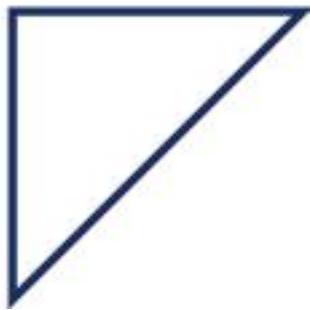


2019  
글로벌 마켓리포트  
상해라이선싱엑스포

SHANG HAI LICENSING EXPO

20

19



# 목 차

제1장 상해라이선싱엑스포 마켓 정보.....	9
1. 기본정보 .....	9
가. 행사개요 .....	9
나. 행사규모 .....	10
다. 행사 프로그램 .....	15
라. CLE 2019의 특징 .....	16
2. 참가업체 정보.....	18
가. 핵심바이어.....	18
나. 일반참가사.....	35
3. 국내 기업 중국 라이선스 시장 진출 시 참조사항.....	36
가. 중국 비즈니스 진출 고려사항.....	36
나. 중국 업체 수요.....	38
다. 한중 업체 간 협력기회.....	38
제2장 중국 캐릭터·라이선스 산업 현황 및 트렌드.....	39
1. 중국 캐릭터·라이선스 산업 현황.....	39
가. 중국 라이선스 상품 매출 규모 및 전망.....	39
2. 중국 캐릭터·라이선스 산업 트렌드 및 이슈.....	43
가. 글로벌 라이선스 브랜드의 중국 진출 현황.....	43
나. e-커머스와 라이선스 산업.....	45
다. 정품 캐릭터 수요 증가.....	48
3. 해외 공동제작 증가.....	48
가. 한중 공동제작 현황.....	48
나. 국내 캐릭터 콘텐츠 중국 진출 최신 사례.....	50
4. 중국 라이선스 시장 특징 및 SWOT 분석.....	57
가. 중국라이선스 업체.....	57
나. 중국 소비자.....	58

다. 중내 캐릭터 콘텐츠 수출 현황.....	59
라. 중국시장 진출에서의 SWOT.....	60
참고문헌.....	62



## 표 목 차

<표 2-1> 글로벌 라이선스 상품 매출 규모 및 비중 .....	39
<표 2-2> 한중 공동제작 프로젝트 극장용 애니메이션 .....	49
<표 2-3> 한중 공동제작 프로젝트 극장용 애니메이션 .....	49
<표 2-4> 한국 캐릭터 콘텐츠 수출 및 대중국 수출 규모(2012~2016) .....	59



## 그 림 목 차

[그림 1-1] CLE 전시면적(2013년~2019년) .....	10
[그림 1-2] CLE 전시업체 수(2014년~2019년) .....	10
[그림 1-3] 라이선싱 IP 카테고리(2019년 예상 기준) .....	11
[그림 1-4] 전시업체의 매출 증가율(2018년 기준) .....	11
[그림 1-5] CLE 참관객 수(2014년~2018년) .....	12
[그림 1-6] CLE 참가업체 비중(2018년 기준) .....	12
[그림 1-7] 참관객이 관심을 가진 IP(2018년 기준) .....	13
[그림 2-1] 글로벌 라이선스 상품 매출 규모 및 비중 .....	40
[그림 2-2] 중국 IP 라이선스 분야별 비중 .....	41
[그림 2-3] 중국 소비자가 구매한 IP 라이선스 범주별 비중 .....	41
[그림 2-4] 중국 가구소득 별 연간 IP 라이선스 상품 구매 비중 .....	42
[그림 2-5] 중국 내 진출한 라이선스 국가별 비중 .....	43
[그림 2-6] 상해 디즈니랜드 .....	44
[그림 2-7] <Six Flags 테마파크> 기공식(좌), <Legoland 테마파크> 기공식(우) .....	44
[그림 2-8] <난창 완다시티>(좌), <하얼빈 완다시티>(우) .....	45

[그림 2-9] <월드 오브 워크래프트>, <하스스톤> 이미지 변경 사례 .....	45
[그림 2-10] 라이선스 상품 구매 시 자주 이용되는 온라인 플랫폼 .....	46
[그림 2-11] 중국 주요 도시별 브랜드 소비 비율 .....	47
[그림 2-12] 정품 제품이 비정품 제품보다 어느 정도 우수한가 .....	48
[그림 2-13] <라인프렌즈>의 로고(좌), <라인프렌즈>의 캐릭터(우) .....	50
[그림 2-14] <BT21>의 캐릭터(좌), <ROY6>의 캐릭터(우) .....	51
[그림 2-15] <카카오프렌즈> 중국 상해 행사 시의 홍보자료 .....	52
[그림 2-16] <카카오프렌즈> 포스터(좌), <카카오프렌즈> 상해 행사 진행(우) .....	52
[그림 2-17] CLE 정기간행물에 게재한 <카카오프렌즈> 광고 .....	53
[그림 2-18] <뽀롱뽀롱 뽀로로> 포스터 .....	53
[그림 2-19] <뽀로로파크> 대런지점(좌), <뽀로로파크> 충칭지점(우) .....	54
[그림 2-20] <로보카 폴리> 이미지(좌), <폴리파크> 충칭점(우) .....	54
[그림 2-21] <로보카 폴리 2in1 블록> 상품 홍보 이미지 .....	55
[그림 2-22] <라바 시즌 1> (좌), <라바 시즌 2> (중), <라바 시즌 3> (우) .....	55
[그림 2-23] <라바> 시즌을 원작으로 한 도서 .....	56
[그림 2-24] 중국 라이선스 업체가 라이선스 정보를 접하는 채널 .....	57
[그림 2-25] 중국 라이선스 업체가 IP 라이선스 협력 시 고려하는 요소 .....	57
[그림 2-26] 중국 소비자의 라이선스제품 구매 요인 .....	58
[그림 2-27] 라이선스제품과 비 라이선스제품 간 수용 가능한 가격 차이 .....	59

# 제1장 상해라이선싱엑스포 마켓 정보

## 1. 기본정보

### 가. 행사개요

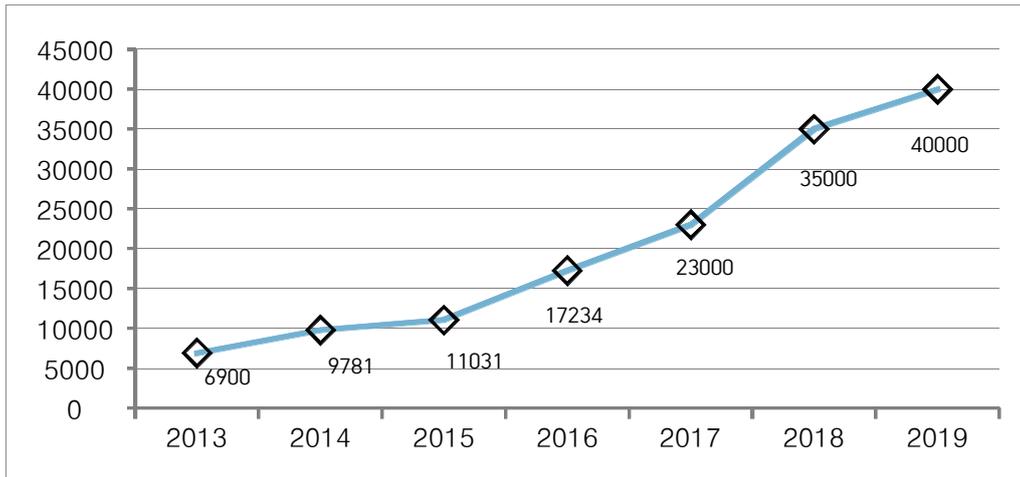
행사명	상해라이선싱엑스포(이하 CLE)
기간	2019년 10월 16일(수) ~ 18일(금)
장소	上海新国际博览中心 Shanghai New International Expo Center 中国上海浦东新区龙阳路2345号
연락처 및 홈페이지	전화: +86 21 28906888 / 28906666 팩스: +86 21 28906777 이메일: info@sniec.net 홈페이지: www.sniec.net
주최/주관	中国玩具和婴童用品协会 China Toy & Juvenile Association(CTJPA)
후원	中国品牌授权联盟 China Licensing Federation
교육협력	Licensing International(LIMA)
행사성격	아시아 최대의 라이선싱 전시회로, 올해 13회를 맞이하며 2017년 출범한 中国品牌授权联盟의 후원을 받음 China Kids Expo, China Toy Expo, China Preschool Expo와 동시 개최
홈페이지	www.chinalicensingexpo.com

