

# 콘텐츠@창조산업 이슈 브리핑: 글로벌 동향



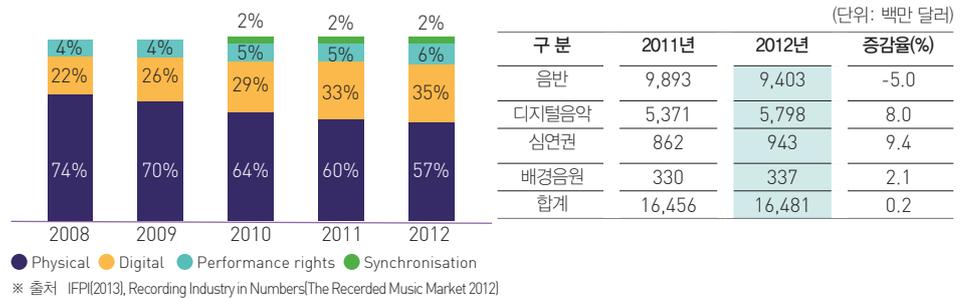
## + 세계 콘텐츠 & 창조산업의 동향과 이슈

| 한국콘텐츠진흥원 미래전략팀 |

### 세계 콘텐츠 산업 & 정책 동향

콘텐츠 유통 플랫폼으로서의 모바일 메신저

세계 음악시장의 분야별 규모



2013년 4월 IFPI(2013)는 'Recording Industry in Numbers(The Recorded Music Market in 2012)'를 발표하면서 2012년 세계 음악시장의 동향과 산업 트렌드를 진단

했다. IFPI(2013)에 따르면, 2012년 세계 음악시장 규모는 165억 달러로 2011년 대비 0.2% 성장했으며 상위 9개국을 비롯하여 총 22개국이 플러스 성장을 기록했다. 세부 분야별로는 음반(physical)시장 규모가 2011년에 이어 감소한 반면, 디지털(digital)음악, 실연권(performance rights), 배경음원(synchronisation) 시장규모는 증가했다.

2012년 기준 세계 음반 시장은 94억 달러, 전체의 57.1%로 가장 큰 비중을 차지했고 이어 디지털음악 시장 58억 달러(35.2%), 실연권 시장 9억 4천만 달러(5.7%), 배경음원 시장 3억 4천만 달러(2.0%) 순으로 나타났다. IFPI는 세계 음악시장의 디지털 전환 및 신규 투자 활성화에 따른 매출 다양화와 시장세분화가 산업의 질적, 양적 성장을 견인한 것으로 분석했다.

시장규모 상위 20개국 중에서는 일본(+4.0%), 호주(+6.8%), 캐나다(+5.8%), 브라질(+8.9%), 스웨덴(+18.7%), 인도(+21.6%), 멕시코(+8.2%), 노르웨이(+6.7%), 중국(+9.0%) 9개국이 양적 성장을 기록했다. 특히, 인도는 디지털싱글, 앨범 등 디지털음원의 소비가 급증하면서 전체 매출액 가운데 디지털음악 비중이 60%를 육박하여 전년 대비 21.6% 성장한 반면, 영국, 독일, 프랑스, 이탈리아, 네덜란드를 포함한 유럽 국가들과 미국은 시장규모가 감소했고 특히 스위스(-14.2%), 오스트리아(-12.4%)는 두 자릿수 마이너스 성장을 기록했다.

**콘텐츠 유통 플랫폼으로서의 모바일 메신저**

최근 NHN의 '라인(LINE)'에 대한 관심이 뜨겁다. 라인은 모바일 기기나 PC를 통해 가입자들끼리 무료로 음성통화 및 메신저 기능을 이용할 수 있는 서비스로, 2011년 6월 국내에서 최초 출시되었다. 출시 23개월 만인 지난 4월 30일에 라인의 글로벌 가입자가 1억5천만 명을 돌파했다는 소식이 전해지고, 연내 3억 명, 내년 말 5억 명이라는 가입자 예상치가 발표되며 최근 수년간 지지부진했던 NHN의 주가가 사상 최고가를 기록하기도 했다. 투자자들의 라인에 대한 높은 관심은 해당 서비스가 글로벌 유통 플랫폼 사업이라는 데서 비롯된다.

