

11. 북경방송국, 모바일TV 허가증 획득

2007. 4. 9 중국청년보

며칠 전, 북경방송국은 뉴미디어 전략 발표회를 가졌다. 올 2월 북경방송국은 정식으로 국가광전총국의 <정보네트워크 전파 시청 프로그램 허가증>(모바일TV허가증)을 획득하였다.

이는 CCTV, 중앙인민라디오방송국, 중국국제라디오방송국이 작년에 모바일TV 허가증을 얻은 후, 광전총국이 배포한 네 번째 모바일TV허가증이다.

북경방송국은 앞으로 뉴미디어 전략 추진에 박차를 가해 단계별로 온라인 TV, 모바일 TV, SP 등을 포함한 뉴미디어 영역에 전면적인 진입을 할 계획이다. 북경방송국 뉴미디어 운영 플랫폼을 건설하고 풍부한 콘텐츠를 획득하며, 다양한 뉴미디어 플랫폼으로 미디어를 뛰어넘는 방송국이 되도록 노력할 것이라고 전했다.



이슈1) 중국 동만 산업의 발전 기회, 모바일 동만

iResearch <중국뉴미디어동만연구보고 2006-2007년> 중

1. 모바일 동만의 정의

중국 모바일 동만산업 현황을 전반적으로 서술하기 위해서는 먼저 모바일 동만에 대한 정의를 내릴 필요가 있다. 이 보고서가 정의하고 있는 모바일 동만은 모바일이라는 미디어를 통해 방송, 운영되는 동만류의 상품을 말하며, 여기에는 만화, 애니메이션, 게임이 포함된다. 모바일 동만의 최대 특징은 편리하게 휴대할 수 있으며 언제 어디서나 볼 수 있다는 것이다.

2. 모바일 동만과 전통 동만의 차이 분석

	모바일 동만	전통적 동만
고 객	18-35세 사이에 집중	18세 이하에 집중
감 상	휴대가 편리, 언제 어디서나 가능	휴대할 수 없으며 정해진 곳에서만 가능
비 용	자연적 유료 요금	TV, 인터넷 애니메이션 무료
격 식	짧은 내용, 8컷	긴 편이며 8컷보다 많음
내 용	스토리, 실용적 내용	스토리 위주
형 식	사유화, 상호작용가능, 간편함	일방적
마케팅	좁은 시청자 층을 대상으로 함	대중을 대상으로 함

3. 모바일 동만산업 가치고리 분석

(1) 모바일 만화산업

1) 모바일 만화산업 가치고리 분석

모바일 장편만화는 전문적인 프로그램을 사용하여야 볼 수가 있다 이렇게 산업 가치고리에서 모바일만화 기술제공업체라는 부분을 하나 더 증가시킨 것이다. 현재 모바일만화 기술제공업체로는 오스트레일리아의 Barefoot사, 상해 마이슈온라인과 기유한공사의 Mobile Cartoon이 있지만 현재 그들은 별로 큰 진전을 보이지 못하고 있다.

2) 모바일 만화산업 시장규모 예측

모바일 만화는 사실 여러 부가서비스 중에 하나이다. 2005년 컬러메시지 시장 규모는 20억 위안에 달했으며 사용자는 4500만 명이었다. 만화는 젊은이들이 좋아하는 예술 형식으로 모바일만화도 그중 일정 비율을 차지하고 있다.

