

한한령의 원인과 대응 정책

- 일시 : 2017년 4월 5일(수), 오후 2시 ~ 오후 5시
- 장소 : 국립중앙박물관 세미나 2실
- 주최 : 한국문화산업교류재단, 한국문화경제학회
- 후원 : 문화체육관광부

한한령의 원인과 대응 정책

- 일시 : 2017년 4월 5일(수), 오후 2시 ~ 오후 5시
- 장소 : 국립중앙박물관 세미나 2실
- 주최 : 한국문화산업교류재단, 한국문화경제학회
- 후원 : 문화체육관광부

한한령의 원인과 대응 정책

- 일시 : 2017년 4월 5일(수), 오후 2시 ~ 오후 5시
- 장소 : 국립중앙박물관 세미나 2실
- 주최 : 한국문화산업교류재단, 한국문화경제학회
- 후원 : 문화체육관광부

○ 프로그램

시간	내용	참석자
1부: 융합한류 아이디어 공모전 시상식		
14:00-14:20	· 융합한류 아이디어 공모전 시상식	· 수상자 2팀
2부: 한한령 원인과 대응정책 세미나		
14:20-14:35	· 개회사	· 곽영진(한국문화산업교류재단 이사장)
14:35-15:00	· 제1주제: 한한령- 오해와 진실	· 김재범(한국문화경제학회 회장)
15:00-15:25	· 제2주제: 놀이 한류	· 심상민(한국문화경제학회 부회장)
15:25-15:40	· Break time	
15:40-16:20	· 종합토론	· 좌장: 곽영진(한국문화산업교류재단 이사장) · 패널: 유승호(한국문화경제학회 부회장) 김정수(한양대 교수) 최영호(용인대 교수· 전 콘진원 부원장) 김휘정(국회입법조사처 입법조사관) 남상현(한국문화산업교류재단 조사연구팀장)

제 1 주제

한한령에 관한 오해와 진실

김재범(성균관대학교 경영대학 예술대학 교수)

한한령의 원인과 대응정책-

한한령에 관한 오해와 진실

김재범 (성균관대학교 경영대학/예술대학 교수)

목 차

1. 한한령의 개념
2. 한한령의 원인
3. 한한령에 따른 손실/비용
4. 한한령 대응 전략

I. 한한령의 개념

1. 최협의: 한국에서 제작한 콘텐츠 혹은 한국연예인이 출연하는 광고등의 송출을 중국내에서 금지하는 것 (김휘정, 2017; 한국문화산업교류재단, 2017).
2. 협의: 한국기업과 한국브랜드등 한국을 담고 있는 모든 요소의 TV 광고까지 금지하는 대대적인 조치 (김휘정, 2017; 한국문화산업교류재단, 2017).
3. 광의: 한국의 상품및 서비스에 대하여 중국에서의 기획 제작 생산 유통 소비를 제한 혹은 금지하는 조치 (김재범, 2017).
콘텐츠 분야로 한정하여 생각하여 본다면 한국의 문화콘텐츠에 대하여 중국에서의 기획 제작 유통 소비를 제한 혹은 금지하는 조치라고 할 수 있음

II. 한한령의 원인

1. 정치적(외교적) 원인
2. 경제적 원인
3. 사회 문화적 원인

한한령의 정치적 원인

한한령의 정치적/외교적/안보적 원인은 다양함.

기본적으로 한국은 정치적/외교적/안보적으로 미국과 중국 양국에 적어도 일정 부분 의지하지 않을 수 없다는 현실적 제약하에서 의사결정을 해야 함.

한한령의 원인은 역사적으로 20-30년 이상의 긴 호흡으로 분석할 수 있음(정재호, 2011).

그러나 오늘의 논의에서는 사드(THAAD)를 원인으로 한 한중간 갈등 및 이로 인한 한한령의 과정에 집중하고자 함.

한국정부의 THAAD관련 의사결정은 제 측면에서 다양한 문제점들을 드러내었고, 그 결과 한 중 관계를 악화시키는 데 결정적으로 기여하였음(우정엽, 2017; 정재호, 2017; 최종건, 2017).

<표1> 한국 정부의 미-중 딜레마 이슈에 대한 대응정책 평가

	TPP/RCEP	AIIB	CICA	전승절	THAAD	남중국해
자체 전략의 유무	○	△	○	△	●	○
눈치 보기 여부	●	●	△	●	●	△
입장 표명 타이밍	△	●	○	△	●	△
입장의 적절성	○	○	○	○	△	○
부처간 조정/협력	●	●	△	○	●	△
대외관계 파장	△	△	○	●	●	○
총평(score)	6	4	10	6	1	9

주: 긍정적인 평가는 ○로 표시하고 2점을 부가; 애매하거나 불확실한 경우는 △로 표시하고 1점을 부가; 그리고 부정적인 평가에는 ●로 표시하고 0점 부과함.

자료: 정재호(2017)

한한령의 경제적 원인

한국과 중국의 통상 이슈 (무역 수지): 중국은 한국 제품 수출 대상국중 1위 (583.8억불) (2위는 미국(343.3억불))

1. 한 중 FTA
2. 각 분야별 통상 이슈
3. 중국 경제의 위기: 경제성장을 둔화, 기업부채 증가

한한령의 사회 문화적 원인

1. 한류의 일방향성 (교류의 부재): 기존의 한류는 문화의 상호교류보다는 우리의 문화를 상대에게 일방적으로 알리는 데 치중하여 왔음.
2. 한류 콘텐츠 내용들: 한류 콘텐츠의 내용에 대하여는 다양한 문제점들이 제기되어 왔음.

Ⅲ. 한한령에 따른 손실-시기

사드 배치 발표(2016년 7월)이후 시기별 한한령 피해를 살펴보면

1기(2016년 7월-8월): 방송 프로그램과 공연 위주로 한류 제재
케이팝 공연 취소/한류스타 팬 미팅 취소(Exo)/한류스타의 중국 방송 통편집(싸이, 황치열)/한중 합작영화 제작중단/한중합작영화 개봉연기

2기(2016년 9월-10월):
중국드라마에 출연중인 한국배우하차(중국배우로 교체됨)/한국드라마 한중 동시방영 심의 지연(사임당)

3기(2016년 11월-12월): 한류 제재 강화
한국드라마 16편의 심의보류/한국드라마 한중 동시방영 중단(화랑)/한류스타(배우)의 중국 휴대폰 광고모델 교체

4기(2017년 1월-): 제재 분야 확대
조수미 백건우 중국공연 취소(1월)/ 국립발레단 김지영 중국공연 취소(2월)
뮤지컬 <지킬앤하이드 월드 투어> 중국 공연 무산

Ⅲ. 한한령에 따른 손실- 분야

1. 방송/드라마 분야의 손실: 제작 중단/심의 지연/방영 연기 중단
2. 애니메이션 분야의 손실
3. 공연및 음악 분야의 손실: 공연 취소/팬미팅 취소
4. 영화 분야의 손실 : 제작중단/개봉연기
5. 예술분야: 클래식 음악/무용 등

Ⅲ. 한한령에 따른 손실- 피해조사

2017년 3월 한한령 피해신고센터 신고 현황

-> 총 17건

1. 분야별: 방송 5건, 애니메이션 영화 4건, 게임 3건, 연예 엔터 2건, 캐릭터 1건, 기타 1건
2. 내용별: 제작중단 5건, 계약파기및 중단 5건, 투자중단 2건, 행사취소 1건, 대금지급지연및 사업 차질등 4건

Ⅲ. 한한령에 따른 손실- 제조및 서비스

1. 서비스 분야의 손실: Lotte Mart 중국내 99개 점포중 87개가 문을 닫음
2. 제조업 분야의 손실: 현대자동차 허베이성 창저우 공장 금년 3월말 부터 가동 중단
자동차 분야는 2016년에 중국에서 180여만대 판매
2017년에 전체 가동률 5% 하락 예상
(5천억원의 실적 타격 예상)

<표1> 한국 정부의 미-중 딜레마 이슈에 대한 대응정책 평가

	TPP/RCEP	AIIB	CICA	전승절	THAAD	남중국해
자체 전략의 유무	○	△	○	△	X	○
눈치 보기 여부	X	X	△	X	X	△
입장 표명 타이밍	△	X	○	△	X	△
입장의 적절성	○	○	○	○	△	○
부처간 조정/협력	X	X	△	○	X	△
대외관계 파장	△	△	○	X	X	○
총평(score)	0	-2	4	0	-5	3

주: 긍정적인 평가는 ○로 표시하고 1점을 부가; 애매하거나 불확실한 경우는 △로 표시하고 0점을 부가; 그리고 부정적인 평가에는 X로 표시하고 -1점 부과함.