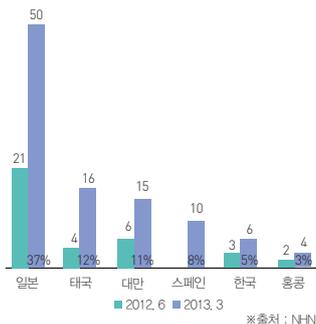
플랫폼 사업은 콘텐츠 제작 사업에 비해 안정적이고, 시장의 성장을 고스란히 매출로 연결시킬 수 있다는 장점이 있다. 특히 모바일게임 분야의 경우, 높은 성장성이 부각되고 있긴 하지만 오픈마켓 구조 때문에 경쟁이 매우 치열하고, 게임의 흥행여부에 따른 각 업체의 부침이 심하다는 점이 리스크로 인식된다. 이 때문에 해당 플랫폼을 통해 유통되는 수십 개 게임 매출의 20% 가량을 가져갈 수 있는 퍼블리싱의 매력력이 더욱 부각되는 것이다.

더욱 투자자들의 관심을 끄는 것은 라인의 가입자 증가 추세가 승수효과에 의해 가속화되고 있다는 점이다. 현재 라인 가입자는 5000만 명을 넘어선 일본을 비롯해, 태국(1600만 명), 대만(1500만 명), 스페인(1000만 명) 등으로 파악되며, 세계적으로 일일 60만명 이상, 매주 300~400만 명 가량 증가하고 있다. 이는 라인의 적극적인 가입자

라인 가입자 추이(백만 명)



라인 국가별 가입자 2012년 6월 vs 2013년 3월(백만 명)



확대 전략에 기인한 것으로, 해당 문화권에서 영향력이 큰 인도네시아와 스페인 등의 전략 국가에서 TV광고를 집행하는 공격적인 마케팅이 효과를 발휘하고 있기 때문으로 보인다. 영미 문화권에서 강세를 보이는 '와츠앱'이나 중화권에서 2억 명에 이르는 가입자를 확보한 '위챗'에 비해 앞선 서비스 경쟁력과 더불어 게임·스티커·쿠폰·운세 등의 부가 서비스 매출을 통해 수익화에 성공하고 있는 것도 강점으로 평가된다. 라인은 지난 3월 게임 누적 다운로드 1억 건을 돌파한데 이어, 4월에는 라인 카메라 3천만 건을 기록한 바 있다. 이를 반영하여, 앱마켓 분석사이트인 앱애니에 따르면 NHN은 구글플레이의 3월 게임 매출 부문 전체 2위, 일반 앱 부문 1위에 올라 있다.

## 일본의 산업 & 정책 동향



### 일본영화 떠받치는 아시아 제작, 대만 한국에서 촬영 및 후반제작



미이케다카시 감독의  
〈와라노 다테〉

촬영허가를 받기 어렵고 저예산으로 각종 제약이 따르는 일본영화가 아시아에서의 제작으로 활로를 찾고 있다. 한국 및 대만에는 제대로 된 시설이 있을 뿐만 아니라 행정 및 기업 등 지역전체가 영화제작에 협력적이라는 장점이 있다. 또한, 기술자 수준도 높고 지원도 두둑하다. 미이케다카시 감독의 〈와라노 다테〉의 무대는 신간센이다. 그러나 신간센 촬영허가는 거의 불가능에 가깝기 때문에, 분위기가 비슷한 대만에서 촬영했다. 타이베이시 필름 커미션을 통해 교섭한 결과 대만 전면협력을 얻어 작년 9월 촬영했다. 기타지마 프로듀서는 “대만에서 일본 드라마나 영화를 자주 볼 수 있어 우리에게 관심을 가져주었다”고 말했다. 그는 일본에서 촬영했다면 “5배 이상 예산이 들었을 것”이라고 했다.

후루하타야스오 감독의 〈소년 H〉는 식민지 시대 전후의 고베가 무대이다. 한국의 합천 영상테마파크에서 촬영했다. 태극기 휘날리며 등의 촬영지이기도 한 합천영상테마파크에는 일본식민지시절부터 80년대까지 다양한 거리 풍경이 재현되어 있다. 포스트 프로덕션을 아시아에서 하는 사례도 나타나고 있다. 후나바시준 감독의 〈벚꽃 가로수의 만개 밑에서〉는 부산국제영화제 아시안 시네마 펀드(ACF)의 재원을 받아 색보정, 믹싱 작업 등을 한국에서 했다.