### ▣ CLE 인터내셔널 파트너십



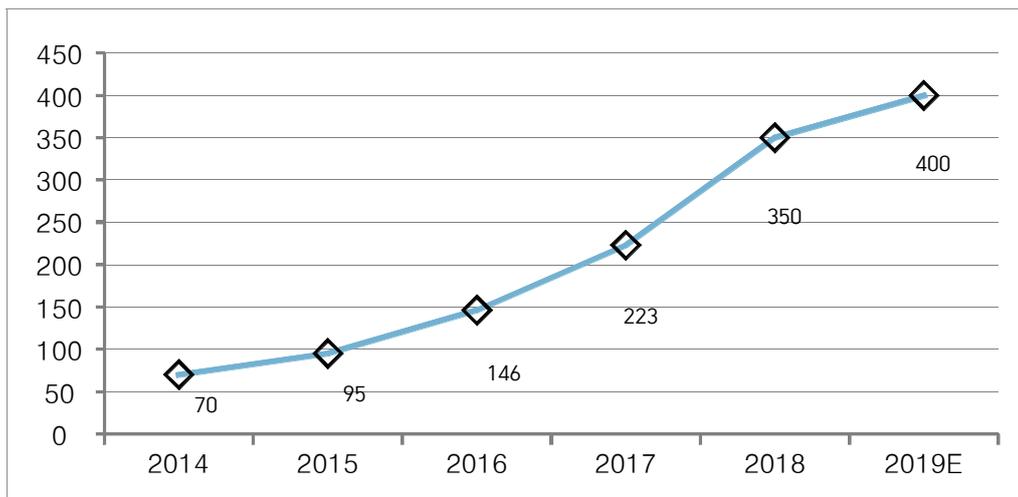
## 나. 행사규모

- 본 엑스포의 전시 진행 면적은 매년 증가하고 있는바, 2019년에는 Expo Center의 전 구역 40,000㎡을 사용 예정



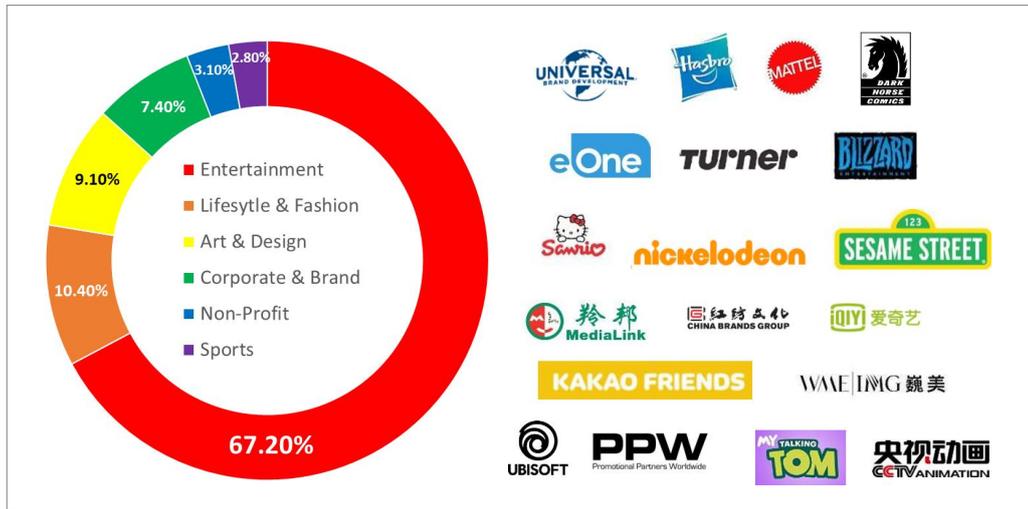
[그림 1-1] CLE 전시면적(2013년~2019년)

- 전시업체의 수는 매년 큰 폭으로 증가하고 있으며 2019년 엑스포 참가업체의 예상 수는 350~400개 업체로 추산하고 있음.



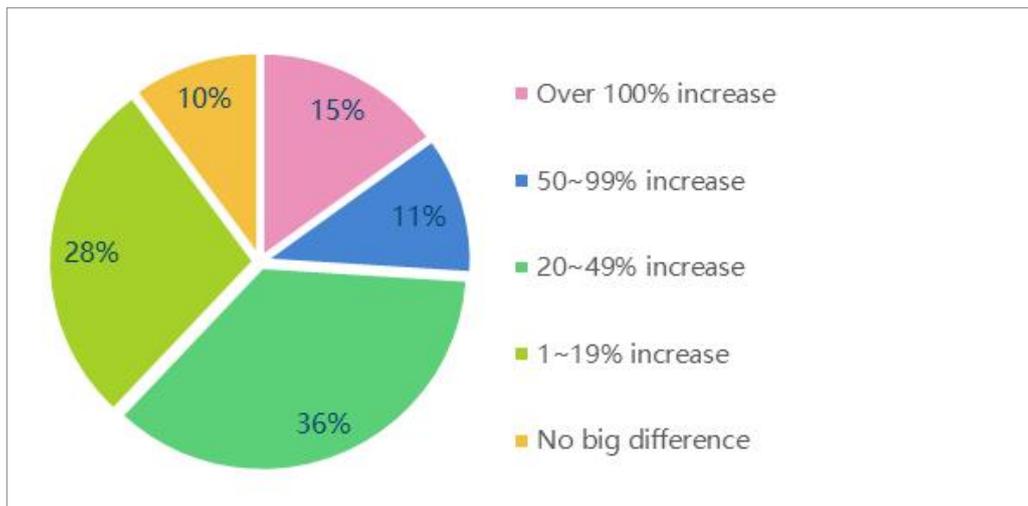
[그림 1-2] CLE 전시업체 수(2014년~2019년)

- 2018년 기준 라이선싱 IP 카테고리는 Entertainment업체가 차지한 전시장 면적은 87.2%로 매우 높은 비중을 차지하고 있었으나, 2019년은 Entertainment 비율은 67.2%로 20% 감소하고, Fashion이나 Design 등 기타 산업의 비율이 상대적으로 증가할 것으로 예상



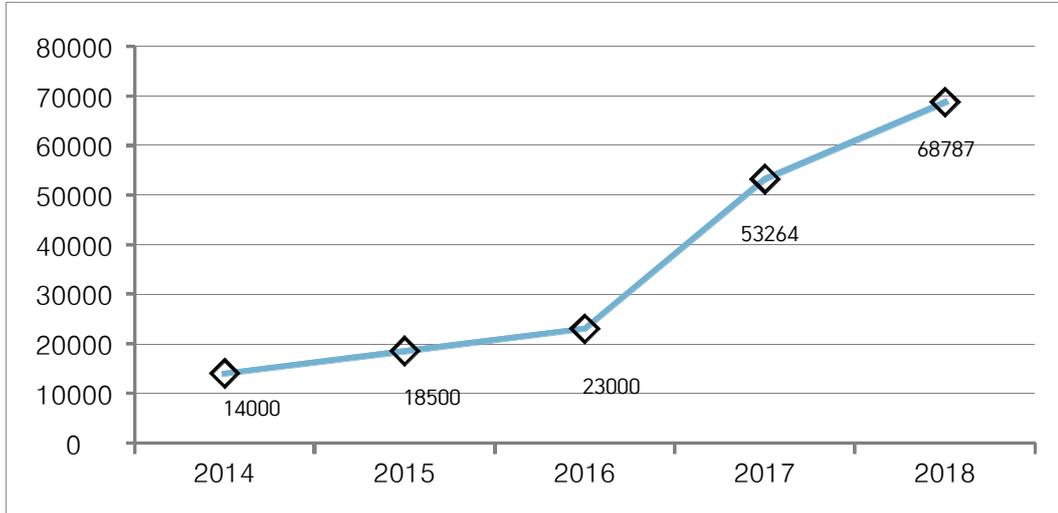
[그림1-3 ] 라이선싱 IP 카테고리(2019년 예상 기준)

- 2018년 CLE 행사에 참여한 전시업체 중 90% 이상이 참여 후 매출이 증가하였다고 응답하였고, 50%~100% 이상의 큰 폭으로 매출이 증가하였다고 응답한 전시업체는 전체 전시업체 중 26%의 비중을 차지함.



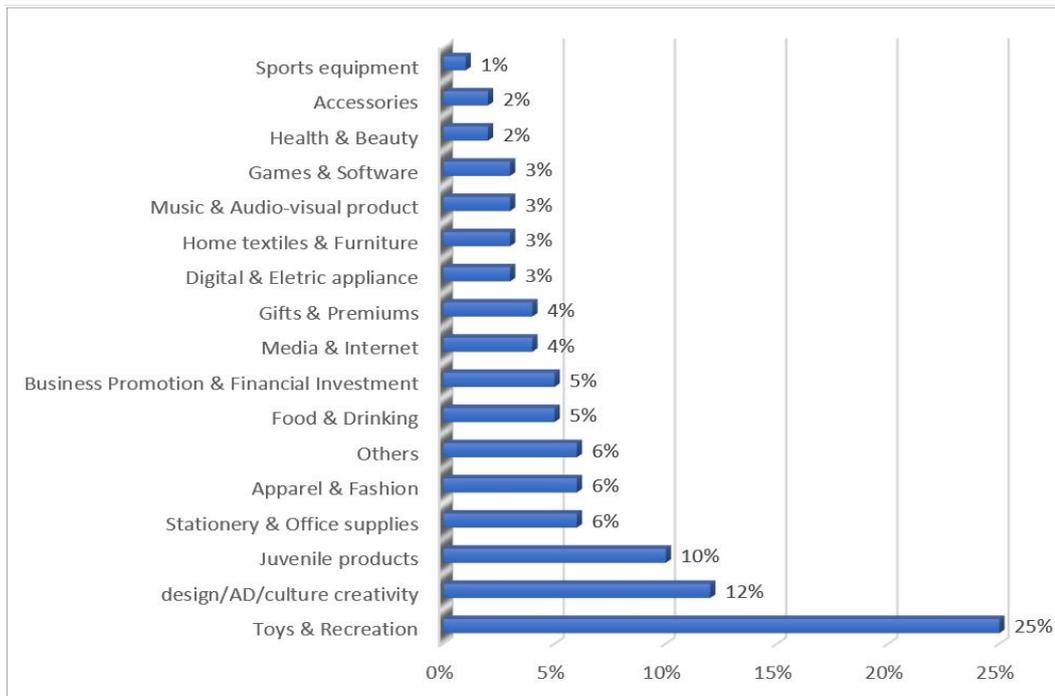
[그림 1-4] 전시업체의 매출 증가율(2018년 기준)

- 행사의 규모가 매년 증가하는 것과 비례하여 관련 업계 종사자 및 전문 참가자의 수 역시 큰 폭으로 증가하고 있음. 2018년의 행사 참가자는 전년 대비 14.29% 증가