자료: 정재호(2017)

IV. 한한령 대응 전략

- 1. 한중 민간 교류 확대
 - 1) 한 중 콘텐츠 업체간 소통 강화
 - 2) 민간차원의 교류 확대 (민간 교류 채널 활성화)

IV. 한한령 대응 전략

2. 지역적 다변화 전략 (Post China 전략)

- 1) 동남아 지역 공략: 중국과 일본 다음으로 중요한 동남아시아 시장을 보다 집중적으로 공략하자는 전략.
- 2) 잠재성이 큰 유럽 북미 진출: 전세계 문화산업에서 가장 규모가 큰 미국, 그리고 문화산업시장규모가 3-5위인 독일, 영국, 프랑스등 유럽시장을 더욱 공략하자는 전략.

IV. 한한령 대응 전략

2. 지역적 다변화 전략 (Post China 전략)

- 1) 동남아 지역 공략: 중국과 일본 다음으로 중요한 동남아시아 시장을 보다 집중적으로 공략하자는 전략.

동남아시아는 2016년 기준으로 인구 6.5억명, 총 GDP 2조 3천억불의 거대한 시장임.

동남아시아중 특히 베트남은 한국이 가장 적극적으로 진출중인 지역

베트남은 한국의 3위 수출국(151.8억불)이며,
베트남에 진출한 한국기업은 4,054개임(2016년 6월말 기준).

IV. 한한령 대응 전략

3. 정부의 대응 정책

- 1) 정부 정책의 원칙및 대응 전략: 자체 전략의 유무/입장의 적절성/부처간 조정 협력/대외관계 파장
- 2) 문화부 정책의 원칙및 대응 전략: 자체전략의 유무/입장의적절성/타 부처와의 조정/대외관계 파장

<표1> 한국 정부의 미-중 딜레마 이슈에 대한 대응정책 평가

	TPP/RCEP	AIIB	CICA	전승절	THAAD	남중국해
자체 전략의 유무	○	△	○	△	X	○
눈치 보기 여부	X	X	△	X	X	△
입장 표명 타이밍	△	X	○	△	X	△
입장의 적절성	○	○	○	○	△	○
부처간 조정/협력	X	X	△	○	X	△
대외관계 파장	△	△	○	X	X	○
총평(score)	0	-2	4	0	-5	3

주: 긍정적인 평가는 ○로 표시하고 1점을 추가; 애매하거나 불확실한 경우는 △로 표시하고 0점을 추가; 그리고 부정적인 평가에는 X로 표시하고 -1점 부과함.

자료: 정재호(2017)

IV. 한한령 대응 전략

3. 정부의 대응 정책

- 1) 정부 정책: 속도 조절의 필요성/다양한 분야의 미국과 중국 전문가의 참여를 통한 대응전략 모색
- 2) 문화부 정책의 원칙및 대응 전략: 문화부 정책의 반성및 평가/한류기획관련 자문 조직의 혁신적 개편

참고문헌

김영호(2010), “탄도 미사일 방어 : 현황과 선택”, 『국제정치논총』, 제50집, 5호, pp. 151~164.

김재범(2016), 20대 국회의 과제-문화예술분야현안, 국회입법조사처보

김재범(2012), 문화외교와 국제문화교류 부문 정책수행체계 개선 방안 현안보고서 리뷰, 국회입법조사처보

김헌준, 박종희, 안두환, 정재호(2016), “영-미 간 세력전이의 21세기 미-중 관계에의 함의”, 정재호(편), 『평화적 세력전이의 국제정치』(서울: 서울대출판문화원).

유용원, “MD 체계의 핵심 미사일 THAAD SM-3”, 『조선일보』, 2014년 3월 19일.

정재호(2011), “한미동맹을 둘러싼 갈등”, 정재호(편), 『중국을 고민하다』(서울: 삼성경제연구소, 2011), pp. 223-268

정재호, 『중국의 부상과 한반도의 미래』(서울: 서울대출판문화원, 2011).

최종건, 박창원(2010), “방패와 창 의 안보딜레마 : 일본의 TMD 구축과 중국의 대응 역학관계를 중심으로”, 『한국과 국제정치』, 26권, 3호, pp. 35-66.

최종철(2004), “미사일방어 (MD)체계가 한국안보에 미치는 영향”, 『국방연구』, 47권, 2호, pp. 29-62.

제 2 주제

호모 에코노미쿠스와 문화불행, 그 너머 놀이 한류

심상민[성신여자대학교 커뮤니케이션학과 교수]

호모 에코노미쿠스와 문화불행 그 너머 놀이 한류

— 한한령 원인과 대응 정책 —



한국문화경제학회/한국문화산업교류재단, 2017.4.5

심상민 교수 (성신여대 미디어커뮤니케이션학과)
ssmin@sungshin.ac.kr

버리

1. 한한령은 왜? : 경제피물로 치달는 동아시아 사회

2. 한류콘텐츠 리스크 경영 진단

- 1) 문화외교
- 2) 콘텐츠경쟁력
- 3) 글로벌 비즈니스 모델
- 4) 미래 비전

3. 한류콘텐츠 대변환 모멘텀

- 1) 줄한류
- 2) 초국적성
- 3) 행복학

4. 결론 : 놀이 한류

- 1) 놀이 자본(play capital) 확충
- 2) 실리콘 드래곤 협업
- 3) 향 할리우드 연대
- 4) 아시아 디스커버리 공동사업
- 5) 신문화경제 새 전략: 게이미피케이션과 놀이한류

1. 한한령은 왜?

: 경제괴물로 치닫는 동아시아 사회



심상민 성신여대교수(문화·커뮤니케이션학부 문화콘텐츠전공)

3

실제 원인은 '미디어 동북공정'

Create NeWave KOCCA

KOCCA 이슈분석 17-01호

2017. 02. 21(화)

중국의
<한국 콘텐츠 공동제작 제한>
지침의 배경 및 함의

중국의 <한국 콘텐츠 공동제작 제한> 지침의 배경 및 함의

작성 | 장민지 KOCCA 산업분석팀 주임연구원*

요약

- 중국 정부 <한국 콘텐츠 공동제작 제한> 지침의 배경
 - 이번 지침은 중국 콘텐츠 산업의 자생력 강화와 연계하여 주목해야 할 사안
 - 이는 중국의 '자주적 창의 업무 추진강화'에 따른 공동제작 '지양'과 관련
 - 동시에 중국의 자국 창작 콘텐츠 제작 생태계 조성 및 엔터테인먼트 육성을 위한 '과정'의 일환
 - ⇒ 중국의 한중 공동제작에 관한 규제는 복합적인 요인이 작용한 결과
- 중국 정부의 움직임에 대해서는 신중한 대응이 필요

심상민 성신여대교수(문화·커뮤니케이션학부 문화콘텐츠전공)

4

실제 기류는 ‘미디어 토사구팽’

한국콘텐츠진흥원, 『중국의 <한국 콘텐츠 공동제작 제한> 지침의 배경 및 함의』, 2016.2.

- 중국은 단기간에 ‘해외 유명 프로그램’ 포맷 도입에 대량의 자금과 방송 자원이 집중되면서 오리지널 콘텐츠의 부족과 아이디어 결핍이 우려된 것으로 나타남
- 이러한 상황에서 정부의 미디어 시장 개입으로 2014년부터 중국의 TV 프로그램 제작과 방영사는 해외 방송 포맷 도입 속도를 늦추고 저작권 합작, 공동 제작을 시도하는 등의 방식으로 프로그램의 발전을 도모해왔음
- 결국 지난 몇 년 간 발전 과정을 거치며 자국산 오리지널 예능 프로그램이 경쟁력을 확보하고 있다고 판단하는 것으로 보임

※ 참고내용 : 收视中国('16.12.09)<模式类节目在中国的发展与变迁>

한국 드라마, 예능, K POP이 위협적이라는 반증

심상민 성신여대교수(문화·커뮤니케이션학부 문화콘텐츠전공)

5

실제 이슈는 ‘미디어 국가이익’

한국콘텐츠진흥원, 『중국의 <한국 콘텐츠 공동제작 제한> 지침의 배경 및 함의』, 2016.2.