ACF는 한국에서 포스트 프로덕션 경비를 전액 지급하는 제도로 한국영화 3편과 아시아 영화 3편을 매년 지원하고 있다. 후나바시 감독은 촬영, 녹음 스태프와 함께 서울로 날아가 3주 동안 포스트 후반작업을 진행했다. 색보정은 CJ 그룹의 스튜디오에서 실시했다. 미국과 일본에서 제작경험을 갖고 있는 후나바시준 감독은 한국의 기술자를 높게 평가했다. 그는 “사운드믹싱은 한국에서 한 작업이 가장 좋았다”고 했다. 90년대에는 일본의 현상소를 이용하는 중국어권 감독이 많았지만, 2000년 이후엔 거의 찾아볼 수 없다. “일본과 아시아의 질적 차이가 없어졌다. 태국처럼 양질이면서 저렴하게 후반작업을 할 수 있는 곳도 생겼다”고 이치야마 프로듀서는 말했다.

### 일본 게임 5년 만에 플러스, 3DS 등이 견인하여 작년 4,479억 엔

게임잡지 '파미츠'를 발행하는 조사회사 엔터브레인은 지난 5월 2012년도 일본 게임시장 규모가 전년 대비 1.2% 증가한 4,479억 엔이라고 발표했다. 닌텐도의 휴대게임기 '닌텐도 3DS'의 보급 확대와 더불어 거치형 'Wii U'의 발매가 게임시장을 견인하면서 5년 만에 플러스로 전환됐다. 게임기 판매대수 톱은 닌텐도 3DS(약 565만 대 추정)이고, 이어 소니 컴퓨터 엔터테인먼트의 휴대게임기 '플레이 스테이션 포터블'(약 83만 대 추정)과 플레이 스테이션 'Vita'(약 78만 대)이 뒤따랐다. 게임기 전체의 판매금액은 전년도 대비 5% 증가한 1,788억 엔이었다. 한편 게임소프트는 닌텐도의 <도비다세 동물의 숲> 및 포케몬의 <포켓몬스터 블랙 2 화이트 2> 등 4개 타이틀이 약 100만을 넘어서는 히트를 기록했으나 소프트 전체 판매금액은 1.2% 감소한 2,691억 엔에 머물렀다. 소니 컴퓨터 엔터테인먼트는 금년 내에 거치형 '플레이 스테이션 4' 발매를 예정하고 있는 등 화제거리도 많을 것으로 보여 금년도 역시 시장이 활성화될 전망이다.

## 중국의 산업 & 정책 동향



### 모바일+의료 서비스 앱 성장 가속화

최근 중국의 스마트폰 사용이 보편화 되면서 덩샹위안(丁香园), 춘위장상이생(春雨掌上医生), 하오파이푸(好大夫) 등과 같은 전문 의사들로부터 온라인 진료를 받을 수 있는 모바일 의료 앱이 인기를 얻고 있다. 모바일 의료의 개념은 2012년부터 본격적으로 보급되기 시작했고 관련 어플리케이션은 이미 2,000여 개가 넘었으며 2012년 시장규모는 약 18억 6백만 위안에 달하는 등 급속한 성장세를 보이는 추세다. 이러한 중국 의료 앱의 성장 속에서 외국 헬스케어 앱을 카피한 앱이 대거 출시되고 있으며 여러 병원과 직접 연결해 병원 정보, 수술 정보, 의사와의 온라인 상담 등 다양한 서비스를 제공하고 있다. 아이메이 컨설팅(爱美咨询)은 5년 후인 2017년에는 중국 모바일 앱 의료 시장 규모가 약 125억 위안에 달할 것으로 예상했다. 그러나 업계 내에 고정된 비즈니스 모델이 없기 때문에 다소 불안정한 성장을 이어갈 것으로 보인다.