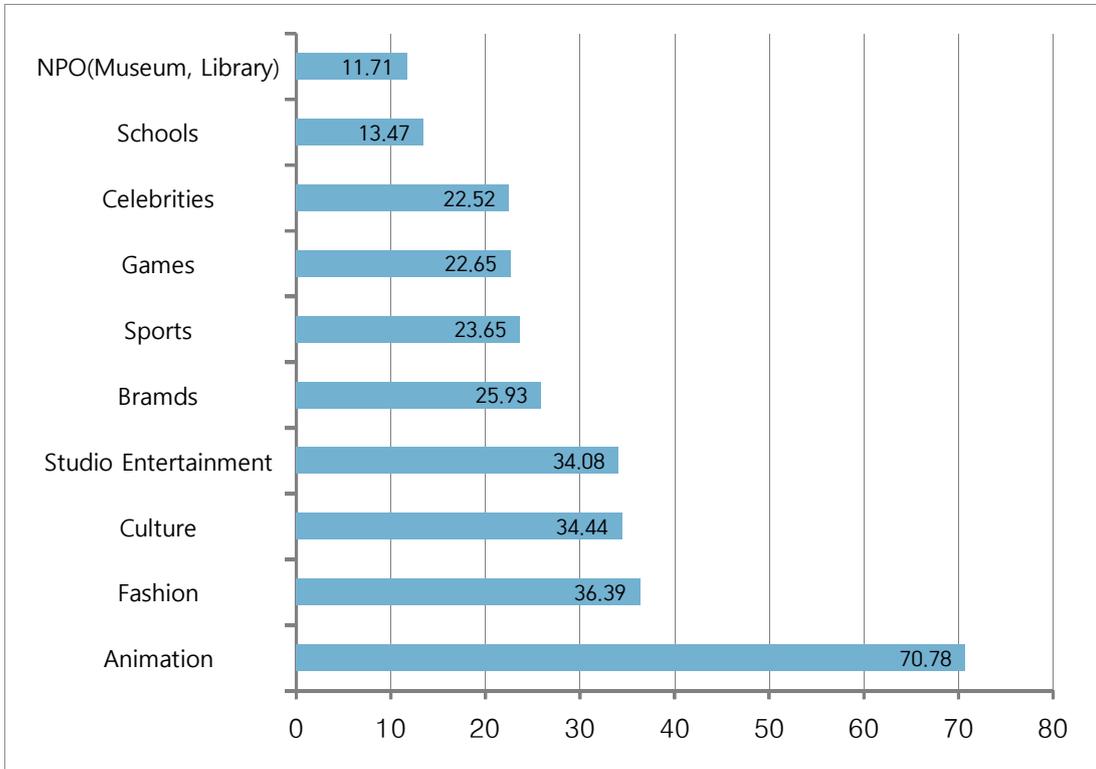
[그림 1-5] CLE 참관객 수(2014년~2018년)

- 관련 업계 종사자 및 전문 참가자의 범주는 총 27개로 분류되었고, Toy & Recreation 분야의 종사자가 전체의 25%로 가장 큰 비율임.



[그림 1-6] CLE 참가업체 비중(2018년 기준)

- 2018년 기준 참가자가 가장 많은 관심을 가진 IP는 Animation(70.78%)이고, Fashion(36.39%), Culture(34.44%), Studio Entertainment(34.08%)가 그 뒤를 이음.



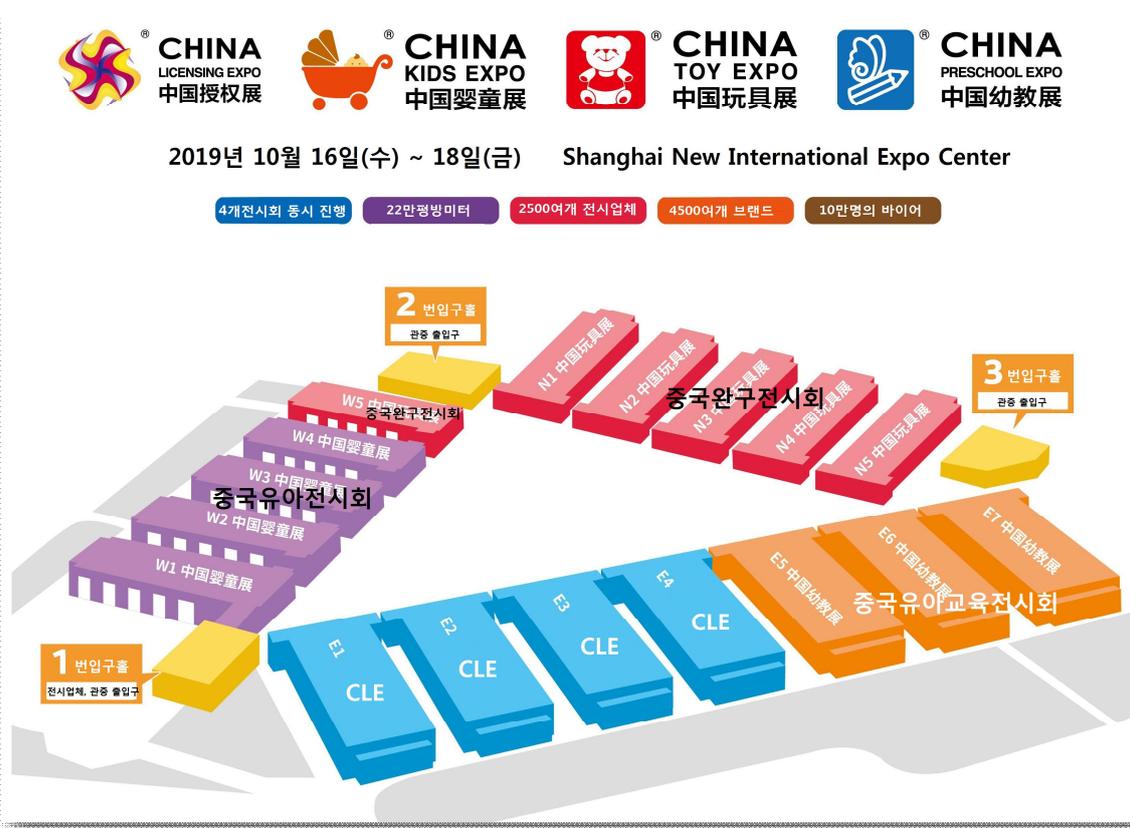
[그림 1-7] 참관객이 관심을 가진 IP(2018년 기준)

## ▣ 전시 카테고리

카테고리	비고
Entertainment	* 애니메이션 캐릭터 및 엔터테인먼트 기반 라이선싱 - CLE 2019 참가 업체 Blizzard, CAPCOM, Sanrio, The Pokémon Company, TV Tokyo, ICONIX(韓), BYMENT, Quan, Creative Bomb(韓), SAMG(韓) 등
Lifestyle & Fashion	* 생활용품, 의류 등 일상 속의 브랜드 파생상품 - CLE 2019 참가 업체 Broadteck Company, AT Licensing, HESTIA, 漫漫淘, LEO Creative, Brilliant International, 卡洛特, Joshualog(韓) 등
Art & Design	* 브랜드 디자인 및 애니메이션 공동제작 기술보유 등

	<p>- CLE 2019 참가 업체 Jump Media, ens licensing, 林聖峯, SUPER ACG, BlueArc Animation Studio, TZACG, Y.M.Studio, 同源文化, TThunder Animation, Jibiao Creative, Jilin Synctime Network, Dancingdigital Culture, UDN, WOW DADI, DPictostudio(韓) 등</p>
Corporate & Brand	<p>* 브랜드 전문 관리 및 라이선싱 유통 전문</p> <p>- CLE 2019 참가 업체 爱奇艺, 易騰, 艾影, 梦之城, PASS Media, HAZBRO, Universal, JY Animation, 北京中影营销, 中创文旅, Licensing Matters Global, Empire Multimedia Corporation, Ever Glory, WINSING Animation, Fantawild Animation, Darkhorse 등</p>

## ▣ 전시장 도면



## 다. 행사 프로그램

### (1) China Licensing Summit & '인터넷+중화문명' 라이선싱 포럼(2018년)

- 일자: 2018.10.16.
- 장소: Jumeirah Himalayas Hotel Shanghai(上海卓美亚喜玛拉雅酒店) 3층
- 주제: 라이선싱이 계승과 발전을 도모하고 공동으로 아름다운 생활을 구축
- 주최: 중국완구&아동용품협회, 중국박물관협회
- 참석자: 박물관, 라이선스업체, 제조/판매업체, 정부, 업계협회, 국제기관 등
- 일정

시간	행사내용
14:00~14:30	개막사 - 국가문물국 류위주 국장 - 세계지재권조직 왕빈영 부총간사 - 국제수권협회 Regan ghlwkd
14:30~14:40	'박물관 관장자원저작권과 브랜드 수권 가이드' 발표
14:40~16:20	주제발표1: 자금성은 어떻게 콘텐츠를 창조하였는가? - 고궁박물관 썬우상 관장 주제발표2: 테마전시와 엔터테인먼트의 새로운 체험 - Hasbro 엔터테인먼트&소비품 아태지역 부총재 Claire Gilchrist 주제발표3: 반고흐체험관으로부터 본 예술과 생활 - Langzhi(브랜드)유한공사 황시스 박사 주제발표4 : 박물관의 수권과 문화의 계승 - 영국빅토리아&알버트박물관 Lauren Sizeland 수권개발총감
16:20~17:00	토론 사회자 : 순젠 - 상해신창화문화발전유한공사 총경리 토론자 : 뤼 징 - 국가문물국 박물관&사회문물국 담당자 자우핑 - 중국실크박물관 관장 허이잔 - 품원문화 창시자 CEO 쉈 퉁 - 북경중창문려 총경리 리관위 - 산시관목문화 총경리

- 주요 내용 : 박물관이 관장하고 있는 문화 유산 등 콘텐츠를 라이선싱의 방식으로 소비품으로 전환함으로써 소비자들의 수요를 만족시키는 주제로 발표 및 토론을 펼침.

## (2) China Brand Licensing Talents Academy

- 주관기관 : 중국완구&아동용품협회, 영향(북경)마케팅관리고문유한공사
- 2019년 4.26~28 3일간 상하이에서 영향(북경)마케팅관리고문유한공사 이사장, 아시아수권협회 회장, 대만, 홍콩 회사의 전문가 등 5명 강사와 함께 라이선싱 산업에 대한 이해, 주변상품의 개발과 심사, 라이선싱의 종류와 유통채널, 계산 방법, 사례분석 등 관련 정보를 공유
- 2019년 6.14~16일 북경, 8.16~18 심천에서 라이선싱에 관한 내용으로 아카데미를 운영

## (3) 2017 CLE Awards

- 라이선싱 업계에서 매년 한번 성대하게 진행되는 CLE Night 행사, 중국경공업연합회, 국가급 업계협회, 국내외 라이선싱 전문가들이 한곳에 모여 지난 1년간의 업계 이슈를 분석하고 2019중국라이선싱 금성상을 수여함.
- 2016년부터 CLE기간 진행하여 온 수상대회는 지난 1년간 라이선싱 시장에서 가장 우수한 IP, 라이선싱 상품, 기업을 선정하여 13개 금성상을 수여함.
- 일반적으로 8월부터 신청을 받고, 공평한 온라인 투표와 업계 전문가 평가를 통하여 선정하고, 결과를 시상식에서 발표함.
- 2018년 IP 상업가치상은 Peppa Pig, Despicable Me, PAW Patrol에 수여함.