△ ‘자주적 창 의 업무 추진강화’ 등 정책과 연계되어 있음

○ 광전총국 <방송프로그램 자주적 창의 업무 추진강화에 관한 통지> 주요 내용

- 2016년 6월 20일 발표된 <방송프로그램 자주적 창의 업무 추진강화에 관한 통지>는 중국 자국의 우수한 이야기와 정신을 널리 알리는 역할을 ‘방송 프로그램’에서 담당해야 한다고 규정하고 있음
- 창작 프로그램 제작을 자주적 창의 업무의 핵심으로 판단하고 있기 때문에, 광전총국은 선정된 우수한 창작 프로그램을 홍보, 추천, 편성 등에서 우선적으로 고려하겠다는 혜택을 명시
- 특히 <중국적 특색을 갖춘 창작 프로그램 제작>, <올바른 사상을 갖춘 우수한 프로그램 연구>
- 7월 1일부터 시행되고 있는 이 통지는 해외 포맷 프로그램의 수입 증가와 예능계에 널리 퍼진 창의력 부족에 대한 문제에 경각심을 갖고, ‘중국 방송사의 콘텐츠 창작을 지원’하겠다는 포부를 담고 있음

※ 참고내용 : 收视中国('16.12.20)<盘点 : 2016广电行业新规及大事件>

○ 중국의 한중 공동제작에 대한 규제는 복합적인 요인이 작용한 결과

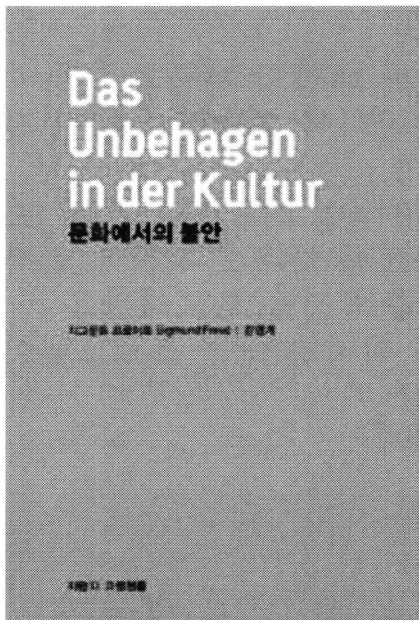
- 중국 정부는 꾸준히 한국의 방송 콘텐츠 수입과 연예인 진출에 있어 규제를 진행해왔기 때문에 공동제작과 관련된 사안은 새로운 것이 아니라, 정치적 이슈와 연계한 압박이 반복·지속·강화될 우려가 있음
- 특히 중국 산업계에서는 방송콘텐츠 제작에 필요한 노하우를 빠르게 누적해 왔고, 여기에 업계의 필요에 부합하는 적절한 지원 정책이 시너지 효과를 일으키며 산업 전반을 활성화하고 있음
- 이러한 상황은 공동제작에 대한 규제가 한한령 뿐만 아니라 자국 창작 콘텐츠 제작 생태계 환경 조성을 위한 정책적 요인이 동시에 작용하고 있음을 보여줌

한국 문화산업 대내외 발전 경로 대변혁 시점

심상민 성신여대교수(문화·커뮤니케이션학부 문화콘텐츠전공)

6

그래서 그들은 문화불행에 빠져들었다



다양한 문화현상 내면을 통찰할 경우 충동 욕구와 이성적 자아의 억압을 수없이 발견... 이러한 관계에서 크고 작은 갈등이 생긴다. 이러한 갈등은 쾌적하지 못함을 유발한다. 특히 자아의 억압이 현대 문화에서 강할수록 쾌적하지 못함을 커질 수 밖에 없다.

=>

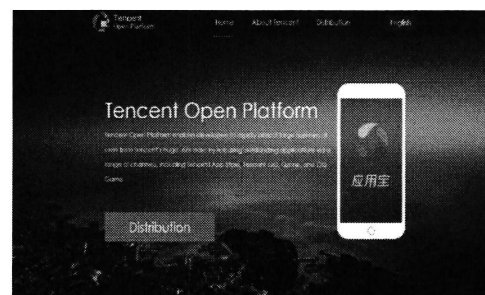
문화(한류, 다양성, 고퀄리티, 자유..)에서 **불안**
문화(한류, 다양성, 고퀄리티, 자유..)에 대한 **불쾌**
문화(한류, 다양성, 고퀄리티, 자유..)로부터 **불만**
문화(한류, 다양성, 고퀄리티, 자유..)를 향한 **염려**

=> 집단극화

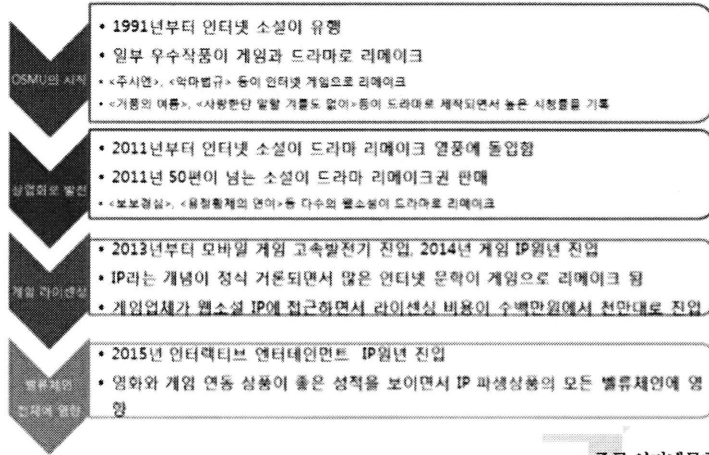
=> 문화불행

2. 한류콘텐츠 리스크 경영진단

- 1) 문화외교
- 2) 콘텐츠경쟁력
- 3) 글로벌비즈니스모델
- 4) 미래비전



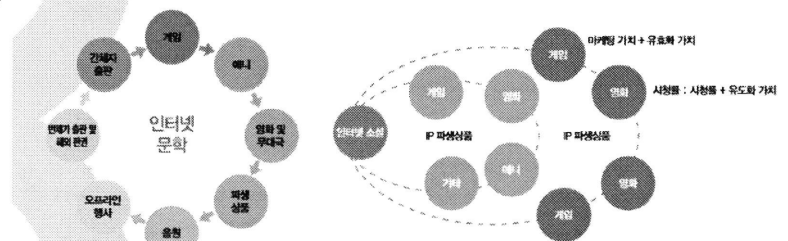
중국 인터넷 문학 IP 산업화 과정



웹툰 한국
<
웹소설 중국

※ 자료 : 한국콘텐츠진흥원(2016), <중국콘텐츠산업동향 2016년 9호>

중국 인터넷문학(소설)의 IP 확장 모형



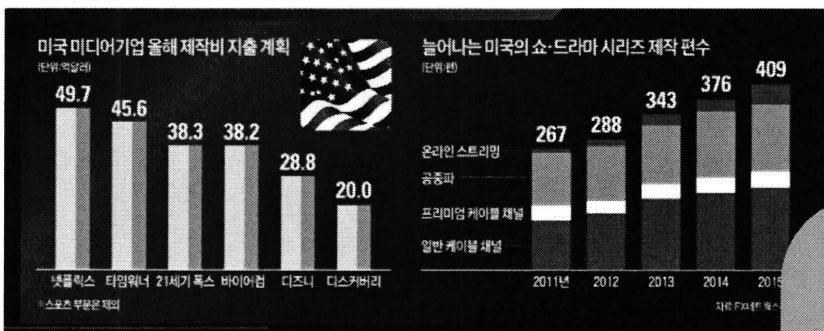
※ 출처 : 한국콘텐츠진흥원(2016), <중국콘텐츠산업동향 2016년 9호>

심상민 성신여대교수(문화·커뮤니케이션학부 문화콘텐츠전공)

11

3) 글로벌 비즈니스 모델

플랫폼
프로듀서
(Maker)



한국경제, 2016.3.4.