### 중국 미디어산업 2013년 전체규모 8,800억 위안 전망

2013년 미디어발전포럼이 청화대학교 신문방송학원의 주최로 진행되는 가운데 《미디어청서-2013년 중국 미디어발전보고(传媒蓝皮书·2013年中国传媒发展报告)》가 발표되었다. 동 보고에 따르면 2013년 중국 미디어산업은 빠른 성장세를 유지할 것으로 전망하고 있으며 산업 전체규모가 8,800억 위안에 달할 것이라고 밝혔다. 보고서는 2013년의 산업을 전망하며 새로운 미디어산업 연구 분석 틀을 제시하였다. 전통 미디어산업에서는 콘텐츠 제작에 관심이 집중되었지만 앞으로는 미디어와 통신, IT산업의 통합을 추진하고 연구해야 할 것이라고 언급했다.



중국 카카오톡 웨이신(微信)

오늘날 미디어산업은 전통매체와 온라인매체, 모바일매체로 구성되어 있으며 세 영역의 융합을 통해 무수히 많은 형태의 뉴미디어가 등장하고 있다. 보고서는 중국 미디어산업이 최근 높은 성장률을 보이며 GDP성장을 돕고 있었으나 최근 3년 간 성장속도가 하락하고 있다고 밝혔다. 2013년 3월 기준 통계 데이터를 보면 2012년 중국 미디어산업 총 규모는 약 7,600억 위안으로 작년대비 13.4%의 성장률을 기록한 바 있다. 2012년 미디어산업 발전 가운데 주목할 만한 세 가지 특징은 첫째, TV산업의 영향력과 규모가 여전히 전체 미디어산업의 으뜸이며 프로그램의 독창성이 TV산업의 발전을 이끄는 주요 원동력이 되고 있다. 둘째, 소셜 미디어의 폭발적인 성장을 들 수 있다. 2012년은 웨이신의 원년이라고 해도 무방할 정도이다. 셋째, 신문매체의 경영실적이 악화되고 있다. 보고서는 신문출판총서와 광전총국의 통폐합이 2013년도 미디어산업에 큰 영향을 미칠 것으로 전망하고 있다.

### 유럽의 산업 & 정책 동향



#### 오스본 장관 유럽 저지에도 영국 게임 세금 감면 면밀히 검토



영국 재무장관 조지 오스본

영국의 재무장관과 문화부 장관은 영국 보조금이 인가될 것으로 확신하고 있다. 재무장관 조지 오스본과 문화부 장관 에드 베이지는 EC(European Commission) 조사가 게임 산업에 대한 세금 감면을 중지시키지 않을 것이라고 전했다. TV와 애니메이션 분야에 대한 창조산업 세금 감면 관련 행사인 영국 필름 커미션에서의 연설을 통해 공식적으로 언급한 것이다. TV와 애니메이션 법률은 영국에서 실행 중이지만, 게임 분야 세금 감면의 도입은 유럽 커미션이 영국에 있는 개발자들에게 정말 필요한 부분인지 검토되어야 한다. EC에서는 게임 산업 분야가 두드러진 시장 저하를 보이지 않는다고 언급했지만, 오스본 장관은 게임에서 새로운 보조금 패키지에 대한 요청은 지속적으로 있었고 3백 6십억 파운드, 1천 5백만 고용자를 기반으로 둔 크리에이티브 분야에 큰 성장을 가져다 줄 것이라는 입장이다. 문화부 장관도 EC의 의견에 반해 프랑스의 세금 혜택에서도 동일한 일이 발생했었다고 지적하면서 여전히 확고한 의지를 보였다. 그는 이러한 세금 감면이 경제 정책 전반에 있어 현재 영국 정부의 가장 중요한 부분을 이루고 있다고 말했다.

영국의 연립정부는 강력한 긴축 전략을 펼치고 있는 동안 국내 부채 문제에 대한 해답으로 해외 투자를 추구하고, 이제는 방송 제작, 애니메이션 계약 그리고 게임 스튜디오 일자리를 위해 적극적인 입장을 취하고 있다. 많은 사람들이 세금 감면을 통해 영국에서 영화, TV, 비디오 게임 제작이 활성화 되기를 희망하고 있다고 문화부 장관은 전했다. 재무 장관도 이러한 방식으로 창조산업을 부양하는 것은 재능인들을 도와주는 것이고 영국 제작으로부터 멀어져 있었던 엔터테인먼트 업체들에게도 틀림없이 매력적일 것이라고 강조했다. 그는 세금 변화가 전반적으로 모든 것을 바꿀 수는 없으나 훌륭한 기술을 갖춘 재능인 풀(Pool)을 보유할 수 있다고 덧붙였다.