## 라. CLE 2019의 특징

### (1) 중국 중심의 파트너십 강화

- 주최기관인 중국완구&아동용품협회(China Toy & Juvenile Products Association, 이하 CTJPA)는 1986년 설립되었으며 올해 13번째 본 행사를 주최하고 있음.
- CTJPA는 중국 내 존속하는 5,000여 개 이상의 회원사 중 장난감 및 청소년 제품 제조업체 그리고 브랜드 에이전트가 60%의 비율을 차지하고 있으며, 중국 내 유통업체 및 백화점, 체인점이 30%의 비율을 차지함.
- CTJPA는 스타 공급 업체를 선정, 연간 해외 협력을 적극적으로 추진하고 국제 전문 전시회의 참가 및 홍보를 지원하는 동시에 해외 기업의 참가가 가능한 라이선싱 행사를 통해 중국 기업의 세계화를 지원함.

- 후원기관인 중국브랜드라이선싱연맹(中国品牌授权联盟, China Licensing Federation, 이하 CLF, 2017년 10월 출범)은 중국 정부(산업정보화부)가 직접 관리하는 중국 유일의 브랜드 기구임. CLF는 중국 내 다양한 협회와 협력 관계를 구축하고 있으며 국가에서 공인된 자격으로 CLE 행사를 후원하며, LIMA와 협력하여 전문성을 유지함과 동시에 중국 내 브랜드 생태계를 구축하고 있음.

## (2) 행사 규모의 지속적 증가

- CLE의 전시면적은 2013년부터 2019년까지 연평균 35.11% 증가하였으며, 2019년 기준으로 전년 대비 14.29% 증가함.
- 전시업체의 수는 2013년부터 2018년까지 연평균 37.8% 증가하였으며 2019년 기준으로 전년 대비 10.41% 증가 예상
- 매년 Shanghai New International Expo Center에서 진행된 CLE 행사는 2019년 최초로 행사장의 모든 전시면적을 사용하며, 향후 행사의 규모 역시 지속적으로 증가할 것으로 보임.
- 전시업체 규모의 점진적인 증가 비율에 따라 2019년에는 1,300여 개 이상의 IP가 출품될 것으로 예상

## (3) 해외 업체의 참여율 증가

- 해외 업체가 차지하는 비율은 전체 전시 제품 중 80%로 매우 높은 비율을 차지하고, Universal Pictures, Hasbro, 워너브라더스, Turner, IMG 등 해외의 유명한 라이선싱 그룹도 참여함.
- CLE는 한국콘텐츠진흥원, 대만무역센터, 싱가포르무역발전국, 일본무역진흥기구, 대만연합보 등 해외 각종 기관과의 협력을 통해 세계적인 행사로 발돋움했고, 일본과 뉴질랜드가 새로 참여하는 등 그 범위는 지속적으로 넓어지고 있음.

## (4) 각종 라이선싱 포럼 개최

- CLE 2019 진행기간 다양한 라이선싱 포럼이 진행됨.
- China Licensing Summit은 엑스포 행사에 앞서 중국 내외 저명한 라이선싱 전문가들을 연사로 초청하여 그들의 노하우와 최근 시장의 경향 등을 나누는 행사임.
- China Licensing Talents Academy는 CLE의 진행기간 산업 인재들을 위한 전

- 문 라이선스 교육 프로그램을 무료로 참여 가능한 행사이며, 라이선스에 대한 기초 지식 및 이론은 물론 실무적인 기술에 대한 교육 프로그램을 제공함.
- o CLE Night & CLE Awards Ceremony는 CLE와 CLF이 주관하는 행사로써 매년 우수한 성과를 거둔 제품, 라이선스 및 소매상 등을 대상으로 하는 시상식임.

## 2. 참가업체 정보

### 가. 핵심바이어

기업명	上海炫动传播有限公司 Toonmax Media
회사소개 (분야/업종 포함)	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 애니메이션 영화 제작</li> <li>- 2004년 설립되었으며 상해미디어그룹(SMG)의 자회사</li> <li>- 오리지널 비디오 애니메이션 투자, 제작, 배포</li> <li>- 위성 채널 및 어린이 채널, 라디오 채널을 운영</li> </ul>
본사주소	No.2000, Dongfang Rd, Pudong New District, Shanghai
대표메일	toonmaxmedia@toonmaxmedia.com, bebelt@163.com
연락처	+86-21)2200-5899
홈페이지	www.smg.cn
주요연혁	2004   회사 설립 2009   <풍운결(风云决)>, <쿵후 유치원(麦兜响当当)>, <희양양과 회태랑(喜羊羊与灰太狼)> 등 애니메이션 제작
한국과의 비즈니스 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 한국 '미스터 고' 캐릭터 에이전트 사업 계약 체결               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2013년 6월 영화 개봉 이전 협약 체결</li> </ul> </li> <li>o 툰맥스 채널 툰맥스쿠디다이(炫动酷地带)에서 &lt;또봇&gt; 애니메이션 시즌 1 방영               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2015년 5월, 오후 5시 정규편성</li> <li>- 어린이 채널 방영 및 온라인 동영상 스트리밍 서비스 제공</li> </ul> </li> <li>o 한국 (주)렌줄리아카데미와 한중 합작 어린이 종합편성물 &lt;렌과 줄리의 찌무찌무탐험대&gt; 제작 및 방송               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2015년 12월 툰맥스미디어를 통해 중국 내 방송 시작</li> <li>- 렌줄리아카데미의 교육용 교재 및 교구의 중국 유통</li> </ul> </li> <li>o 삼지애니메이션과 툰맥스 미디어 간 극장용 장편 애니메이션 제작을 위한 양해각서 체결</li> </ul>

<b>기업명</b>	红纺元意文化发展有限公司 China Brands Group
<b>회사소개 (분야/업종 포함)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 애니메이션 영화 제작</li> <li>- 2003년 설립</li> <li>- 북경, 상해, 청도, 우한 등에 사무소 운영</li> <li>- 위성 채널 및 어린이 채널, 라디오 채널 운영</li> </ul>
<b>본사주소</b>	No 9, 2899 Guangfu West Road Shanghai, 200062
<b>대표메일</b>	pr@chinabrandsgroup.com.cn
<b>연락처</b>	+86-21)2227-4266
<b>홈페이지</b>	www.chinabrandsgroup.com.cn
<b>주요연혁</b>	<p>1999   홍방그룹(红纺集团) 설립  2005   북경올림픽 마스코트 의류 독점 생산  2008   국제 브랜드 라이선스 사업 개시  2019   D.PHONE, Cnini 3자 전략MOU, paul frank, pancoat, pucca 등 IP를 기반으로 협력 추진</p>
<b>한국과의 비즈니스 현황</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 한국 VOOZ의 뿌까 라이선스 취득 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2013년 취득, 2017년 라이선스 재취득</li> </ul> </li> <li>o 한국 브랜드인덱스의 팬콧 라이선스 취득 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2016년 170억원에 상표권 매각</li> </ul> </li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"></div> <div style="text-align: center;"></div> <div style="text-align: center;"></div> <div style="text-align: center;"></div> <div style="text-align: center;"></div> <div style="text-align: center;"></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"></div> <div style="text-align: center;"></div> <div style="text-align: center;"></div> <div style="text-align: center;"></div> <div style="text-align: center;"></div> </div>

<b>기업명</b>	网易(杭州)网络有限公司 NetEase Hangzhou Network
<b>회사소개 (분야/업종 포함)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 중국 온라인 포털, 온라인 게임 및 전자상거래 담당</li> <li>- 1997년 설립</li> <li>- 온라인 포털, 게임, 상거래, 음악 등 다양한 서비스 제공</li> <li>- 나스닥에 상장, 상위 100개 중국 인터넷 기업 중 5위</li> </ul>
<b>본사주소</b>	599 Wangshang Rd, Binjiang Qu, Hangzhou Shi, Zhejiang Sheng
<b>해외협력(게임)</b>	Mr.우(伍) : sjwu@corp.netease.com / +86-20)8510-6199 Miss궁(龚) : gmhn1327@corp.netease.com / +86-20)8510-6885

해외협력(게임 외)	MS. 스투(司徒) : stcn0973@corp.netease.com
Netease 게임 파트너 문의	Mr. 우(吴) : gzwuhao2014@corp.netease.com
연락처	+86-571)8985-2163
홈페이지	https://yys.163.com/
주요연혁	1997   넷이즈 설립 1998   이메일 서비스 및 도메인 플랫폼 게시 2001   전자게시판 허가 취득 2003   나스닥 상장 2004   <몽환서유(梦幻西游)Online> 발표, 각종 게임상 수상 2011   항저우 연구센터 개설
한국과의 비즈니스 현황	o 넷이즈는 2015년 한국지사 설립 o 넷마블의 자회사 카밤과 파트너십, 한국 게임 중국 진출