넷마블이 리니지2 레볼루션의 중국 시장 진출 초기에 들어감 사진/넷마블

OLD IP에 머무르고 있는 한국 콘텐츠 기업

플랫폼 유통사업자에서 콘텐츠 직접생산자로 업태 전환, 콘텐츠 IP(Originality) 확보 경쟁 : 방송 분과를 넘어서 미디어 문화예술 각축 게임 : 할리우드 스튜디오 모델에서 할리우드 플랫폼 모델로 이행중

=>

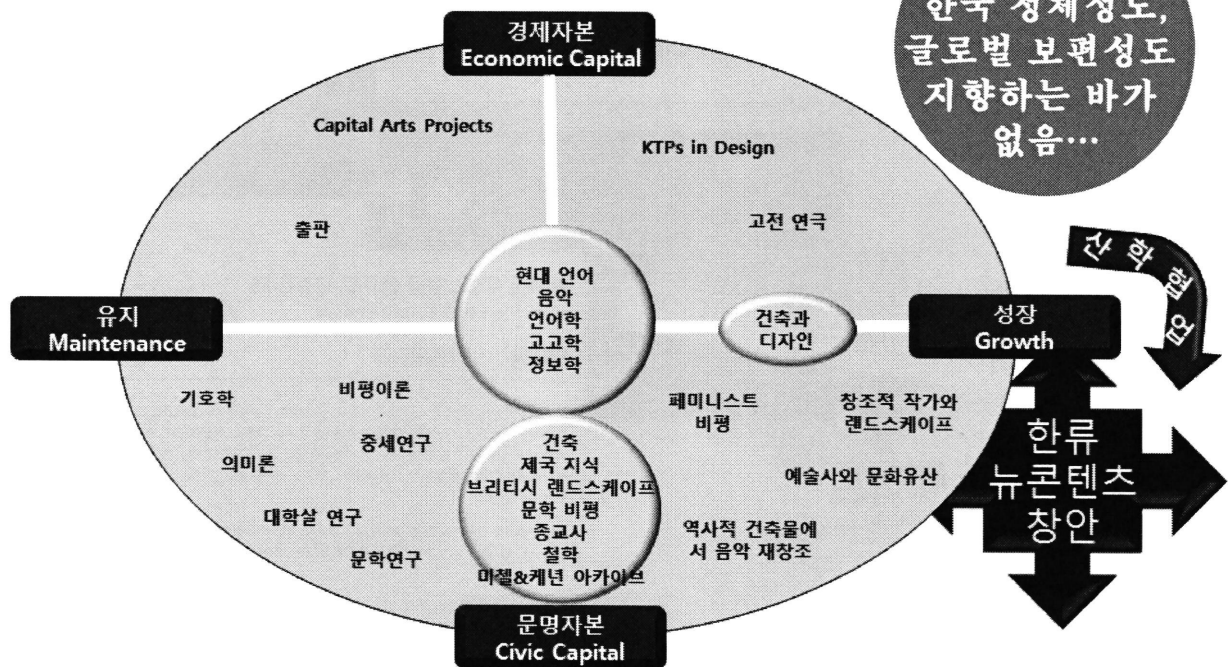
글로벌 IP 확보 역량 부족

即刻扫描上方 二维码关注 抱回服体现资格

커뮤니케이션학부 문화콘텐츠전공)

12

4) 미래비전 : 뉴 콘텐츠 방향성 상실



인문예술 문명, 경제자본 탐구와 산학협력 R&D를 통해 고안하는 뉴콘텐츠(예시)

심상민 성신여대교수(문화·커뮤니케이션학부 문화콘텐츠전공)

13

3. 한류콘텐츠 대변환 모멘텀

- 1) 졸한류
- 2) 초국적성
- 3) 행복학



심상민 성신여대교수(문화·커뮤니케이션학부 문화콘텐츠전공)

14

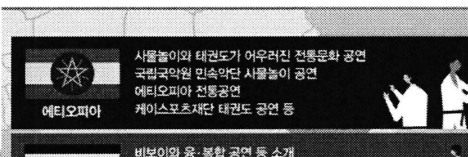
1) 줄 한류 : 한류라는 좁은 방 탈출

더위를 날려주는 레몬에이드, 자몽에이드... 그런데 코리아 에이드는 뭐

박근혜 대통령
아프리카 3개국 방문(5.25~6.1)과 함께 선보이는

'코리아 에이드'
(Korea Aid)

'코리아 에이드'를 따라
아프리카에 한류가 퍼집니다



한·몽골 우호... '몽골 한류'로 한걸음 더

심상민 성신여대 미디어커뮤니케이션학과 교수

공감 1 f t

인쇄 목록

'더 나은 미래' '코리아 에이드'는 누구 아이디어?
낮 뜨거운 '코리아 에이드'

게시일: 2016년 06월 02일 16시 16분

수정일: 2016년 06월 02일 17시 01분 KST

한류
복합력

심상민 성신여대교수(문화·커뮤니케이션학부 문화콘텐츠전공)

몽골에서 한류는 '해 뜨는 바다'를 가리킨다. 신대륙에서 신해일로 넘어가는 본격적으로 한국이 뚝고 온 반가운 '호풍' 한류가 될 것이다. 대륙 한 가운데 강한 고립을 깨는 동방예인이라 통방박사로서 한류 매신자들이 다지고 있음이다. 한국에 게도 몽골은 한류에 폭발적인 유라시아 이니셔티브 선포를 결정 짓는 칼라 콘테스트로 추진되고 있다.

이런 문명사적 전환기에 한·몽 정상회담이 열렸다. 박근혜 대통령이 14~18일 몽골 울란바토르를 공식 방문하면서 몽골 한류에 대한 국가적 국제적 담론이 일어나고 있다.

가장 주목할 것은 몽골 안 한국, 한국 안 몽골이 어느새 본질로 단단해졌다는 사실이다. 26년 전 1990년 경식 수교를 한 이후 두 나라 교류는 급성장했다. 90년대 초 <모래시계>로 시작돼 <장미와 홍나물>, <첫사랑> 등의 드라마가 히트를 치면서 한류 붐이 크게 일어났다. 최근 <태양의 후예>까지 한국 드라마와 K-팝이 큰 히트를 하면서 양국은 금세 친구가 되었다.

매년 김치나 알밤 치킨을 즐길 정도로 한류가 몽골인 습성까지 바꾸고 넓혀 놓았다. 현재 몽골 인구 300만 명 가운데 한국 거주자가 3만 명이며 1~2년 이상 장기 거주한 몽골인은 약 30만 명이나 된다고 한다. 현재 몽골 내 K-팝 커뮤니티만 해도 1만4000여 명이 포진한 티아라 팬클럽을 비롯해 소녀시대, 빅뱅, 엑소 등 20여개가 SNS를 통해 활발하게 모이고 있다. 몽골 TV 방송국에서 방영중인 한국 드라마도 10개나 된다.



심상민 성신여대 미디어커뮤니케이션학과 교수

2) 초국적성 : 개인, 지역 또는 비국가 신대륙

같은 마약 범죄를 다루고 있는 브레이킹 배드와 나르코스 코스의 비교

**넷플릭스는 당신이 어느
에피소드에 빠지는지 알고 있다**

넷플릭스 국내 가입자들의 열혈 시청이 시작되는 에피소드 공개

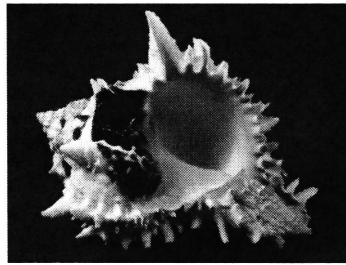
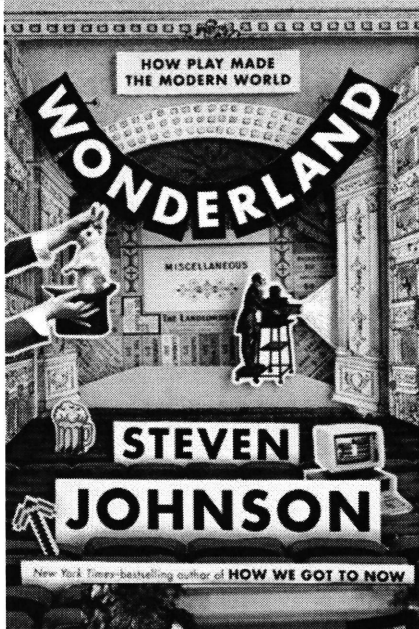
더갯 다운	2	
나르코스	3	
브레이킹 배드	3	
슈츠	3	
살인자 만화기	4	
센스8	5	
맥스터	5	
하우스 오브 카드	6	
오벤지 이즈 더 뉴 블랙	6	
하우 투 갱 어웨이 워드 머더	6	
고달	8	