### 스페인 저작권법(Copyright Law) 개정

스페인 정부가 현재 스페인의 지적 재산권법(Intellectual Property Law)에 대한 임시적 개정안을 승인하여 법안이 다음 달 중에 완성될 것으로 기대된다. 개정된 동의안은 국민에게 통과되었고 최종 변경에 대한 폭넓은 정부조직들 간 협의 이후에 국회에 두번째 제출을 하여 승인을 받게 된다. 개정 법안의 주요 목적은 저작권 보호를 침해하고 표절된 콘텐츠 삭제를 거부하는 웹사이트들에게 벌금을 부가함으로써 지적 재산의 도용을 방지하기 위한 강력한 규정을 엄격히 시행하는 것이다. 예상 벌금은 지역에 따라 3만~30만 유로 선이 될 것이고 추가로 저작권 보호를 위반한 웹사이트에 광고를 게재한 업체에는 제재가 가해질 것이다.

법안은 또한 개인 복사에 대한 소비 권한을 제한하는 P2P 다운로드 관련 조항을 포함한다. 2013년 2월 MPAA(the Motion Pictures Association of America)는 매우 높은 수위의 표절에 직면하게 되었음을 스페인에 알렸다. 스페인은 파일 공유에 태클을 거는 효과적인 규정의 부재가 스페인 내에서 온라인 표절 문화를 활성화 시키고 있다고 보고 있다. 그러나, 어떠한 수준의 정확성을 가지고 표절 수위를 조절하는 것은 매우 어려운 일이다.

그러나 최근 Gfk에서 스페인 소비자 100여명을 대상으로 조사한 연구에 따르면 43명이 인터넷을 통해 불법적으로 영화를 정기적으로 다운로드 받고 있다고 응답했다. Ley Sinde(스페인의 Sustainable Economy Act 중 인터넷 표절 관한 법안)의 도입을 앞두고 시작된 표절에 대한 지속적인 논란은 2011년 12월 법률로 규정된 후에도 계속되었다. Ley Sinde는 광범위한 영역에서 비효과적이라고 간주되었고 파일 공유에 대한 분명한 가이드라인을 제공하는데 실패하여 결과적으로 스페인 전체에 표절 문제를 만들어냈다. 그러나 저작권 보호와 관련된 La Comisión de Propiedad Intelectual(CPI)는 새로운 개정안 하에 좀 더 효율적으로 운영될 수 있을 것으로 기대된다.

### 미국의 산업 & 정책 동향



#### 북미 스마트폰 시장, 애플 40% 점유로 1위

미국 시장조사업체 스트래티지 애널리틱스에 따르면, 애플은 2013년 1분기 북미 스마트폰 시장에서 1,190만 대를 판매해 시장점유율 37.4%로 1위에 올랐다. 지난해 9월 출시된 아이폰 5 효과가 본격적으로 반영된 2012년 4분기 1,870만 대(44.5%)보다는 판매량이 감소했지만 여전히 1위 자리를 유지하고 있다. 삼성은 전 분기 1,160만 대보다 줄어든 920만 대의 스마트폰을 판매해 2위를 차지했으며, 점유율은 27.6%에서 28.9%로 소폭 증가했다. 갤럭시 S4가 4월 출시된 가운데 2분기 애플과 삼성간의 점유율 격차가 좁혀질 수 있을지 주목되고 있다. 운영체제(OS) 기준 점유율은 구글 안드로이드 OS가 직전 분기보다 5.8% 오른 56%를 차지해 1위에 올랐다. 애플의 iOS는 37.4%로 2위

를 차지했으며, 블랙베리 OS와 마이크로소프트 윈도 OS가 각각 4.1%, 2.5%의 점유율로 뒤를 이었다.