기업명	腾讯视频 Tencent Video
회사소개 (분야/업종 포함)	o 중국 온라인 포털, 온라인 게임 및 전자상거래 담당 - Tencent는 1997년 설립, 腾讯视频는 2011년 설립 - 온라인 포털, 게임, 상거래, 음악 등 다양한 서비스 제공 - 나스닥에 상장, 상위 100개 중국 인터넷 기업 중 5위 - 중국의 상위 5개 미디어 플랫폼 중 하나
본사주소	599 Wangshang Rd, Binjiang Qu, Hangzhou Shi, Zhejiang Sheng
대표메일	davidwu@tencent.com 콘텐츠 및 브랜드 담당자
연락처	+86-755)8601-3860
홈페이지	https://v.qq.com/
주요연혁	2011   회사 설립 2012   일일 평균 방송 2억 명 돌파 2013   최초로 영국 드라마 'Happy lovers' 상영 2013   BBC 월드와이드 등 세계 주요 회사와 MOU 2017   중국 iOS 어플리케이션 매출 1위 2017   세계 통합 월간 수입 상위 15위 선정
한국과의 비즈니스 현황	o 텐센트는 한국 게임업계와 IT섹터에 많은 양을 투자 - 넷마블 지분 17% 이상, 카카오 지분 7% 이상 o 한국 PUBG의 게임 '배틀그라운드' 유통 o 한국 엔씨소프트의 게임 'Blade&Soul' 유통 o 드라마 '응답하라 1988'의 정식 리메이크 협약 o 한국의 왕홍 '한국똥똥'과 방송콘텐츠 제휴

<b>기업명</b>	<b>北京爱奇艺科技有限公司</b> <b>Beijing IQIYI Science &amp; Technology</b>
<b>회사소개</b> (분야/업종 포함)	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 중국의 비디오 엔터테인먼트 및 온라인 플랫폼 업체</li> <li>- 2010년 설립되었으며 Baidu의 자회사</li> <li>- 미디어, 콘텐츠, 게임, 영화, 전자상거래 등 담당</li> <li>- 총 9억 7천만 명의 회원 확보, 매출 약 34억 달러</li> </ul>
<b>본사주소</b>	iQIYI Innovation Building, No.2 Haidian North 1st Street, Haidian District, Beijing
<b>대표메일</b>	fankui@qiyi.com
<b>연락처</b>	+86-10)6267-7171
<b>컨텐츠 협력문의</b>	nrhz@qiyi.com / +86-10)8264-6697(중)
<b>홈페이지</b>	www.iqiyi.com
<b>주요연혁</b>	<p>2010   Baidu의 자회사로 IQIYI 공식 출범</p> <p>2011   어플리케이션 게시 및 자체 콘텐츠 생산</p> <p>2013   Baidu가 인수한 PPS와 통합</p> <p>2014   자체 드라마 제작 및 상영</p>
<b>한국과의 비즈니스 현황</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 2013년 '아빠 어디가' 라이선스 취득</li> <li>o 2013년 '별에서 온 그대' 독점방영</li> <li>o 2014년 부산 국제영화제 파트너</li> <li>o 2014년 런닝맨 라이선스 취득</li> <li>o 2015년 LINE과 '우리 옆집에 EXO가 산다' 공동제작</li> <li>o 2016년 태양의 휴예를 회당 25만 달러에 구입, 독점방영</li> <li>o 2018년 (주)브로드코리아와 정식 계약, 한국 방송 소개</li> </ul>

<b>기업명</b>	<b>央视动画有限公司</b> <b>CCTV Animation</b>
<b>회사소개</b> (분야/업종 포함)	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 중국CCTV에서 100%투자하여 설립한 국영 애니메이션 제작사</li> <li>- 2007년 3월 유한회사 설립</li> <li>- 애니메이션 제작, 저작권 관리 및 개발</li> <li>- '따토얼즈(大头儿子)', '서유기', '미후왕', '소이우력험기' 등 인기 애니메이션 제작</li> <li>- '삼국연의' 등 일본과도 공동 제작</li> </ul> 

본사주소	19 Che Gong Zhuang Xi LuZi Zhu Qiao, Haidian Qu, Beijing
대표메일	ysdh@cctv.com
연락처	+86-10)8418-7587
홈페이지	http://ysdh.cctv.com/
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2007년 설립</li> <li>○ 2013~2018년 신따토얼즈와 쇼터우빠빠(新大头儿子和小头爸爸) 시리즈 애니, 영화 제작</li> <li>○ 2016년 체코와 공동으로 애니메이션 Krték a Panda(熊猫和小鼯鼠)(53부작) 제작</li> <li>○ 2017년 이야기할머니(故事奶奶) 중화미덕 시리즈 제작</li> </ul>
한국과의 비즈니스 현황	○ 일본, 체코와의 국제적인 협력을 통하여 애니메이션 제작 경험이 있음. 향후 한국과도 공동 제작 등 협력 가능성이 큼.

기업명	香港可利可亚洲专利授权有限公司 Click! Licensing Asia
회사소개 (분야/업종 포함)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아시아에서 활발하게 활동하고 있는 라이선스 및 브랜드 회사</li> <li>- 1998년 설립</li> <li>- 중국, 한국, 동남아시아 권역으로 진출, 해외지사 보유</li> <li>- LIMA 등 수상 경력 다수 보유, 해외 박람회 적극 참가</li> </ul>
본사주소	Unit H, 11/F bldg B, Yueda Plaze, No. 1118, Changshou Road, Shanghai
대표메일	korea@clicklicensingasia.com(한국지사)
연락처	02-2038-2124(한국지사)
홈페이지	www.clicklicensingasia.com www.clicklicensingasia.com.cn
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 1998년 Marilu Magsaysay Corpus의 의해 필리핀에서 라이선싱 사업 시작</li> <li>○ 국제적인 브랜드, IP의 아시아 시장에서의 대폭 확장에 따라 글로벌 회사로 성장. 대만, 홍콩, 인니, 태국, 베트남 등 지역에 법인을 설립하고 사업을 확장해 나가고 있음.</li> <li>○ 도서 출판 발행, 소비품 라이선싱, 공동 마케팅, 캐릭터 최적화를 통하여 제품의 완벽화를 추구하고 있음.</li> </ul>
한국과의 비즈니스 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 한국의 아이디어, 캐릭터로부터 제품의 디자인, 마케팅 등 전반 산업 라인에 걸쳐 가치 실현 희망</li> <li>○ 판권소유자, 라이선싱 업체 등과 전략적인 협력을 통하여 최종 소비자에게 좋은 제품을 제공하고자 함.</li> <li>○ 특히 영화 상영기간에 브랜드 노출을 최대화 하여 영향력을 확산시킴.</li> <li>○ 한국이 좋은 콘텐츠 업체와 협력 희망</li> </ul>

기업명	<p style="text-align: center;">华强方特 (深圳) 动漫有限公司 Fantawild Animation</p>
<p style="text-align: center;">회사소개 (분야/업종 포함)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 중국 유일의 대형 문화 테마파크의 설계와 제작, 수출 등을 통합한 기업</li> <li>○ '팡터환락세계' '팡터몽환왕국' 등 2개 브랜드로 우후, 타이안, 항저우, 칭다오, 선양, 정저우, 샤먼 등지에 4세대 문화과학기술 테마파크를 구축</li> <li>○ 산하에 33개 회사를 개설하고, 문화상품과 서비스와 문화 테마파크를 취급</li> <li>○ 그 중 문화상품과 서비스에 특종영화, 애니메이션, 테마 공연, 영상물 제작과 출시, 문화파생상품 등 포함.</li> <li>○ 칭다오 등 지역에 문화산업 생산과 전시기능을 갖춘 문화과학기술 산업기지를 구축하고, 톈진시에 국가 3D 입체영상기지 구축</li> <li>○ 부니 베어(Boonie Bears) 등 30편 이상의 작품 개발 <ul style="list-style-type: none"> <li>- CCTV, 5대 방송사 및 전국 200여 개 방송사와 계약</li> <li>- 국내 인터넷동영상 1위, 조회수 누적 1800억 건 기록</li> </ul> </li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>
본사주소	15F, Huaqiang Bldg, No.16 Keyan Road, Nanshan, Shenzhen
대표메일	animation@fantawild.com (해외 배급) fcp@fantawild.com (해외 라이선싱)
연락처	+86-755)6683-9931
홈페이지	www.hqftdm.com
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2008년 설립</li> <li>○ 오리지널 애니메이션 제작</li> <li>○ 전세계 100여 개국에 자사 애니메이션 배급</li> <li>○ 자회사 팡터홀딩스는 중국 내 23개의 테마파크 운영</li> </ul>
한국과의 비즈니스 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 애니메이션 작품은 한국, 터키, 러시아, 필리핀, 라틴아메리카, 남아프리카 등 국가와 지역 영화관에서 상영돼 좋은 흥행 성적을 거둬.</li> </ul>

기업명	<p style="text-align: center;">上海天络行品牌管理股份有限公司 Skynet Asia</p>
<p style="text-align: center;">회사소개 (분야/업종 포함)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 라이선스 창조, 대리, 관리 회사 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2006년 설립</li> <li>- 브랜드 에이전트 업체에서 라이선싱 업체로 전환</li> <li>- '테디베어 컬렉션', '럭키몽키', 'Boobooto' 브랜드 보유</li> <li>- 의류, 액세서리, 장난감, 전자제품 등 다양한 분야 진행</li> </ul> </li> </ul>

본사주소	Room 705-707, Central towers No.567 LangaoRd, Shanghai
대표메일	skynetasia@skynetasia.com
연락처	+86-21)5236-0010
홈페이지	www.skynetasia.com
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 2006년 회사 설립</li> <li>o 2009년 희양양과 회태랑(喜羊羊与灰太狼)의 대리권 취득, 15개월 내 500만 위안 권리금을 8500만위안으로 향상</li> <li>o 2010년 디스니 Kongfu Dragon의 IP를 수권받아 사업 진행, 20th Century FOX의 전격적 협력</li> <li>o 2012년 2차 용자 성공</li> <li>o 2013년 ali&amp;웅출몰(熊出没) 중국 수권 대리, 이태리 Rainbow, 미국 WWE 중국의 수권대리</li> <li>o 2014년 타이디와 안치 캐릭터 확정, 대리회사에서 자체 캐릭터 창조 하는 회사로 전환</li> <li>o 2015년 3차 용자</li> <li>o 현재 80여개 대리상, 매출액 5억 위안, Boobooto(宝宝豆)와 lucky monkey 캐릭터 확정</li> </ul>
한국과의 비즈니스 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 한국의 Boobooto(宝宝豆)와 Teddy Bear 판권 매입</li> <li>o 기타 캐릭터 IP에 대하여 많은 관심 있음</li> </ul>