**할리우드
올드 메이저:
아메리칸 드림
<
뉴 메이저
No Cliché**

	브레이킹 배드	나르코스
주인공	· 말기 암에 걸린 가난한 화학 교사	· 콜롬비아의 마약상이자 카르텔의 수장
범죄 동기	· 암으로 죽기 전 가족을 위해 유산을 남기고 싶어 마약 제조를 시작함	· 돈과 권력을 얻고자 함
성격	· 소심하고 소극적이며 열등감이 강함	· 자신의 이익을 위해 수단과 방법을 가리지 않는 비정한 면모와, 가족을 사랑하는 아버지라는 양면성을 가지고 있음
행적	· 순수한 동기로 시작했던 범죄를 통해 벌어들이는 돈과 권력에 취하게 되며 점차 타락해 감	· 마약을 통해 벌어들이는 돈으로 카르텔을 조직하고 콜롬비아 정치를 좌지우시하며 절대적인 권력과 명예를 얻음
결말	· 가족에게 버림받고 동업자들에게 배신당하여 쓸쓸하게 죽음을 맞이함	· 미국 정부의 집요한 추적을 피해 숨어 다니다 결국 마약단속국 요원에 의해 사살됨

한국콘텐츠진흥원, 2016 해외콘텐츠시장동향조사, 2016.11

3) 행복학 : 엔터테인먼트 => 어뮤즈먼트



“
저자는 인간과 함께 노는 기계를 꿈꾼다. 기계와 기술이 인간을 복속시키고 바둑 기사 이 세 둘을 쫓아내는 잿빛 디스토피아는 없다는 예측이다. 상상력, 창의성 없는 디지털, 스마트 문명은 인간의 놀이터가 될 수 없기 때문이란다. 선물집 펍(pub)도 뮤지엄도 모두 여흥과 민주주의 장으로서 발달해왔다. 계몽주의, 성적 해방, 독립운동도 커피하우스 같은 색다른 놀이터에서 움났다. 아무리 4차산업혁명이 무겁고 비인간적이라 하더라도 결국 오락실, 놀이터가 아니면 인간 세상은 작동하지 않을 거라는 낙관론이기도 하다. 오랫동안 서커스와 동물원, 국립공원을 통해 추구해왔던 환상과 현실 혼합과 같은 놀이 DNA는 기필코 지속된다는 신념이다. 해서 “놀라움을 추구하는 우리 본능은 옳았다”는 저자 메시지는 독자로서는 중요한 체크 포인트가 된다. 과연 문명은 놀이에서 생성되고 전개되었고 앞으로도 계속 놀이가 생산성을 지배할 것인지를 숙고해야할 때가 왔다.
”

심상민 성신여대교수(문화·커뮤니케이션학부 문화콘텐츠전공)

17

4. 결론 : 놀이한류

- 1) 놀이자본 확충
- 2) 실리콘드래곤 협업
- 3) 항 할리우드 연대
- 4) 아시아 디스커버리 공동사업
- 5) 신문화경제 게이미피케이션과 놀이한류



놀이한류로 여는 미래 문화콘텐츠산업

우선 한류 강박을 벗어나 졸업하고(졸한류), 글로벌 보편성을 확보하고(초국적성), 인간과 사회 행복에 복무하는 고품질 콘텐츠(행복학)를 내놓아야 한다.

이 방향은 <놀이 한류>라는 전략이 되어 금한령이나 뉴노멀 경제 침체 문제를 해결할 대책이 되어줄 터이다.

소비자본으로서 놀이자본을 해외 현지 거점으로 삼고 4차산업혁명 기지로서 실리콘 드래곤, 서양 할리우드에 대적하는 아시아 공동 브랜드, 문화유산을 공유하는 디스커버리 미디어 사업 등 실질 공동 프로젝트를 개시하는 실질적인 움직임을 보여야 할 때다.

이를 통해 새로운 문화경제 개념으로서 산업과 사회의 게이미피케이션(gamification: 게임화)을 통한 혁신적 놀이 한류 전략을 실행해나가는 새 전략을 제언한다.

미디어 세상, 비국가적 가상 공동체에서 교감하는 이용자 군단 힘으로 일시적 역풍과 부작용을 극복할 수 있기 때문이다.

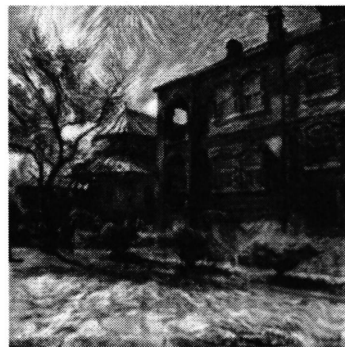
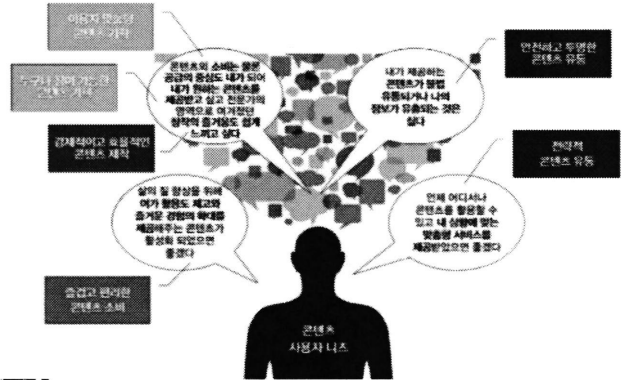
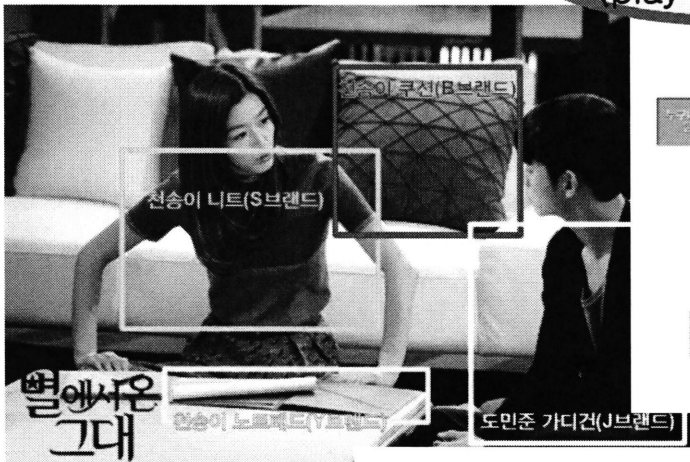


아마존이 마련한 마스(MARS·Machine-Learning Automation, Robotics & Space Exploration) 콘퍼런스, 한국인터넷기술원이 2014년 투자해 설립한 한국미래기술, 국내 토종기업 한국미래기술의 '메소드-2(Method-2)',

2017년말까지 개발을 끝낸 '계 획'이라고 말했다. 예상되는 판매가격은 대당 830만 달러(약 100억원)로, 심상민 성신여대교수(문화·커뮤니케이션학부 문화콘텐츠전공) [중앙일보] 아마존 CEO 제프 베조스, 한국산 로봇에 올라타 "기본 320"

놀이자본 (play capital) 확충

실리콘드래곤 협업



* 출처: 전주 전통성당 사진(좌), 전통성당 사진을 '빈센트 반 고흐' 풍 스타일로 변형한 이미지(우)

심상민 성신여대교수(문화·커뮤니케이션)