〈아이언맨 3〉 포스터

### 〈아이언맨 3〉 미국 개봉주말 사상 두 번째 흥행 기록

북미 박스오피스 집계사이트 박스오피스 모조의 집계에 따르면, 지난 5월 3일 전 북미 총 4,253개 극장에 개봉한 〈아이언맨 3〉가 주말동안 1억 7,530만 달러의 수익을 거두었다. 이는 지난해 개봉했던 〈어벤저스〉의 2억 740만 달러에 이은 역대 시리즈 2위의 개봉성적으로, 〈어벤저스〉가 아이언맨 외에도 토르, 헐크 등 다양한 캐릭터가 등장했음을 감안한다면, 아이언맨 단일로는 최고 기록으로 여겨지고 있다. 또한, 〈아이언맨3〉는 한국을 포함한 세계 각 국에서 이미 한 주 전 개봉하여 속편이 나올수록 더 흥행이 잘 되는 이례적인 성과를 보이고 있다. 2008년 아이언맨이 처음 소개됐을 때 미국 내 실적은 9,860만 달러였고 2010년 〈아이언맨 2〉의 경우 미국 내에서 1억 2,810만 달러를 기록하여 속편으로 갈수록 더 좋은 성적을 거두고 있다.

# 글로벌 미디어 콘텐츠 기업 동향



미국

### 페이스북, '스페이스포스트' 재능인수

- 페이스북이 웹 기반 게임 개발사 '스페이스포스트(Spacepost)'를 재능인수했다고 밝힘
- 스페이스포스트는 PC와 모바일 기기 등에서 동시에 즐길 수 있는 크로스 플랫폼 게임 전문 개발사로, 자바스크립트, HTML5, 액션스크립트 기술을 통해 게임을 만들어왔음
- 페이스북은 스페이스포스트의 공동창업자인 벤 사베지를 모바일 게임 관련 사업부에 배치할 계획임
- 페이스북은 모바일 엔지니어 분야에 재능 있는 스페이스포스트와 함께 페이스북의 모바일 서비스를 더욱 강화해 나가겠다는 의지를 밝힘



미국

### 유튜브, 채널 유료 서비스 개시 예정

- 조만간 동영상 공유사이트인 유튜브에서 일부 유료 동영상 채널을 선보인다고 영국 파이낸셜 타임스가 5일 보도했음
- 익명의 소식통에 따르면 구글은 수개월 전부터 이런 계획을 추진해 왔으며 이르면 이번 주 중에 공식 발표할 예정임
- 유료화는 약 50개 채널에서 이뤄지며, 각 채널 당 월 이용료는 최소 1.99달러(약 2,180원)로 책정될 전망이다, 아직 어떤 채널이 유료화 될지는 불분명함
- 유료 동영상 서비스는 이용자들에게 더욱 다양한 콘텐츠를 제공하는 동시에 전문적인 채널 운영자에게 안정적인 수입원을 만들어주는 취지라고 전해졌음



미국

### 구글, 뉴스 서비스 앱 '와비' 인수

- 구글이 뉴스를 요약해 제공하는 앱인 '와비(Wavi)'를 3천만 달러에 인수했다고 함
- 와비는 지난 2009년 설립 이래, 2010년 4월부터 의미기반 검색 기술을 활용하여 이용자에게 최적화된 뉴스를 제공하는 뉴스 피드를 제공해왔음
- 자동으로 중복 기사와 스팸 처리를 걸러내는 기능을 가지고 있는 와비가 구글 나우(Now)에 적용될 시 중요도가 높은 기사를 걸러주는 서비스를 제공함으로써 사용자들의 편의를 향상시켜줄 것으로 기대하고 있음
- 또한 와비는 시맨틱 웹 기반으로 구글 지식(Google Knowledge)이나 구글 뉴스, 구글 클래스와 같은 다양한 구글 플랫폼을 기반으로 하는 서비스에 폭넓은 적용이 가능하다는 장점이 있음



유럽

### RTL 그룹 공공화로 향함

- 사기업인 독일 대형 미디어 그룹 베르텔만이 RTL 그룹에 자사 주식의 일부에 대한 판매로 160억 유로의 수익을 거둘 것으로 예상됨, 룩셈부르크에 있는 중재자에 의해 판매가 성사된 이후에 세부 내역이 공개될 것으로 전망함
- 베르텔만의 판매로 RTL 그룹 내 최소한 75 퍼센트의 지분을 유지할 것이며 이전에 RTL 그룹 주식의 7.7 퍼센트만 공공 연히 브뤼셀 주식 거래소에서 거래되었음
- 이러한 판매는 유럽의 가장 큰 규모의 상업 방송사 RTL 그룹에게 큰 변화를 가져 다 주지는 않을 것으로 보이나 베르텔만이 여전히 자사 주식의 대주주로 회사의 전략적 방향을 좌우하는 역할을 할 것임, 판매된 지분은 다른 미디어 업체에게 RTL 그룹에 영향을 미치지도록 하기에는 충분히 크지 않음, 주요 변화는 독일에 있는 투자자들에게 RTL의 발전으로 수익을 얻어낼 수 있는 기회가 제공 될 것임