3) 모바일 만화산업 현황, 문제 및 대책

우연히 출현한 몇 개의 SP가 모바일 만화 컬러메시지를 내놓은 것 외에, 대부분의 SP들은 모바일 만화를 충분히 중시하지 않고 있다. 조사과정에서 72.2%의 사용자가 벨소리 다운로드를 이용한 경험이 있었고, 62%가 배경화면 다운로드를 사용한 경험이 있음을 알 수 있었다. 모바일 만화는 그중 일정한 시장 점유율을 차지하고 있지만 많은 SP들이 콘텐츠에 주력하지 않아 만화가들의 작품이 시장에서 영리를 취할 수 없는 현상이 일어나고 있다. 또한 더 많은 우수 만화 창작자들이 아직 SP의 눈에 띄지 못했으며, 모바일만화의 콘텐츠가 부족하기 때문에 우수 작품이 많지 않은 현상이 벌어지고 있다. 차이나모바일 "11조항"의 제정과 시행은 SP가 콘텐츠를 중시하도록 강요하고 있으며 그에 따라 모바일 만화 창작자도 증가시키고 있다. 통신사들은 모바일음악이라는 장르를 모방하여 직접 CP와 계약을 맺기 시작하였다. 후난모바일은 동만대회를 통해 동만대회에 참여한 기업과 <모바일동만 컬러메시지 특집호>를 만들고 더 많은 우수 CP의 만화가 통신사와 소비자의 인정을 얻었다. 모바일 만화는 2006년 10월부터 유료로 서비스되기 시작하여 더 재미있어지기 시작했다. 그밖에 만약, 컬러문자식의 모바일 만화가 많은 홍보가 된다면 장편 만화를 지지하는 기술로서 컬러메시지는 더 중요한 역할을 하게 될 것이다.

(2) 모바일 애니메이션 산업 가치고리 분석

1) 중국 모바일 애니메이션 산업 가치고리 분석

차이나모바일의 모바일 애니메이션 서비스와 단말기 규범에 따라 모바일 애니메이션 방송기와 플랫폼 업체로는 Digital ChaoTex(数码超智)와 즈이통(紫移通) 두 개의 기술제공 업체가 있다. 그 중 Digital ChaoTex의 해결방안은 주로 개방형 플랫폼(Symbian, Linux, WINCE, Palm) 단말기 예비장치와 다운로드에 적합하다. 즈이통의 해결방안은 주로 기타 사유 플랫폼 단말기의 예비장치에 사용된다. 그들은 단말기 제작사, Design House 등에게 무료로 모바일 애니메이션 방송기기를 제공

한다. 2006년 12월 차이나모바일도 Adobe사의 플래시 형식의 모바일 애니메이션 서비스를 시작하였다. 현재 차이나모바일이 제정한 모바일 애니메이션 기술 표준은 위의 세 개가 균형을 이루면서 대립하고 있는 추세이다.

2) 중국 모바일 애니메이션 제공 이동통신사 분석

현재 적극적으로 모바일 애니메이션 서비스를 준비하는 곳은 차이나모바일, 차이나유니콤 등의 이동통신사 외에도 비통신사가 있다. 예를 들어 선저우디지털(神州数码), 디신통(迪信通) 및 귀메이모바일(国美手机) 등이다.

차이나모바일이 모바일 동만이라는 것에 관심을 갖고 있을 때 후난모바일에게 위탁하고 개최한 제1회 창작 모바일 동만 대회는 차이나모바일이 모바일 동만을 힘껏 밀고 있다는 증거이다. 차이나모바일의 제1회 창작 모바일 동만 대회 조직위원회는 대회 간행물인 <차이나모바일 모바일 동만 특별호>를 내기도 했다. 이는 차이나모바일이 업계에서 첫 번째로 자신의 전문적인 간행물을 만든 것이며 차이나모바일 동만산업이 초보적 기초를 다지고 있다는 지표이기도 하다.

모바일 동만이라는 신종 서비스에 마주하여 기술선도에 집중하는 것에서부터 개성화 서비스로 변화하는 차이나유니콤은 자연스럽게 뒤쳐지고 있다. 올해 항주국제동만제에서 차이나유니콤은 겨우 부스를 배치해 100만 위안을 투입해 그들의 모바일 동만 서비스를 선전하였다.

그밖에 선저우디지털 등 업체는 모바일판매 서비스를 제공하는 것 외에 부가서비스 영역으로 진입하기 위해 노력하고 있다.

3) 중국 모바일 애니메이션 기술제공업체(TP, Technology Provider) 예시

현재 중국에는 Digital ChaoTex, 즈이통, Adobe(Flash), InterGrafX, 페이스(飞思), BryhtFlash, 산이후동(闪易互动), 광저우안카이(广州安凯) 등의 기술제공업체가 있다. 차이나모바일은 Digital ChaoTex, 즈이통, Adobe 3개의 회사를 지정하였으며 차이나유니콤은 산이후동, 광저우안카이 등과 합작을 하였다. 차이나유니콤의 자회사인 Uninewspace도 모바일 애니메이션 기술 개발을 계획 중이다. 선저우디지털의 합작파트너로는 BryhtFlash, InterGrafX, 귀메이모바일이 있다.