기업명	<p style="text-align: center;">广州易腾动漫文化有限公司</p> <p style="text-align: center;">Entire Brands</p>
회사소개 (분야/업종 포함)	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 애니메이션 IP 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2014년 설립</li> <li>- 콘텐츠 제작, 배급대행 및 완구제품 생산 및 판매 진행</li> <li>- 한국 특촬물 원작인 '레전드영웅전' 제작</li> </ul> </li> </ul>
본사주소	22/F, No. 1118, Xin Gang Dong Road, Haizhu Qu, Shanghai
대표메일	business@entirebrands.com (사업협력)
연락처	+86-20)3839-1389



<b>홈페이지</b>	www.entirebrands.com
<b>주요연혁</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 2014년 애니메이션, 만화, 완구 산업의 전문 운영회사로 설립</li> <li>o 2016년 중국 5대 카툰방송국, CCTV 어린이 채널, 17개 성급/11개 시급 어린이 채널과 전략적 협력</li> <li>o 2018년 차이나필름, 차이나필름 애니메이션, 텐센트와 전략적 협력관계 구축</li> <li>o 전문 인원들이 풍부한 자원을 새로운 마케팅 방법으로 영향력 있는 IP 구축</li> </ul>
<b>한국과의 비즈니스 현황</b>	o 미국 <Justice League>, 러시아 <Oleg Roy>의 라이선스를 받아 중국에서 확산한 경험을 살려 더 많은 한국 콘텐츠, IP와의 협력 희망

<b>기업명</b>	<b>上海天络行品牌管理股份有限公司</b> <b>Skynet Asia</b>
<b>회사소개 (분야/업종 포함)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 라이선스 창조, 대리, 관리 회사</li> <li>- 2006년 설립</li> <li>- 브랜드 에이전트 업체에서 라이선싱 업체로 전환</li> <li>- '테디베어 컬렉션', '럭키몽키', 'Boobooto' 브랜드 보유</li> <li>- 의류, 액세서리, 장난감, 전자제품 등 다양한 분야 진행</li> </ul>
<b>본사주소</b>	Room 705-707, Central towers No.567 LangaoRd, Shanghai
<b>대표메일</b>	skynetasia@skynetasia.com
<b>연락처</b>	+86-21)5236-0010
<b>홈페이지</b>	www.skynetasia.com
<b>주요연혁</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 2006년 회사 설립</li> <li>o 2009년 희양양과 회태랑(喜羊羊与灰太狼)의 대리권 취득, 15개월 내 500만 위안 권리금을 8,500만 위안으로 향상</li> <li>o 2010년 디즈니 Kongfu Dragon의 IP를 수권 받아 사업 진행, 20th Century FOX의 전략적 협력</li> <li>o 2012년 2차 용자 성공</li> <li>o 2013년 ali&amp;웅출물(熊出没) 중국 수권 대리, 이태리 Rainbow, 미국 WWE 중국의 수권대리</li> <li>o 2014년 타이디와 안치 캐릭터 확정, 대리회사에서 자체 캐릭터 창조하는 회사로 전환</li> <li>o 2015년 3차 용자</li> <li>o 현재 80여개 대리상, 매출액 5억 위안, Boobooto(宝宝豆)와 lucky monkey 캐릭터 확정</li> </ul>
<b>한국과의 비즈니스 현황</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 한국의 Boobooto(宝宝豆)와 Teddy Bear 판권 매입</li> <li>o 기타 캐릭터 IP에 대하여 많은 관심 있음</li> </ul>

기업명	<p style="text-align: center;">北京中创文旅文化发展有限公司 China Cultural Tourism and Creativity</p>
회사소개 (분야/업종 포함)	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 중국 전통문화 IP 운영관리</li> <li>- 2017년 설립</li> <li>- 중국 명승고적인 이화원과 전략적 제휴 협약 체결</li> <li>- 예술품, 의류, 뷰티, 장난감, 식품 등 브랜드와 협력</li> </ul>
본사주소	Room 2301, Block B, Global Trade Center, Dongcheng Qu, Beijing
대표메일	diliang@cctc-bj.com (사업협력) pr@cctc-bj.com (시장협력)
연락처	+86-10)5957-5800, +86-137 1806 8761
홈페이지	www.yiheyuan1750.com
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 중국 문화여행부 직속 중국문화전매그룹(산하 중국수예넷), 시각중국(VCG), 부운예술(浮云艺术) 등 업체와 협력, 국가 세계유산, 문물, 박물관, CORBIS, 예술영역의 IP 운영</li> <li>o 그 외 콘텐츠 개발, 브랜드 운영, 주변상품 개발, 브랜드 라이선싱, 온라인 전시, 문화 관광산업 개발 등 업무를 수행하고 있음.</li> <li>o 2018년 이화원 홍보행사 15회 진행, 10여회의 포럼에 강연자로 참석, 북경국제문창제품거래회 참석, 2018CLE 참석</li> </ul>
한국과의 비즈니스 현황	<div style="text-align: center;">  </div> <p>등 플랫폼과의 전략적 파트너 관계를 이용하여 한국 콘텐츠 기업과의 협력기회 모색</p>

<b>기업명</b>	<b>北京梦之城文化股份有限公司</b> <b>Dream Castle</b>
<b>회사소개</b> (분야/업종 포함)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 중국 애니메이션 및 캐릭터 산업</li> <li>- 2006년 설립</li> <li>- 자체 캐릭터 애니메이션, 상품, 카페 등 다방면 사업</li> <li>- LIMA 아시아 라이선싱 산업우수상 수상</li> </ul> <p style="text-align: center;">—— 梦之城家族 ——</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">       </div>
<b>본사주소</b>	9/F, Haidian Keji Bd, 3 Zhongguancun, BeiXiaGuan, Haidian, Beijing
<b>대표메일</b>	bd@idreamcastle.com alibd@idreamcastle.com
<b>연락처</b>	+86-10)6894-7260, +86-20)8371-7260
<b>홈페이지</b>	www.idreamcastle.com
<b>주요연혁</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2006년 설립</li> <li>○ 현재까지 아리(阿狸), 상인(杏仁儿), 뽀빠이(罗小黑) 등 유명한 IP 를 갖고 있고, 중국 앞서가는 애니메이션 IP 부화와 상업화 운영의 회사로 거듭남.</li> <li>○ 2016년 아시아 LIMA 우수상 수상</li> <li>○ 2018년 동만산업 국가급 정부상- 제3회동만 최상캐릭터상 수상</li> <li>○ 제작하고 있는 ali 영화는 2020년에 방영할 예정</li> </ul>
<b>한국과의 비즈니스 현황</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 캐릭터 공동 개발에 관심이 많음.</li> </ul>

<b>기업명</b>	<b>武汉博润通文化科技股份有限公司</b> <b>Wuhan Boruntoon Culture Technology</b>
<b>회사소개</b> (분야/업종 포함)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 중국 애니메이션 및 캐릭터 산업</li> <li>- 2010년 설립</li> <li>- 木奇灵, 乌龙院 등 캐릭터 애니메이션 자체 제작</li> </ul>

	
<b>본사주소</b>	우한시/武汉市东湖技术开发区关山大道465号中国光谷创意产业基地C座23楼
<b>대표메일</b>	brt@boruntong.com
<b>연락처</b>	+86-27)5959-9602, 5972-3239
<b>홈페이지</b>	www.boruntong.com
<b>주요연혁</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 2011년 국가로부터 동만기업으로 인정</li> <li>o 2012년 후베이성문화산업기지 우수기업으로 평가</li> <li>o 2014년 New OTC(Over the Counter) Market 등록</li> <li>o 2015년 UP喵 캐릭터 개발, &lt;공교남녀&gt; 텐센트 만화 조회수 No. 1</li> <li>o 2018년 중국캐릭터마케팅대회 캐릭터 우수작품상 수상, 2018년도 중국 판권 신예기업으로 평가</li> </ul>
<b>한국과의 비즈니스 현황</b>	o 300개 TV방송국, 3대 이동통신사, 30개 전문 사이트, 5대 포털사이트, 43개 온라인 동영상 매체, 40여개 해외 유통 채널 등을 기반으로 한국과 애니메이션, 캐릭터, IP 등 협력 희망

<b>기업명</b>	<b>北京百视文化传媒有限公司</b> <b>Pass Media</b>
<b>회사소개 (분야/업종 포함)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 캐릭터 산업 및 프로그램, 영화, 드라마 제작 및 투자</li> <li>- 2012년 설립</li> <li>- 자체 캐릭터 'Dezico' 관련 브랜드 라이선싱 진행</li> </ul> 
<b>본사주소</b>	Room 9072, Jing'an Recreation Center, 8 N 3rd Ring Rd E, Chaoyang Qu, Beijing

대표메일	1292242152@qq.com
연락처	+86-10)5288-9040, +86-138 0137 1148
홈페이지	www.passmedia.cn
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2011년 DEZICO 캐릭터 탄생</li> <li>○ 2012년 회사 설립</li> <li>○ 2013년 52회 &lt;나의 친구 ZHUDIKE&gt; 제작 및 북경출판그룹과 스토리 수권계약 체결</li> <li>○ 현재, 애니메이션, 게임, 주변상품 개발, 테마쇼핑몰, 온라인 마케팅하는 종합 그룹으로 발전</li> </ul>
한국과의 비즈니스 현황	 <p>상기 온라인 매체와의 양호한 협력 네트워크와 진행하고 있는 테마파크 등을 기반으로 한국콘텐츠업체와 협력 희망</p>