구글 '딥드림'이 그린 그림

21

실리콘드래곤 협업

The future of television has implications for every component of a media company

AMAZON AND NETFLIX LOOK TO THEIR OWN SHOWS AS THE KEY TO WORLD DOMINATION

Strategy and monetization		
Front office	Mid office	Back office
- Customer experience management - Customer and channel segmentation - Digital IP internet protocol (IP): products and services - Pricing and bundling - Sales, service and marketing transformation - Social media strategy - Technology enablement: lead-to-service, web, contact centers, customer relationship management (CRM)	- Support operations optimization: marketing, sales, service - Enterprise cost reduction - Operating model and governance - Content monetization - Digital and media asset management - Technology enablement: non-core IT, next gen sales, operations and engineering	- Supply chain and distribution - Finance transformation - ERP - Shared services optimization - Intellectual property management: rights, royalties, participations - IT services management: disaster recovery, business continuity, content security, cloud
Business intelligence and advanced analytics		
Organizational design, change management and governance		
Technology selection and program management		
Privacy, security and risk management		



by Ben Mumson | Dec 14, 2016 10:26am



NETFLIX'S GRAND, DARING, MAYBE CRAZY PLAN TO CONQUER THE WORLD



슈퍼 플랫폼

놀이자본 (play capital) 확충

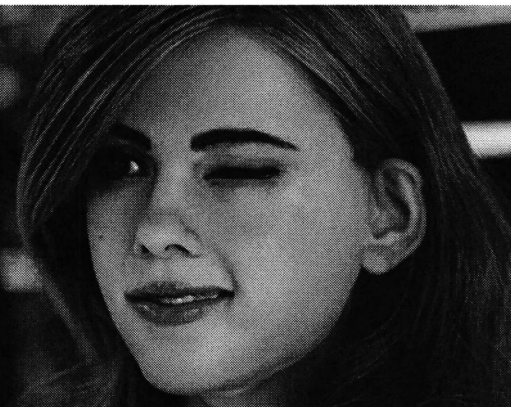
심상민 성신여대교수(문화·커뮤니케이션)

22

실리콘드래곤 협업



© REUTERS



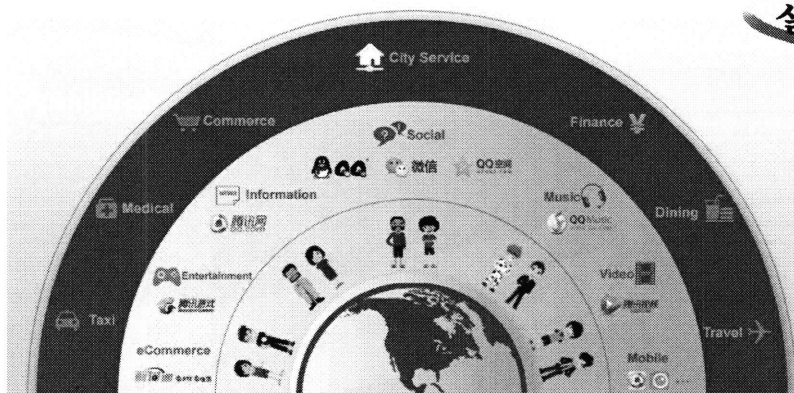
© REUTERS



© REUTERS

23

A New Mobile Ecosystem to Connect Life



Financial services solutions offered by Tencent, Ant Financial (an Alibaba affiliate), and Baidu

Typical expansion into Financial Services



	3rd Party Payment	Money Market Fund	Mobile Wallet	Non-Life Insurance	Lending Arm	P2P Lending	Digital-only Bank	Life Insurance	Social Credit Scoring
Tencent	Tenpay (Apr 2005)	Licaihong (Jan 2014)	Wechat / QQ Wallet (Jul 2014)		Weilida (May 2015)	Weilida (May 2015)	WeBank (Jul 2015)	Hetao Ranshou (Not launched)	Tencent Credit Bureau (Jan 2015)
Ant Financial	Alipay (Dec 2004)	Yu'e Bao (Jun 2013) / Ant Fortune (Aug 2015)	Alipay Wallet (Nov 2013)	Zhong An (Nov 2013)	Ant Credit (Jan 2015)	Zhao Cai Bao (Apr 2014)	Mybank (Sep 2014)	Yu'e Bao Universal Life (2014 Feb)	Sesame Credit (Oct 2015)
Baidu	Barhobao (Sep 2008)	Bai Fei (Dec 2013) / Baidu Finance (Oct 2013)	Baidu Wallet (Jan 2014)	Bai An (Dec 2015)	Baidu Finance (Oct 2015)	Baixin Bank (Nov 2015)	Baixin Bank (Nov 2015)	Bai An (Dec 2015)	N/A

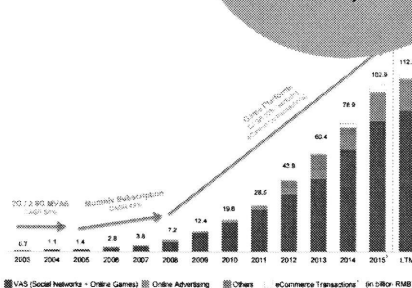
Source: PwC analysis based on company announcements. As of January 2016

심상민 성신여대교수(문화·커뮤니케이션 학부 문화콘텐츠전공)

실리콘드래곤 협업 텐센트

스마트 유통,
스마트 차이나
전략...

Resilient Growth & Diversification



Not Just Watch But Play



실리콘드래곤 협업

슈퍼 플랫폼

항 할리우드 연대

800 million QQ users, 600 million Qzone users

Tencent Open Platform offers developers to access into the world's largest social network. Collaborating users will use Tencent's resources, delivering compelling content globally.

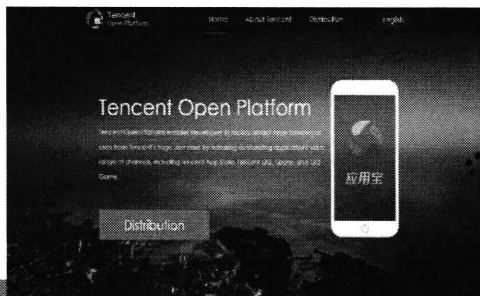


22:11:20

Online users

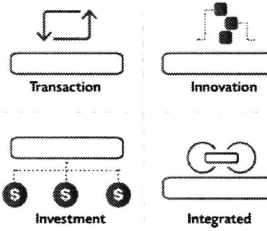
230,416,874

QQ and Qzone are under the same Tencent Open Platform type



심상민 성신여대교수(문화·커뮤니케이션학부)

PLATFORM TYPES

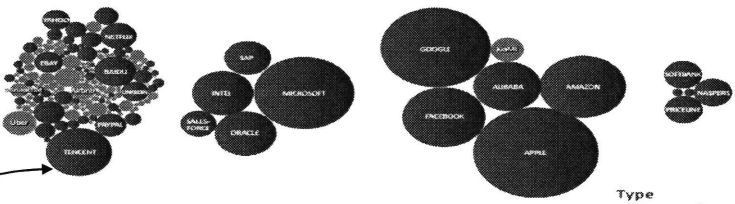


Key Functions

- Matching
- Interaction
- Complements
- Ecosystem

PLATFORM COMPANIES BY TYPE

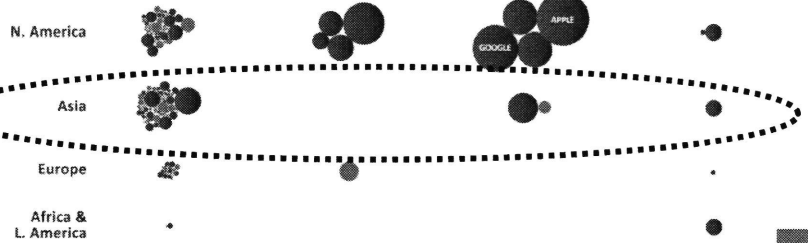
Transaction Innovation Integrated Investment



SOURCE: Global Platform Survey, The Center for Global Enterprise, 2015

PLATFORM COMPANIES BY TYPE

Transaction Innovation Integrated Investment



SOURCE: Global Platform Survey, The Center for Global Enterprise, 2015

- Start building a relationship with local influencers by delivering compelling content on a regular basis via media and social media channels

Brand and Stories

Identify messages and developing local stories to turn into compelling pieces of content supporting the objective of each identified goal

Media

Set a Chinese press bureau to keep informed on trends and influencers, and build a relationship with key press titles via the dissemination of the stories through media interactions.

