

국인출장결과보고

- 제4차 한·중 공동위원회 및 제5회 게임문화축제 참석 -

1. 출장개요

- 목 적 : 제4차 한·중공동위원회 및 제5회 한·중 게임문화축제 참석
- 출장지 : 중국 북경
- 출장자 및 일정
 - 권택민 부원장 : 2013. 10. 10(목) ~ 12(토)
 - 게임문화산업팀 장현수 대리 : 2013. 10. 10(목) ~ 14(월)
- 세부일정

날짜	시 간	주 요 내 용	
10.10(목)	09:30~10:30	한국(김포) 출발 → 중국(북경) 도착	
	12:00~13:30	재 북경 한국콘텐츠기업 간담회	
	14:00~15:30	798, 751 D-Park 예술지구 방문	
	16:00~16:30	중국 게임제공시설 방문	
10.11(금)	09:30~12:30	제4차 한·중 공동위원회 (중국 문화부 회의실)	
	14:00~15:30	DigiChina2013 개막식 참석 (VIP 룸 담소) Digichina 2013 및 제5회 한중게임문화축제 전시 참관	
	17:00~18:00	주중 한국문화원 및 관계기관 방문	
10.12(토)	8:10~11:30	중국(북경) 출발 → 한국(김포) 도착	권택민부원장
10.11(금) ~10.13(일)	10:00~18:00	제5회 한중게임문화축제관 운영 (모바일 체험관, 홍보관 등)	장현수 대리
10.14(월)	13:10~16:25	중국(북경) 출발 → 한국(김포) 도착	장현수 대리

※ 행사개요

◆ 제4차 한·중 공동위원회

- 일시 및 장소 : 10. 11(금) 9:30 ~12:30, 중국 문화부 회의실
- 참석자
(중국) 문화부 문화시장사 튀주하이 부사장, 인터넷문화처 지젠웨이 처장 등 6명
(한국) 문화부 송수근 콘텐츠정책관, 게임콘텐츠산업과 정윤재사무관, 강기호 주무관, 한국콘텐츠진흥원 권택민 부원장, 중국사무소 강만석 소장, 남궁영준 과장, 게임문화산업팀 장현수 대리

◆ 제5회 한·중 게임문화축제

- 일시 및 장소 : 10.11(금) ~ 13(일), 북경 전람관
- ※ 제11회 중국국제인터넷문화박람회(디지털차이나 Digichina) 연계개최
- 주요내용 : 모바일게임 체험관 및 홍보관 운영, 게임대회, 게임캐릭터 코스프레
- 주 관 : 한국콘텐츠진흥원, 중국동만집단
- 주 최 : 한국 문화체육관광부, 중국 문화부

2. 주요활동

□ 제4차 한·중 공동위원회 참석

- 일 시 : 2013. 10. 11(목) 09:30 ~
- 장 소 : 중국문화부 3층 회의실(301호)
- 참석자

(중국측)

- 문화부 문화시장사 탁조해 부사장
- 문화부 문화시장사 인터넷문화처 이건위 처장
- 문화부 대외문화연락국 아세아처 석택의 부처장
- 문화부 대외문화연락국 대외문화무역처 우화음 부처장
- 문화부 문화시장사 인터넷문화처 마샤오천 부처장
- 문화부 대외문화연락국 아세아처 이소봉(통역)

(한국측)

- 문화부 문화산업정책국 송수근 콘텐츠정책관
- 문화부 게임콘텐츠산업과 정윤재 사무관
- 문화부 게임콘텐츠산업과 강기호 주무관
- 한국콘텐츠진흥원 권택민 부원장
- 한국콘텐츠진흥원 중국사무소 강만석 소장

※ 한국측 배석 : 한국콘텐츠진흥원 중국사무소 남궁영준 과장, 장현수 대리

○ 주요의제

- 온라인게임 관련 부정적 영향에 대한 대응현황 교류
- 한·중 양국 모바일게임 관리정책 논의
- 한·중 양국 게임기 관리 정책 논의
- 2014년 한·중 게임문화축제 방안 논의



□ 제5회 한·중 게임문화축제 참관

- 일시/장소 : 2013. 10. 11(금), 14:00 ~ 15:00 북경전람관
 - ※ 제11회 중국국제인터넷문화박람회(디지털차이나 Digichina) 연계개최
- 주요활동
 - 제5회 한·중 게임문화축제 전시관 참관
 - 제11회 중국국제인터넷문화박람회 전시관 참관