기업명	<p>浙江中南卡通股份有限公司 Zhejiang Zoland Animation</p>
회사소개 (분야/업종 포함)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 애니메이션 브랜드 라이선스 사업 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2003년 설립</li> <li>- 애니메이션 제작 및 프랜차이즈화 사업 진행</li> <li>- 영상 프로그램 배급 및 음반, 도서 판매</li> </ul> </li> </ul> 
본사주소	항저우시/杭州市滨江区滨康路245号中南技术中心2楼
대표메일	zoland@znanimation.com,
연락처	+86-571)8989-2500
홈페이지	www.znanimation.com
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2003년 설립</li> <li>○ 중국 최대 애니메이션 제작회사 중 하나로 성장</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 국가 중점 애니메이션기업, 국가 중점 하이테크 기업, 국가 문화수출 중점기업, 10대 국가 문화산업 시범기지 로 선정</li> <li>○ 현재까지 21개 주제로 58부 10만분의 애니메이션 제작, 400여개 방송국/온라인매체/모바일매체에 방영, 90여개 국가에 수출</li> <li>○ 국내외 150여 상을 수상</li> </ul>
<p><b>한국과의 비즈니스 현황</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 8,000시간 애니메이션 작품이 한국, 미국, 영국, 프랑스, 러시아 등 93개국 수출</li> <li>○ &lt;12영웅전사(钢甲小龙侠)&gt; 한국 애니메이션 주류매체 Anibox, Anione, Champ, Animax, Daekyo 어린이TV, 재능TV에서 방영(2017년). 그 외 완구, 문구, 용품 등 주변상품 개발 판매</li> </ul>
<p><b>기업명</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>上海新中华文化发展有限公司</b> <b>Shanghai Character License Administrative</b></p>
<p><b>회사소개 (분야/업종 포함)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 캐릭터 라이선싱 사업 진행 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2002년 설립</li> <li>- 캐릭터 관리 및 제품 개발 등 라이선싱 업무 진행</li> </ul> </li> </ul> 
<p><b>본사주소</b></p>	<p>상해/上海市静安区万荣路1053号静安新业坊6号楼</p>
<p><b>대표메일</b></p>	<p>business@scla.com.cn</p>
<p><b>연락처</b></p>	<p>+86-21)5109-5308</p>
<p><b>홈페이지</b></p>	<p>www.scla.com.cn</p>
<p><b>주요연혁</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2002년 설립</li> <li>○ 2004년 &lt;Ultraman Tiga&gt;의 중국시장 판권을 받음.</li> <li>○ 2005년 중국TV동만 간행물 만동작(漫动作) 창간</li> <li>○ 2008년 &lt;Golden Warrior&gt; 상품화 중국 판권을 받음.</li> <li>○ 2009년 &lt;Chi-bi Maruko&gt;의 중국 방영권, 상품화 취득</li> <li>○ 2011년 &lt;Detective Conan&gt; 중국의 상품화 판권 취득</li> <li>○ 2015년 일본 "茶犬"의 중국시장 판권 취득</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 2017년 《Love Live! Sunshine!!》판권 취득</li> <li>o 2018년 일본 《龙猫》 애니메이션 영화를 수입하여 방영, 박스오피스 1.73억 위안 달성</li> </ul>
한국과의 비즈니스 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 일본의 茶犬, 奥特曼系列, 名侦探柯南, 新世纪福音战士, 初音未来, 犬夜叉 등 방송물 방영권 및 상품화 판권을 받아 중국시장에서 좋은 결과를 취득, 이를 경험으로 한국과의 협력 기회 모색</li> </ul>

기업명	常州卡米文化传播有限公司 Comy Culture Propagation
-----	--

회사소개 (분야/업종 포함)	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 자체 제작 캐릭터 라이선싱 사업 진행 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2005년 설립</li> <li>- '炮炮兵' 캐릭터 관련 각종 라이선싱 사업 진행</li> </ul> </li> </ul>
--------------------	--



본사주소	장수성창저우시/江苏省常州市新北区太湖东路9号B座19层
대표메일	suggestion@powpowbing.com
연락처	+86-519)8918-6171 13337890628
홈페이지	www.powpowbing.com

주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 2007년 炮炮兵 이모티콘 탄생 및 QQ, MSN에서 인기를 얻음.</li> <li>o 2008년 炮炮兵 QQ에서 4대 이모티콘으로 평가</li> <li>o 2009~2010년 炮炮兵 부가가치 상품 다운로드 회수 4억 회 초과</li> <li>o 2011년 炮炮兵 애니메이션 클릭수 2억 회 초과</li> <li>o 2012년 炮炮兵 팬 4000만 명 초과</li> <li>o 2013년 炮炮兵 시리즈 애니메이션 &lt;황도구생&gt; 방영</li> <li>o 2014년 炮炮兵 시리즈 제품 가구, 소비품, 아웃도어, 디지털 제품으로 확산</li> <li>o 2015년 炮炮兵 이모티콘 발송 50억 회 초과, 사용자 6,000만 명</li> <li>o 2016년 炮炮兵 게임 런칭</li> </ul>
------	--

<p>한국과의 비즈니스 현황</p>	 <p>o 炮炮兵 캐릭터를 활용하여 한국과 협력 희망</p>
<p>기업명</p>	<p>广东咏声动漫股份有限公司 Guangdong Winsing Company</p>
<p>회사소개 (분야/업종 포함)</p>	<p>o 애니메이션 및 캐릭터 라이선싱 사업 진행</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1986년 설립</li> <li>- 판매, 장난감, 라이브쇼, 테마파크 등 다방면 사업 진행</li> </ul> 
<p>본사주소</p>	<p>No.4 Cao Fang Wei , Nanhua East Road, Haizhu District, Guangzhou, Guangdong</p>
<p>대표메일</p>	<p>overseas@winsing.net</p>
<p>연락처</p>	<p>+86-20)3758-5237</p>
<p>홈페이지</p>	<p>www.winsing.net</p>
<p>주요연혁</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 2003년 회사 설립</li> <li>o 2005년 GG Bond(猪猪侠) 탄생</li> <li>o 2011년 IP 다원화로 발전</li> <li>o 2014년 IP를 중심으로 애니메이션 제작, 방송&amp;영화 발행, 무대공연, 테마파크 등 다양한 산업 진출</li> <li>o 2017년 국제발전 전력으로 해외시장 진출</li> </ul>
<p>한국과의 비즈니스 현황</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o &lt;GG bond(猪猪侠)&gt;, &lt;Crazy Candies(疯狂小糖)&gt;, &lt;Doby&amp;Disy(逗逗迪迪)&gt; 등 기존 IP를 활용하여 국제적인 협력 희망</li> <li>o 범엔터테인먼트생태계에서 활용할 수 있는 다양한 IP를 개발하기 위하여 국제적인 협력을 강화</li> </ul>

기업명	<p>优扬文化传媒股份有限公司 UYoung Culture &amp; Media</p>
<p>회사소개 (분야/업종 포함)</p>	<p>o 애니메이션 및 캐릭터 라이선싱 사업 진행</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2000년 설립</li> <li>- TV프로그램, 애니메이션, 영화 등 유통</li> <li>- 각종 브랜드 라이선싱 및 완구 사업 진행</li> <li>- 어플리케이션을 통한 자체 라이선스 플랫폼 제작</li> </ul> 
본사주소	10/F, One Indigo, 20 Jiuxianqiao Road, Chaoyang District, Beijing
대표메일	overseas@winsing.net
연락처	+86-10-8430-7000
홈페이지	www.uyoung.com.cn
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 2000년 설립</li> <li>o 2005년 BTV, CCTV 어린이채널 광고 대리권 취득</li> <li>o 2008년 영국 BBC 어린이교육프로그램 In the night garden 수입방영</li> <li>o 2009년 유럽, 미국, 일본 콘텐츠(애니메이션) 수입, 총 12만분의 DB 구축</li> <li>o 2015년 P.King Duckling 애니메이션작품 미국 수출</li> <li>o 2016년 &lt;수왕쟁봉(兽王争锋)&gt; 미국 수출</li> </ul>
한국과의 비즈니스 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 1~10세까지 교육, 전자상거래, 서비스, 엔터테인먼트, IP, 매체 등 제반 콘텐츠를 보유하고 있음. 이를 기반으로 해외 업체와 국제적인 협력 희망</li> </ul>

기업명	<p>杭州大头儿子文化发展有限公司 Hangzhou Datou erzi Cultural Development</p>
<p>회사소개 (분야/업종 포함)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 애니메이션 제작 및 캐릭터 라이선싱 사업 진행</li> <li>- 2014년 설립</li> <li>- 大头儿子, 麦克家族 캐릭터 관련 사업</li> </ul>

	
<b>본사주소</b>	Baiyun Road, Shangcheng District, Hangzhou, Zhejiang
<b>대표메일</b>	marketing@datolove.cn
<b>연락처</b>	+86-571-8608-6768
<b>홈페이지</b>	www.datolove.com
<b>주요연혁</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 2014년 CMI 카툰 이미지 디자인팀 구성에 항저우시 정부 지원을 받음. "항저우 어린이산업 브랜드 혁신 디자인 플랫폼" 시정부 지원 받음.</li> <li>o 2015년 항저우 하이테크 기업 인증 취득</li> <li>o 국가급 만화기업 인증 취득</li> <li>o 2016년 저장성 "성장형문화기업 1등상" 수상</li> </ul>
<b>한국과의 비즈니스 현황</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 기존 캐릭터 외에 더 많은 IP를 확보하기 위하여 한국콘텐츠 기업과 협력 희망</li> </ul>