Social Media

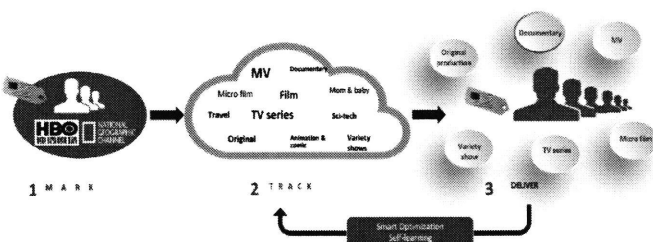
Set social media properties to amplify the results of media and disseminate less formal, easily shareable, informative contents designed to convert followers via a social media hub function

故事

CCTV

6

Content-based Targeting High-end Users Precisely



Source : Tencent's Big Data Platform, Nov. 2014.
Tracking of browsing habits of users having watched American TV series within a month

Tencent 腾讯

Figure 2. Global Satellite Coverage of CCTV International

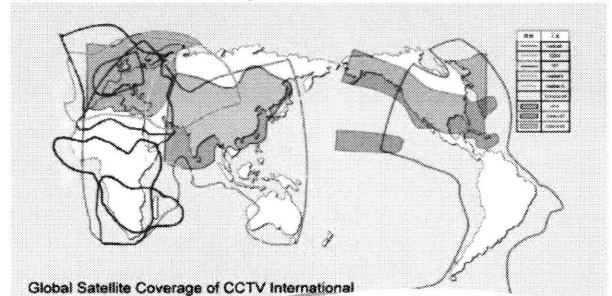
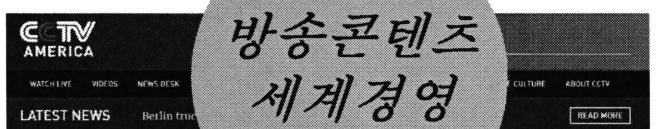


Figure source: CCTV International

항 할리우드 연대

방송콘텐츠 세계경영 공조



Americas Now is CCTV America's weekly news magazine that explores the economic, political and social dynamics of one of the world's fastest-changing regions, Latin America.





경기도 한 학교에서 학생들이 태블릿PC를 이용해 수학 기능성 게임을 공부하고 있다. [홍남]

가상운전·전시상황 체험... 기능성 게임이 뜬다

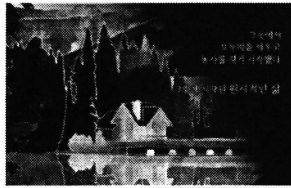
장면 1. 을주운전에 참여한 A씨는 도로교통공단에서 '가상 운전' 연습을 했다. 실제 도로를 주행하는 듯한 착각이 들어 공란처럼 운전할 수 있었다. 그가 체험한 교육용 차량 시뮬레이터는 운전면허 절차 또는 현실 운전 상황이 실제 스코어에 영향을 미치지 않는 기능성 게임이었다.

장면 2. 부모님과 함께 국립중앙박물관 관람에 나섰다. 그러던 중 발견했다. 박물관에 들어와서 보이는 내용은 박물관의 다양한 전시를 소개하는 다양한 전시를 소개하고 있다. 교육이나 여행과 같은 참가자의 활동을 돕는 프로그램인 '2015 국내 기능성 게임 시장'에 따르면 국내 기능성 게임은 약 100여종 가까이 늘었다. 기능성 게임(45%), 공공정책(3.6%) 순

교육·의료·군사·자연스러운 물음:

모바일로 부활하는 古典

영화 '조선왕조실록' 동영상 서비스 '고전5미닛' 등 현대적으로 해석한 고전 인기
고전번역원 아사 자료집 발간

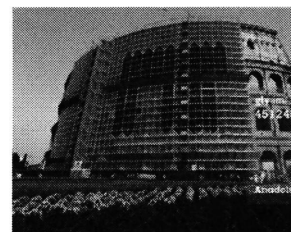
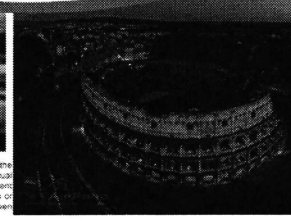


모바일 콘텐츠로 고전의 재탄생되고 있다. [가정]

향 할리우드 연대



Rome AR is a new application to visit Rome across the ages and see what a world like in the various periods thanks to the Time Window system. Time Window is an AR (Augmented Reality) system based on time windows opened by the application onto the main monument areas in Rome, which allows you to view the condition of an archaeological site, urban area or monument, in the various moments of its history, with an interactive overlay, facing your camera 3D reconstruction and their current appearance.



아시아 디스커버리 공동사업

기능성방송
(Serious broadcasting),
과 같은 새 장르,
새 콘텐츠 개발
(국가 R&D 장려)로
기존 엔터테인먼트
기능과 문화가
지배해온
방송미디어산업
성격 변화,
지나친 상업주의 탈피

놀이자본 (play capital)확충

로마 가상체험 디지털 영상(유튜브 등), 이미지 서비스

[예시 : IP 오리지널리티 확보 전략] 신화 테마파크 산해경(山海經)

◇ 서양에 그리스 로마 신화가 있고 영국 작가 톨킨의 대작 <<반지의 제왕>>을 영감받은 핀란드 등 북유럽 신화가 유명하듯 동양 신화 고전인 산해경을 현대화한 테마파크로 구상하는 개념. 2016년 전 세계를 매혹시킨 AR(증강현실) 게임 '포켓몬 고' 스토리와 아이디어 배경이 되었던 일본 요괴 이야기와 이미지의 진정한 원형인 산해경을 중심으로 한국과 일본, 중국, 인도 등 판타지 신화 콘텐츠를 상품화한다면 디즈니랜드를 능가하는 성공작이 될 수 있음. 한국이 주창하고 중국과 일본이 아무 거부감 없이 융화될 수 있는 이러한 오픈 시스템 성격 콘텐츠 상품화 프로젝트 (MD) 비즈니스 모형에 해당



향 할리우드 연대

아시아 디스커버리 공동사업

심상민 성신여대 문화·커뮤니케이션학부 문화콘텐츠



아시아향(香) 콘텐츠

아시아 디스커버리
공동사업

◇ 한류를 창조적으로 파괴하고 미래로 나아가는 새 지평이 될 수 있음. 한국의 연예인, 프로듀서, 감독, 셀럽(celebrity)들 인적 자원부터 한류 첨병이 아닌 아시아 대표이자 글로벌 전문가로서 자기 정체성을 선포하는 일대 혁신이 이루어져야 한다. 그러려면 초국적이고 보편적인 아시아적 가치(Asian Value)에 철저히 기반을 두는 콘텐츠 프로젝트



KBS-NHK-CCTV
공동제작 대하 다큐멘터리
신 실크로드



실크로드..
식해..
온돌, 구들,
모피 로드



심상민 성신여대교수(문화·커뮤니케이션학부 문화콘텐츠전공)

29

유라시아 디스커버리

항 할리우드 연대

Eastern
콘텐츠
브랜드

아시아 디스커버리
공동사업

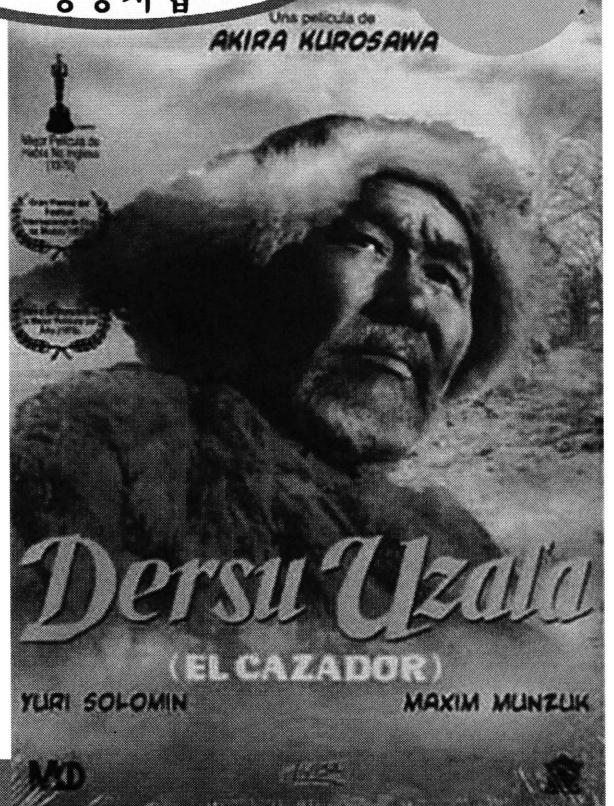
◇ 내셔널 지오그래피나 디스커버리 채널을 벤치마킹한 솔루션.