※ 참고 : 제5회 한·중 게임문화축제관 개요

- 일시/장소 : 2013. 10. 11(금) ~ 13(일), 3일간, 북경전람관
 - ※ 제11회 중국국제인터넷문화박람회(디지털차이나 Digichina) 연계개최
- 주요내용 : 모바일게임 체험관 및 게임대회, 게임캐릭터 코스프레, 모바일 게임 홍보관 운영 등

<모바일게임 체험관 및 홍보관 운영 게임>

게임 업체명 및 게임				
CJ E&M (4종)	<모두의 마블>		<다함께 차차차>	
				
컴투스 (5종)	<스윙샷>	<매일매일 블럭깨기>	<블럭톡톡>	<아이돌컴퍼니>
				
네시 삼십삼분	<활>		씨드 나인 게임즈	<몬스터 길 들이기>
				

※ 참고 : 제11회 중국국제인터넷문화박람회(디지털차이나 Digichina)

○ 일시/장소 : 2013. 10. 11(금) ~ 13(일), 3일간, 북경전람관



□ 재 북경 콘텐츠업계 간담회

- 목적 : 중국 진출 한국 콘텐츠기업 사업현황 및 애로사항 등 의견청취
- 일시 : 2013. 10. 10(목) 12:00 ~ 14:00
- 장소 : 애강산(북경 왕징소재 식당)
- 참석자 : 총 14명
 - 문화부 : 콘텐츠정책관 송수근 국장, 게임콘텐츠산업과 정윤재 사무관, 강기호 주무관
 - 진흥원 : 권택민 부원장, 중국사무소 강만석 소장, 남궁영준 과장, 게임문화산업팀 장현수 대리
 - 재 북경 콘텐츠 업체(6개사)

No.	업체명	참석자	설립일	장르	연락처(휴대폰, 이메일)
1	Com2us China	박용석 대표	2003	게임	86-136 0108 9483 ppsite@daum.net
2	CJ게임즈	이승원 대표	2013	게임	86-186 0003 2390 shengyuan@cj.net
3	CJ E&M	김정훈 부총재	2005	방송	86-139 1103 1203 ricardokim@cj.net
4	KBS 차이나	전영환 대표	2013	미디어	86-150 1055 8726 yhjun@kbs.co.kr
5	아이코닉스	이병규 대표	2011	애니	86-139 1120 8147 elazen@iconix.co.kr
6	TR Music	민경원 대표	2004	음악 공연	86-139 1068 9342 kyungwon_min@skt.com.cn

○ 주요내용

- 중국은 문화는 대국지향적이나, 중국시장개방을 우선적으로 요구하는 미국과 선진유럽, 정서적으로 이질적인 일본과 비교하여 한국은 상대적으로 친밀감을 형성하고 상호협력을 추진해가고 있음
- 중국내 한국 콘텐츠 중소기업체를 위해 시장정보 및 네트워크 공유, 컨설팅 지원 등이 가능한 클러스터 구축과 콘텐츠 특성을 반영한 정부 지원정책 마련 필요
 - ※ 국내 기업의 역량은 높으나 마케팅력이 부족하며 특히 중국 정부(관) 연계 지원 시스템이 필요함
 - ※ 중국의 경우 게임업체에게 세제혜택 뿐만 아니라 직원 급여까지도 전폭적인 지원을 하고 있음
- 영진위에서 북경내에 운영하고 있는 ‘레지던스 필름센터’ 와 같이 콘텐츠산업도 중소기업자의 중국 진출 지원 시스템 필요
 - ※ 레지던스 필름센터 기능 : 현지의 오피스 제공을 통해 영화사업 비즈매칭, 현지 플랫폼 구축지원
- 중국은 문화부 소관 사전허가제도가 시행되고 있으면 해외가수의 경우 그 절차가 더욱 엄격함

<CJ E&M>

- 중국내 영화시장 개방 추세에 있으며, 중국내 CJ 스크린 수는 78개, CGV 영화관은 20개 정도(북경, 심양, 하얼빈 등)
- 슈퍼스타K 포맷과 제작 노하우 수출을 통해 ‘슈퍼스타차이나’, ‘이별계약’ 등 중국 현지화와 공동제작이 추진됨

<아이코닉스>

- 중국내 캐릭터 분야 비즈니스 법인 설립은 아이코닉스가 유일
- 2014년 베이징에 테마파크(뽀로로파크) 오픈 예정
- 오픈하기까지 현지 네트워크 구축에 오랜 시간이 소요되었으며 네트워크를 넓히는데 KOCCA 중국사무소 지원도 한몫
- 좀더 공격적인 지원이 필요함