4) 중국 모바일 애니메이션 서비스 제공업체(SP, Service Provider) 예시

모바일 애니메이션의 모바일 부가서비스 제공업체는 100개가 넘는다. 비교적 좋은 반응을 얻고 있는 곳으로는 링통(灵通), 공중(空中), 평위엔신(丰元信), 후동미디어(互动传媒), 평화신통(鹏华信通), 메이통우시엔(美通无线), 이동나웨이(移动纳唯), 상하이동방룡(上海东方龙), 쉰성왕 "위왈"(群胜网 "我玩"), 디지털피쉬(数码鱼), 3G 포털이 있다.

5) 중국 모바일 애니메이션 콘텐츠 제공업체 예시

모바일 애니메이션 콘텐츠 제공 업체는 모바일 애니메이션 콘텐츠 제공업체 플랫폼(CPP, Content Provider Platform)와 모바일 애니메이션 창작 콘텐츠 제공업체로 나눌 수 있다. 이 두 가지 제공업체는 약간의 차이가 있다. 모바일 애니메이션 콘텐츠 제공업체 플랫폼은 각종 모바일 동만 콘텐츠를 수집하는 플랫폼이다.

CPP로는 mflash, 51shan, mocartoon 등이 있으며 모바일 동만 콘텐츠 창작 제

공업체는 플래시제국(闪客帝国), 커션(科讯), Wosuntown(文盛唐), 페이양우시엔(飞扬无线), 후동미디어(互动传媒), 디지털피시사(数码鱼公司), 상하이왕룽디지털(上海狂龙数码) 등의 업체가 있다.

6) 중국 모바일 애니메이션 시장 규모 예측

만약에 모바일 애니메이션 산업 고리상의 업체가 모두 노력한다면, 특히 이동통신사의 시장 운영이 일정정도 시장을 이끌어갈 수 있는 역량에 달하게 되면 모바일 애니메이션 시장 규모가 4년 전의 컬러메시지 시장 규모와 비교할 수 있게 될 것이다. 2003년 중국 컬러메시지 시장 규모는 2억 위안에 달했으며, 2년차인 2004년의 시장 규모는 8억 위안에 달해 성장률이 300%에 육박하였다. 3년차에는 18억 위안이 되었다. 만약에 이와 같은 성장률을 보인다면 모바일 애니메이션 성장률은 컬러메시지보다 더 좋은 반응을 보일 것으로 전망된다. 성장률 400%를 넘을 것으로 예측하고 있는데, 그렇다면 1년차 시장 규모가 2억 위안인 것으로 보아 2년차 시장 규모는 10억 위안이며 3년차 시장규모는 50억 위안이 될 것으로 보인다.

7) 중국 모바일 애니메이션 현황, 문제 및 대책

05년 12월 1일, 차이나모바일은 모바일 애니메이션 서비스를 시작하였다. Digital ChaoTex와 지이통사는 기술표준이 되었다. 그러나 1년 동안 SP수입은 매우 적었다. 2006년 말, Adobe의 Flashlite기술이 차이나모바일로 등록되었다.

중국 모바일 애니메이션은 아래와 같은 문제를 가지고 있다. 단말기의 제한을 많이 받는다는 것, 무선 통신망이 좁다는 것, 통신사들이 시장을 이끌어갈 수 있는 능력이 부족하다는 것, SP가 가지고 있는 이익분배 비율이 너무 낮다는 것과 콘텐츠 제작이 어렵다는 문제들이 있다.

대책으로는 단말기를 많이 보급하고 SP와 CP가 융합되어 SP가 자기의 CP부분을 직접 만드는 것이다. 또한 콘텐츠 제작 자본을 낮춰 CP들이 SMS, MMS, 음악의 애니메이션화를 추진하도록 해서 일반 제작자들이 빨리 모바일 애니메이션 산업으로 진입할 수 있게 해주어야 한다. 또한 상업모델을 새롭게 만들어야 한다.