정치적으로나 첨예한 경제 이권 다툼 소지가 없는 문화 유산을 소재로 한 중 일은 물론 앙코르와트를 보유한 캄보디아 신화의 섬 인도네시아 발리 등 아시아 각 나라가 연합하여 TV 채널이나 매거진, 학회지 저널, 인터넷 모바일 플랫폼 등 미디어경영을 공유하고 협영하는 모델.

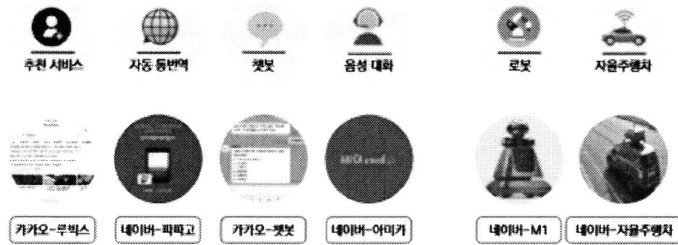
이 협업 시스템이 발전한다면 이후 미국의 아카데미 영화상과 같은 문화유산 부문 어워드나 부산국제영화제에서 운영 중인 아시아필름아카데미와 같은 콘텐츠 스쿨 운영도 추진할 만함

‘아시아 헤리티지 아카데미’ 전략프로그램에서 미디어 경영 차원으로 별일 만한 매우 적합한 사례로는 일본 영화의 명장 구로자와 아키라 감독의 1970년대 영화 <데르수 우잘라>를 선정

이 영화는 웨스턴 영화와 대조적으로 유라시아 이스턴 영화로 발전할 수 있는 역사문화콘텐츠, 몽골리안 현지 원주민 생활문화, 샤머니즘 등 토속신앙을 아우르는 문화유산 미디어 선구자 모델



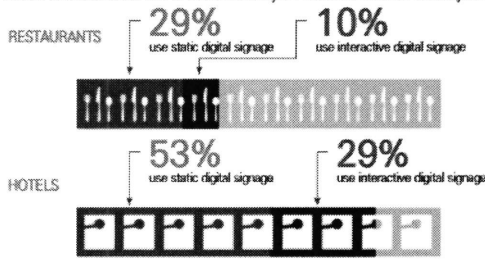
심상민 성신여대교수(문화·커뮤니케이션학부 문화콘텐츠전공)



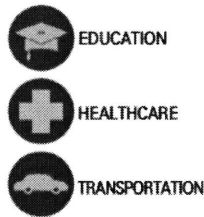
* '미디어이슈 2017 전망', 나스미디어(2016)

디지털 사이니지가 주로 활용되는 산업 분야

There are benefits for a wide variety of industries. For example:



OTHER INDUSTRIES THAT COULD BENEFIT INCLUDE:



심상민 성신여대교수(문화·커뮤니케이션 학부 문화콘텐츠전공)

31

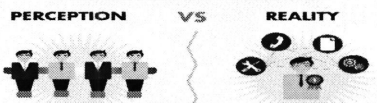
Gamification (신문화경제 놀이한류)

놀이자본
(play capital) 확충

SALES GAMIFICATION: ALL PLAY, NO WORK? NOT EXACTLY.

Gamification may carry a playful connotation, but the increasingly business-bud office sales gamification benefits to organizations that employ it effectively.

IMAGE ISSUES



POTENT PERFORMANCE



SOFTWARE SIDE EFFECTS



GETTING STARTED WITH GAMIFICATION

- Provide rewards for users when they accomplish a specific task. Rewards can include: points, discounts, medals, levels, etc.
- Implement a progress bar to help depict the user's advancement. This will keep participants motivated.
- Use virtual currency within your web games. This type of gamification enhances exchange systems within user interactions.
- Put the players against each other. Making user's points, badges and levels visible to each other generates a sense of competition that would naturally increase usage.

10 BEST PRACTICES FOR IMPLEMENTING GAMIFICATION

1. Playtest the gamification experience.
2. Seriously consider alternatives.
3. Create a tie to business needs.
4. Create a story/context.
5. Use scene to advance learning.
6. Make scoring and winning transparent.
7. Keep the rules simple.
8. Keep leaderboards small.
9. Use levels and badges appropriately.
10. Identify success criteria.

Gamification (신문화경제 놀이한류)

2011 GAMIFICATION GOES MAINSTREAM

Ga - mi - fi - ca - tion (n.): the application of concepts and techniques from games to other areas of activity.

Oxford Dictionary adds 'Gamification' to its word of the year short list.

BRANDS ADOPTING GAMIFICATION: AOL, COKE, DELL, MLB, NIKE, NISSAN, PEPSI, VIACOM.

25M: Venture funding investments to gamification.

1: Billionaire acquires Gamification for industry's first real-time.

8: Books published on gamification.

50%: Predictions (you can count on) of organizations that manage innovation processes will gamify those processes by 2015.

70%: of Global 2000 organizations will have at least a limited application by 2015.

2.8B: in check spending on gamification by 2015.

ISTEVEER GAMIFICATION SUMMIT (January 2011)

"Every Startup CEO Should Understand Gamification" - Ming Chen, Founder/Executive of K&R Games

Gartner Research includes gamification on their annual Hype Cycle chart for Emerging Technologies

NEWS PUBLISHER MORRIS INTERACTIVE SAW A 3X LOYALTY SCORE INCREASE FOR GAMIFIED VISITORS

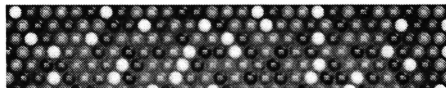
BEFORE GAMIFICATION AFTER GAMIFICATION

Version with linked references and sources: big.do/2013graphic

© 2013 BIG DOOR

심상민 성신여대교수(문화·커뮤니케이션 학부 문화콘텐츠전공)

Oh no! I've lost pretzel guy! Can you help me spot him? - Orange



Gamification (신문화경제 놀이한류)

ARE YOU OUR BIGGEST FAN? Win iPad 3 with RealEstate.com

Top Fans

Rank	Name	Pts
1	Isaac Elliott	15 pts
2	Romy Sauter	12 pts
3	Linda Bihaghoff Kermanshahchi	10 pts
4	Gordy Andy Deloss	7 pts
5	Any Moiny Halin	6 pts
6	George Elie Beaulieu	6 pts
7	L-Tile Solutions	5 pts

Like · Comment · Share · May 13

22,161 people like this.

8,692 shares

Macy's
October 6, 2011

Are you sitting pretty? Take our Sofa Quiz & find the perfect home, plus get great savings during our Columbus Day sale! <http://pub.vitrue.com/TIE>

Macy's Sofa Finder

Facebook

Ford Explorer

LIVE FACEBOOK REVEAL 2011 FORD EXPLORER JULY 26, 2010

12:01am EDT

WATCH
Premiere with Mike Rowe and the Ford Explorer

Watch on YouTube

Mike Rowe



SM MEGAMALL THE CLOCK

LUNCH (starts at 10:30AM)
BE DONE BY 12:30PM & PAY ONLY **549** BEAT THE CLOCK PRICE

DINNER (starts at 5PM)
BE DONE BY 7:00PM & PAY ONLY **649** SPECIAL LUNCH PRICE

Use Your Facebook Credits to Get Coins. Then use Coins to buy premium gifts and icons.

My Calendar

Aug 2010

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

see larger view

Get Coins for FREE!

FIORILLI

The Six-week Holiday Challenge

November 20, 2010 - December 31, 2010

My challenge to you this holiday season:

- Eat a large salad every day
- Enjoy a generous serving of steamed greens with mushrooms
- Satisfy your sweet tooth with three fresh fruits a day
- Have at least one fulfilling serving of beans each day
- Avoid white flour
- Avoid sugars & artificial sweeteners

The six-week holiday challenge will begin on November 20th through December 31st, with the official kick-off on Saturday, November 20th. Stay tuned to <http://DiseasePrevention.com> in the weeks inspired and motivated by the line-up of guest authors!

Commit to the challenge at <http://www.diseaseprevention.com> and learn the details - including free gifts and a video contest!

Commit to the challenge at <http://www.diseaseprevention.com> and learn the details - including free gifts and a video contest!