<TR뮤직>

- 2008년 SKT와 중국음반사의 지분합작회사로서 한국의 가수/제작자 발굴 양성 시스템을 중국내에 도입적용 및 디지털 음원 비즈니스를 추진 중

- 해외기업의 법인 설립이 자유롭지 못한 중국에서는 현지의 지분을 갖고 비즈니스를 하는 것이 중요하고 오래갈 수 있는 방법임
- 중국내 공연시장은 커지고 있으나 대형공연은 수익을 내고 있으나 작은 공연은 적자를 보이는 양극화 현상이 나타나고 있음
- JYP, YG 등 국내 주요 엔터테인먼트사 모두 중국내 진출한 상태며, 초기에는 한류 비즈니스에서 점차적으로 홍콩, 대만계 가수양성을 거쳐 결국에는 대륙내 가수 양성이 되어야한다고 봄
- ※ 중국민의 특성상 현재는 한류 등 해외 가수에 대한 관심이 높지만 결국엔 대륙 가수에 대한 관심으로 돌아설 것으로 보기 때문
- 1년 800회 정도 개인콘서트가 개최되고 있으며, 그 중 10%정도가 해외아티스트 공연(10%중 8%가 한국아티스트 공연)

<CJ게임즈/컴투스 차이나>

- 중국내 모바일게임 시장은 1조 5천억원 규모로 성장 예상
- 온라인게임의 중국 진출시 한국 온라인게임의 경쟁력도 있고 경쟁자가 많지 않았던 반면, 스마트폰 게임 분야는 중국진출이 미비하여 노력이 필요할 듯
- 국내에서 인기있는 스마트폰 게임이라해도 한국게임 용량이 중국폰에서 원활하게 구현되기에는 용량이 커서 변환이 필요함, 따라서 중국시장내 스마트폰게임 보급에 어려움이 있음

□ 798/751 문화예술특구 방문

○ 일시 : 2013. 10. 10(목) 14:00 ~ 15:30

◆ 798예술구, 751 D-PARK

- 위치 : 베이징시 차오양구 지오시앤차오제 따산즈
- 구소련 지원의 군수공장 밀집지대의 공장시설을 그대로 활용하여 예술과 패션 문화 공간으로 변모한 예술 지구
- 798 예술구 : 초기 화랑 위주에서 최근 종합 현대적 휴식공간으로의 변모 중(한국의 헤이리 예술마을과 유사)
- 751 D-PARK : 디자인과 패션 중심 공간으로, 패션쇼, 세계 브랜드 신상품 발표회 및 런칭장소, 클럽, 영화드라마 배경 등으로 활용 등 종합적인 문화공간

※ 2010.11월 북경 문화 창의산업 박람회에서 북경의 가장 유망한 문화창의예술지구 선정



□ 중국 게임제공 시설 방문

- 일 시 : 2013. 10. 10(목) 16:00 ~16:30
- 방문시설 : 북경 소재 게임장 등(카니발 게임 및 실내 테마파크 중심 게임장)
- ※ 주소 : 北京市, 海淀区, 远大路一号, 金源时代购物中心 乐酷电玩 五层, (5/F), 莱利嘉年华 地下一层 (B1)



□ 주중 한국문화원 및 관계기관 시설 방문

- 일 시 : 2013. 10. 11(금) 17:00 ~ 18:00
- 방문기관 : 북경 코리아센터 입주기관
 - 주중 한국문화원, 한국콘텐츠진흥원 중국사무소, 영화진흥위원회 중국사무소, 한국관광공사 중국지사, 한국저작권위원회 중국지사

※주중 한국 문화원(북경문화원)현황

- 위치 : No.1 Guanghua Xili, Guanghua Road, Chaoyang District, Beijing
- 소유형태 : 건물 소유(토지 사용기간 50년)
- 규모 : 지하1층~지상4층, 옥상, 6,301m²
- 시설내용

지하1층	전시실, 공연장, 준비실, 제어실
2층	도서실, 라운지,세미나실,강의실1,보존서고, 보관실, 2
3층	관광공사, 소회의실, 브리핑룸, 저작권 위원회, 콘텐츠 진흥원, 방송광고공사
4층	원장실, 접견실문화원, 사무실코리아센터, 운영위원회실 등

* 북경코리아센터 전환 (2007. 3.22.)/ 원장 1, 직원 13명(한국인 5명, 현지인 8명)