## 나. 일반 참가사

No.	분야/업종	업체명	홈페이지	연락처	비고 (주요제품)
1	라이선싱	高意版权 EMPIRE Multimedia	www.empiremulti media.cn	licensing@vip.126.com +86-21)5030-9256	영화, 게임 등 콘텐츠 IP 대리
2	라이선싱 출판	黑龙江省同源文化 发展有限公司 Tongyuan Culture	www.xiaobenxion g.com	tywh1997@163.com +86-451)5517-4188	청소년 콘텐츠
3	라이선싱, 주변상품	宏达亚洲贸易 有限公司 AT Licensing	www.atlicensing.com	info@atlicensing.com +852)2947-6097 +86-21)3368-0558	일본 데즈카 프로덕션 라이선싱
4	영화 파생상품 라이선싱	北京中影营销有限公司 China File Marketing	www.yiheyuan17 50.com	chinafilmzyw@163.com, wangping@chinafilm.com +86-10)8831-0582	차이나필름 IP 취급
5	IP	艾漫(上海)动漫 设计有限公司 AIMAN	www.aimon.cn	service@aimon.cn +86-21)5268-1967	艾漫诚品 &萌热MOEHOT &IPSTAR 潮玩星 球
6	라이선싱	艾影(上海)商贸 有限公司 Animation International (Shanghai) Ltd.	www.ai-china.com.cn	86-021-64175087 Fax: 86-21-64175086	완구, 의류, 식품, 선물 등 개발
7	애니메이 션, 오락, IP	奥飞娱乐股份有限公司 Aofei Entertainment	www.gdalphabet.com	market@auldey.com +86-20)38983278-1107	애니메이션 제작, IP운영 등
8	IP	梦幻金动漫科技(深 圳)有限公司 ANiMal	www.animal-unio n.com	+86-755)8654-4654 Max@animal-union.com	3-12세 적합한 콘텐츠 ANIMAL UNION
9	IP운영	北京璀璨星空文化 发展有限公司 dazzling star	www.dazzlingstar.cn	mk@dazzlingstar.cn info@dazzlingstar.cn	경극고양이 (京剧猫)
10	IP운영	北京分子互动文化 传播有限公司 FENZ	fen-z.com	website@fen-z.com +86-10)8559-6959	만화《非人哉》
11	애니메이 션, IP	北京杰外动漫文化 股份有限公司 JY Animation	http://jya.cn/	+86-10)8585-7575 판권 : jinhu@jya.cn 미디어 : yx@jya.cn	대량 일본 애니메이션 작품 대행방송, 20만 분의 애니메이션 작품 보유
12	애니메이 션, 캐릭터	北京青青树动漫科 技有限公司 vasoon	www.vasoon.com	+86-10)5352-6015 business@vasoon.com	魁拔 3부곡 魁拔妖侠传
13	애니메이션	广东明星创意动画 有限公司 MSC Co., Ltd.	www.happytoon.cn	+86-20)8329-9275 QQ:1207891095 happytoon@163.com	开心宝贝시리즈 각종 완구 등 상품 개발

14	캐릭터 IP	广州百漫文化传播 有限公司 BYMENT	www.bmcomic.com	020-85536367 liangminyong@aobi.com	만화 Law Of Creation
15	애니메이션	广州蓝弧文化传播 有限公司 BlueArc	www.bluearc.com.cn	020-36236897 879643078@qq.com	애니메이션, IP협력, 교육 등
16	애니메이 션 디자인	广州市乐淘动漫设 计有限公司 LOTTA Animation	www.gzlotta.com	+86-20)8930-3361 8161-8231 hr@gzlotta.com	帮帮龙出动 애니메이션
17	IP	广州市三开文化娱 乐有限公司 Guangzhou Sankai Culture & Entertainment Co., Ltd.	www.m999ip.com	+86-20 ) 2987-0024 m999ip@126.com	캐릭터 爱莎 美琳
18	IP	广州艺洲人品牌管 理股份有限公司 GZ Art-land Holding Company Limited	www.yzav.net	+86-20)8607-8111-824	《海绵宝宝》,《 汪汪队立大功》
19	애니메이션	杭州漫奇妙动漫制 作有限公司 magicmall	www.magicmall.c om.cn	+86-10)5681-6369 5681-6288	洛宝贝
20	애니메이 션, IP	木棉花(上海)动 漫有限公司 Muse Animation(shangha i) Co., Ltd.	www.e-muse.com.cn	+86-21)5290-7959, 5290-7865 shmuse01@e-muse.com.cn	贤慧仙狐小姐 魔法少女特殊战 明日香

### 3. 국내 기업 중국 라이선스 시장 진출 시 참조사항

#### 가. 중국 비즈니스 진출 고려사항

- o 국내의 캐릭터·라이선스 기업의 중국 라이선스 시장에 진출 시 먼저 고려해야 할 사항은 바로 중국 라이선스 업체는 어떤 경로를 통해 상대를 찾아가임. CJTPA의 통계에 따르면 중국 라이선스 업체 중 67%가 라이선스 엑스포에서 라이선스에 대한 정보를 찾았다고 응답하였으며, 따라서 중국에서 개최되는 라이선싱 관련 엑스포에 참여할 필요가 있음.
- o 중국에서는 차이나라이선싱엑스포 외에도 다양한 라이선스 관련 엑스포가 개최되며, 라이선스 연관 엑스포는 아래와 같음.

전시회명	개최 도시	개최월 (매년)	전시용품
2019 홍콩 국제문구전시회	홍콩	1월	필기구, 노트, 컴퓨터 액세서리, 캐릭터 문구, 유아 문구
2019 홍콩 완구 및 게임용품 전시회	홍콩	1월	완구, 문구, 유아용품
2019 중국 상하이 유아교육 장비 및 용품 전시회	상해	3월	교육, 유학·훈련, 아동·유아, 애니메이션, 캐릭터, 영화, 게임
2019 중국 상해 유아교육 장비 및 용품 전시회	상해	3월	교육·유학, 훈련, 아동·유아
2019 중국 북경 유아용품 박람회	북경	4월	아동·유아
2019 중국 북경 경정 산모 유아제품 전시회	북경	4월	식품·음료, 아동·유아, 완구·게임, 애니메이션, 캐릭터, 영화, 게임
항주 애니메이션 페스티벌	항주	4월	애니메이션 콘텐츠
2020 중국 항주 국제동만제 전시회	항주	4월	애니메이션, 캐릭터, 영화, 게임
2019 중국 이우 수입상품 전시회	이우	5월	아동, 유아
2019 중국 북경 장난감 전시회	북경	5월	아동, 유아
2019 중국 북경 완구 유아교육 용품 전시회	북경	5월	교육·유학·훈련, 아동·유아, 기타
2019 중국 청두 선물용품, 가정용품 및 문화관광상품 전시회	청두	6월	아동·유아, 완구·게임, 의류·패션·액세서리, 이벤트산업·문화행사, 인쇄·출판·종이, 포장산업 등
2019 중국 상해 창업투자 프랜차이즈 가맹 전시회	상해	7월	광고·마케팅, 교육·유학·훈련, 아이디어산업, 서적·출판물, 선물·판촉 용품, 아동·유아, 취미·기호·DIY 등
2019 중국 상해 라이선싱 엑스포 차이나 전시회	상해	7월	디자인·그래픽, 발명·특허·아이디어산업, 서적·출판물, 애니메이션·캐릭터·영화·게임
상해 유아용품 전시회	상해	7월	유아용품
중국 상해 유아용품 전시회	상해	7월	유아용 또는 아동용 식품 및 의료용품류, 장난감, 교육 용품 및 기념품 류, 유아 및 아동 의류 등
2019 중국 상해 아동, 아기, 임산부 용품 전시회	상해	7월	아동·유아
차이나조이	상해	8월	게임 콘텐츠
북경국제도서전	북경	8월	만화 콘텐츠
2019 장춘 동북아 국제 전시회	장춘	8월	식품·음료, 아동·유아, 의류·패션·액세서리, 화장품·미용용품
2019년 제13회 어우야 정저우 국제 영유아용품박람회	정저우	8월	아동·유아
2019 중국 광저우 국제 만화축제 애니메이션 게임 전시회	광저우	10월	애니메이션·캐릭터, 영화·게임
차이나 라이선싱 엑스포	상해	10월	캐릭터라이선싱 콘텐츠
중국 (상해) 국제 완구 및 교육 설비 전시회 2019	상해	10월	완구·게임
중국 (상해) 국제 아동용품 박람회 2019	상해	10월	아동·유아
중국 상해 차이나 라이선싱 전시회	상해	10월	애니메이션·캐릭터, 영화·게임

2019 중국 상해 완구 박람회	상해	10월	생활용품
2019 제10회 중국(린이)국제상무물류박람회	산둥성	10월	가정용품, 공예품, 식품·음료, 아동·유아, 의류·패션·액세서리, 화장품·미용용품
2019 중국 광저우 가정 및 선물용품 추계 전시회	광저우	10월	가정용품, 선물, 판촉 용품
2019 중국 광주 경정 임산 영유아용품 전시회	광저우	11월	아동·유아

- 중국 라이선스 업체가 IP 및 라이선스 협력 시 주로 고려하는 요소는 라이선스와 이를 활용하여 제작할 제품이 적합한지(81%)와 라이선스 자체의 인지도(78%)임. 제품과의 적합도는 라이선스의 활용에 따라 무궁무진하기에 예측이 어려우나, 다만 중국 측 바이어와의 미팅 시 판매하고자 하는 라이선스가 한국에서 어느 정도의 인지도를 보유하고 있는지를 충분히 소개할 것을 요함.

## 나. 중국 업체 수요

- 한한령으로 인한 한중 관계 약화로 수요가 동결되었으나, 2018년 국내 영화 '물괴'가 Star Alliance Movies 배급사를 통해 판권이 판매된 일은 한한령 2년 만에 한중 간 교류가 재개된 사례로 보임.
- 2019년에는 중국 심천 Era Cartoon과 한국의 온페이스가 한국 캐릭터 '모양새' 애니메이션 공동제작 및 라이선스 계약을 체결하며 제작비를 지원받은 사례가 있으며 중국 업체의 수요가 재개되고 있음.

## 다. 한중 업체 간 협력기회

- 국내에서는 중국 기업의 한국 투자 유치를 위한 다양한 시도가 이루어지고 있으며, 중국 바이어들을 직접 초청하여 협력을 도모하는 기회를 마련함. 그 예로는 인천시의 인차이나 포럼, 서울시의 중국투자협력주간 등이 있음.
- 이외에도 한국만화영상진흥원이 운영한 '2019 한국만화마켓'에서는 약 512억 원 규모의 수출 상담과 48억 원 규모의 계약이 진행된 바 있음. 국내외 다양한 행사를 참고하여, 업체의 방향과 맞는 행사를 발견하였을 시 이를 적극적으로 활용할 필요가 있음.
- 한국콘텐츠진흥원의 주최 하에 2019년 8월 20일에 진행된 '한국만화업체(8개 업체)피칭쇼'에서 89건 상담건수에 4,100만 달러의 계약상담액을 달성하였음. 이는 중국시장에서 한국업체의 캐릭터를 포함한 IP에 대한 수요가 매우 크다는 것을 알 수 있고 전시회 등 지속적인 접촉을 통하면 비즈니스로 이어질 수 있음.