4. 중국 모바일 동만산업의 미래와 전망

(1) 중국 모바일 동만 콘텐츠의 미래

중국 모바일 동만의 미래 발전 전망의 키워드는 UGC라고 할 수 있다. UGC란 "user generated content"의 줄임말로 한국에서는 주로 UCC라고 알려져 있다. 사용자가 직접 제작한 콘텐츠를 말하며 누리꾼들이 직접 제작한 콘텐츠는 모바일이라는 플랫폼을 통해 전시되거나 기타 사용자들에게 제공될 것이다.

(2) 중국 모바일 동만 기술 전망

중국 민족 동만 산업 보호에 관한 정부와 민간에서의 목소리가 높아질 것이며 중국 모바일 동만 기술 기업은 정책상에서 특혜를 누리게 될 것이다. 중국 모바일 동만 기술 기업은 빨리 중국 시장 환경에 적합한 모바일 동만 응용기술을 개발해 내야하며 기술의 블루오션 전략을 적극적으로 실시하고 보급해야 할 것이다. 또한 중국 시장은 3종류 이상의 서로 다른 기술 표준을 허용하게 될 것이다. 그리하여

더 많은 기술제공업체와 콘텐츠 제공업체들이 더 많은 발전 공간을 갖게 될 것이다.

(3) 중국 모바일 동만 루트 건설과 미래 전망

부분 지역의 모바일 동만 CP와 이통사간에 직접적인 합작은 이미 시작되었다. 이는 상업모델이 더 나아졌고 더 융통성 있어졌음을 의미한다. 새로운 상업모델이 중국의 동만 산업에 새로운 사유와 새로운 변혁을 가져오길 바란다. 통신사가 아닌 루트(예를 들어 무료, WAP루트, 모바일 단말기 루트, 모바일 소매루트) 등 다원화된 루트의 건설은 중국 모바일 동만산업의 발전에 새로운 가능성을 열어줄 것으로 보인다.

이슈2) 제1회 중국 공연엔터테인먼트 박람회 정보

이번 공연엔터테인먼트박람회는 공연엔터테인먼트 경영 기업의 이미지 전시, 기업교류, 상품선전, 산업발전포럼 등이 진행된다. 이번 활동은 공연 시장, 엔터테인먼트 산업의 전체 발전상황을 전시할 것이며 공연, 엔터테인먼트 산업 교류의 권위있는 플랫폼을 만들어 중국 공연 및 엔터테인먼트 산업의 산업화, 시장화 발전을 촉진시킬 것이다.

가장 규모 있는 산업 행사

지난 프로젝트 교역위주의 공연교역회 및 산업포럼 위주의 공연고급포럼과는 다른 제1회 중국 공연엔터테인먼트박람회에는 이미지 전시, 프로젝트교역 및 공연포럼 등이 포함되며, 많은 공연과 엔터테인먼트 활동이 첨가 되었다. 특히 중요한 점은 이번 박람회에 첫 번째로 공연 산업고리 상에 있는 관련 기업과 단체가 모일 것이라는 점이다. 공연과 관련된 서비스와 상품이든 모두 박람회에서 찾을 수 있으며 박람회는 중국 국내 최대의 공연산업 행사가 될 것이다.

문화부 문화시장사의 소식에 따르면, 이번 공연 엔터테인먼트 박람회는 다음과 같은 5개 부분의 전시활동을 한다고 한다. 공연과 관련된 콘텐츠 전시, 서비스 전시, 공연 엔터테인먼트 설비 및 기자재 전시, 예술 교육 및 인재육성 전시, 문화예술 인재교류 활동과 현장 무대프로그램 전시가 있다. 공연과 관련된 서비스 전시에는 공연 매니지먼트사, 음반사, 음반영상기업, 공연장, 티켓팅 대리업체 등도 참가한다.

1. 공동주관 : 문화부 문화시장사, 호남성문화청, 장사시인민정부, 문화부 문화시장 발전센터
2. 일 시 : 2007년 4월 20일 (금) ~ 23일 (월)
3. 장 소 : 호남 장사 흥성국제회의전람센터