유럽

### C4 GroupM Ent와 공동제작 계약, 퀴즈 포맷 Nation's Brightest

- 채널 4(C4)가 프로듀서들에게 콘텐츠 펀딩 에이전시 GroupM Entertainment(GME)와 함께 자사의 엔터테인먼트와 팩츄얼 엔터테인먼트 포맷 확보를 위한 계약을 체결하도록 요청함
- 이러한 움직임은 넓은 범위의 방송사 계약의 일부로 전 세계에서 가장 큰 광고 에이전시 WPP의 계열 엔터테인먼트사에 타격을 가하려는 자세로 보였음, C4와 GroupM간 논쟁이 불거졌고 2013년 더 좋은 가격을 협상하려는 시도로 채널로부터 TV광고를 배제시키는 미디어 바이어가 생겨남, 분쟁은 결국 해결되었고 공동제작 계약은 그러한 동의에 따라 이루어짐
- 이러한 양상은 채널 5와 GME간에도 유사하게 벌어져 Norther&Shell 소유 방송사의 오리지널 커미션에 대한 커다란 부분이 에이전시와 함께 공동제작 계약으로 성사됨, 두 경우 모두 GME는 완성된 쇼를 확고히 하기 위해 방송사의 요금에 추가로 부족한 펀딩을 제공함, 이후에 GME는 쇼에서 발생하는 인터네셔널 세일즈를 포함한 50%의 부차적인 수입을 갖게 됨



일본

### 도쿄 디즈니 리조트 나홀로 호황

- 도쿄디즈니 리조트(TDR)이 15일로 개업 30주년을 맞이했음. '도쿄 디즈니 랜드'와 '도쿄 디즈니 시'의 2012년도 입장객수는 총 2,750만 명으로 과거 최고 기록을 경신했음. 불황을 모르는 호황을 누리고 있음.
- 버블붕괴 및 금융위기등 몇 차례의 위기에 봉착해 경영난에 빠진 테마파크도 있는 가운데, 나홀로 승승장구하고 있는 상황임.
- 동경도심에서 가까운 치바현 우라야스시에 위치한 TDL은 약 3천만 명의 상권을 거느리고 있음. 다만 원래 교통편이 좋았던 것도 아니어서 개업초기에는 도자이엔 우라야스역에서 버스로 20분이나 걸리는 장소에 위치해있었음.
- 리피터를 확보하지 않으면 단명으로 끝남. 중대한 과제를 안고 출발했지만, TDL은 종전의 유원지에는 전혀 볼 수 없었던 비밀상의 세계관을 추구함으로써 충성도 높은 팬층을 확보해나갔음.
- 지금은 리피터비율은 90% 이상이라는 경이적인 집객력을 자랑함. 원동력은 '꿈과 마법의 왕국' 실현을 위한 철저한 운영과 서비스임.



중국

### 아마존 차이나 vs 당당왕, 중국 전자책 시장 전쟁의 서막 열린다

- 아마존의 킨들 페이퍼 화이트(Kindle Paper White)가 6~7월 중국에 정식 출시될 전망이다. '중국의 아마존'이라고 불리는 당당왕(当当网)은 아마존 킨들의 출시 소문이 돌아 지난 4월 '모든 전자책 무료' 이벤트를 진행하여 출판사들의 반발을 야기시킴
- 당당왕의 태도에 실망한 여러 출판사들은 이번 아마존 킨들의 빠른 중국 출시를 기대하며 더 나은 전자책 운영 시스템이 구축되기를 기대하는 분위기
- 당당왕 홍보팀의 한 관계자는 이번 이벤트를 기획한 취

지는 "중국 독자들이 정품 전자책 사용 습관을 기를 수 있도록 돕기 위함이었다."며 조만간 아마존 킨들 페이퍼 화이트에 대응하는 '2세대 전자책 리더기'를 출시할 것이라고 밝힘