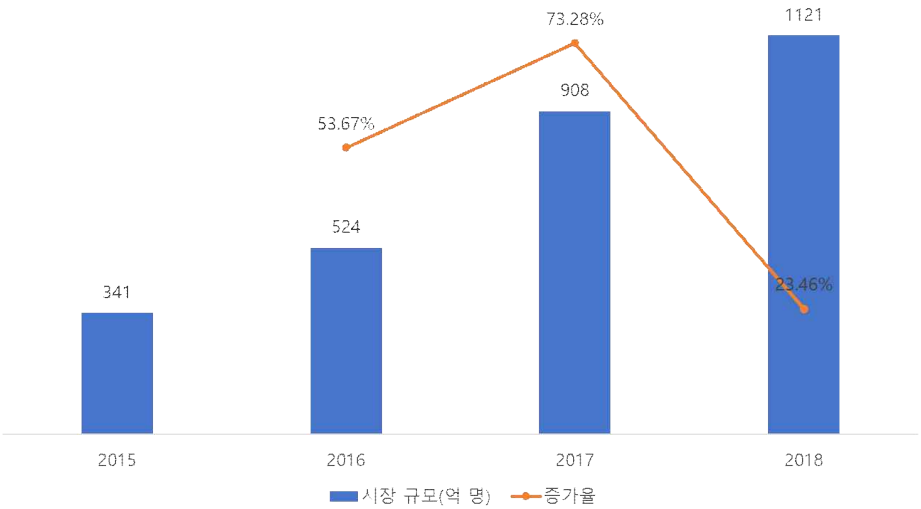


[그림 2-5] 중국 인디게임 사용자 규모 (단위: 억 명)
출처: KOCCA 중국 콘텐츠산업동향(2018년 23호)

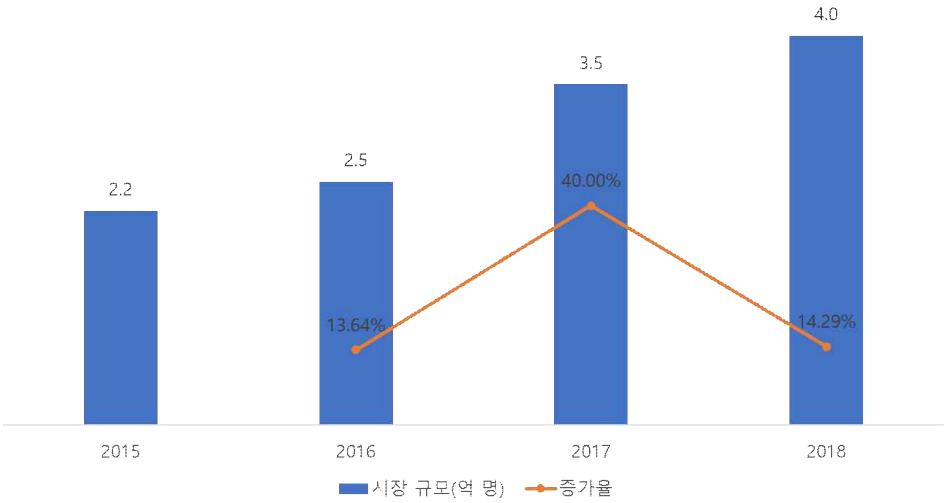
(4) e스포츠 이용자 규모 꾸준히 증가

○ 중국 e스포츠 산업은 정책적 지원과 대중의 인식 변화, 온라인 환경 발전, 기술 향상 등을 배경으로 2016년 이후 급속 성장했음.

○ 시장조사기관 이관(易观)의 <중국 e스포츠 이용자 종합 분석 2019>에 따르면, 2018년 중국 e스포츠 시장 규모는 1121억 위안 규모에 다다라 2017년에 비해 23.46% 증가했음. 단, 그중 86.1%가 e스포츠 게임 수입이고, e스포츠 대회와 직접적으로 관련된 수입은 13.9%에 해당함. 2018년 중국 e스포츠 이용자는 4억 명으로 2017년에 비해 14.29% 증가함.



[그림 2-6] 2015-2018년 중국 e스포츠 시장 규모
출처: <중국 e스포츠 이용자 종합 분석 2019>



[그림 2-7] 2015-2018년 중국 e스포츠 이용자 규모
출처: <중국 e스포츠 이용자 종합 분석 2019>

○ e스포츠 대회 중 가장 관심도가 높은 게임 유형은 MOBA게임이었고, 이어서 FPS게임, 캐주얼게임 순으로 나타남.

○ 대표적인 e스포츠 대회로는 LPL, KPL, CFPL이 있고, 대표적인 e스포츠 게임은 리그 오브 레전드(League of Legend), 왕자영요(王者荣耀), 크로스 파이어(穿越火线) 등이 있음.

참고 문헌

한국콘텐츠진흥원(2018), 『2018년 중국 인디게임 발전상황 보고』, 중국 콘텐츠산업동향 18-23호

한국콘텐츠진흥원(2018), 『중국온라인게임 Q3 시장규모 609억 달성 게임 개발사 적극적 전략 조정』, 중국(심천)콘텐츠산업동향 18-22호

한국콘텐츠진흥원(2019), 『2019 중국 소비자 권익 조사 보고(게임편)』, 중국(북경)콘텐츠산업동향 19-9호

손한기(2018), 중국의 저작권 침해금지가처분 제도 이해, 『중국·동남아 저작권 월간 동향』, 20018-12월호, 한국저작권위원회

GPC, GNC 공동발표(2018), 『2018년 중국 게임산업 보고』

36커쉰, CNG, Newzoo 공동발표(2018), 『2018년 세계 모바일 게임 시장 기업 경쟁력 분석 보고』

이관(易观)(2019), 중국 e스포츠 이용자 종합 분석(中国电子竞技用户综合分析2019)

2019 글로벌 마켓리포트
차이나조이

한국콘텐츠진흥원

감수 김상현 북경비즈니스센터장

담당 이단단 북경비즈니스센터주임

외부집필

북경흠해길양문화발전유한공사 김원동 대표

이염결 과장

발행일 2019년 7월 30일

서명 : 2019 글로벌 마켓리포트 차이나조이

ISBN : 978-89-6514-847-0(95600)

기관번호 : KOCCA 19-17

* 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)의 <콘텐츠지식/해외시장동향분석>에 게재되는 보고서로 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀 주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것!! 1566-1114”