

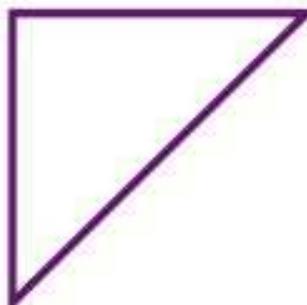
# 위클리 글로벌

2020. 4. 6.

Weekly Global

20

20





# 목 차

2020. 4. 6. 한류사업팀

구 분	제 목
미국	- 코로나-19에 따른 디지털 플랫폼의 확산
중국 북경	- (정책) 국가영화국, 영화산업 자금지원 프로젝트 관련 통지 발표 - (정책) 국가영화국, 영화관 상영재개 잠정중지 관련 긴급통지 - (미디어) 광전총국, 중국 첫 번째 4K 유료채널 정식 허가
중국 심천	- 광둥성, 2020년 60,000개 5G 기지국 건설 예정 - '위챗 미니게임(腾讯小游戏)', 미성년자 보호 시스템 강화
인도네시아	- 코로나19 확산에 따라 현지 TV 방송 프로그램 제작 차질 빚어 - e스포츠 대회 <Garena Free Fire Indonesia Masters> 개최
베트남	- 베트남 글로벌 인적자원경쟁력지수 132개국 중 96위, 5단계 하락 - 베트남, 2개월 만에 USD 18억 달러의 무역 흑자 달성 - 온라인 쇼핑 '베트남인을 위한 좋은 습관'

# 미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

## □ 코로나-19에 따른 디지털 플랫폼의 확산

- ‘Stay At Home’, ‘Social Distancing’, ‘Safety At Home’ 등 코로나-19 확산에 대응하기 위한 사회적 운동이 SNS를 통해 전개되면서 디지털 플랫폼이 각광받고 있는 추세임
- 실제로 할리우드 리포터에 따르면 코로나19 상황이 지속되는 동안 스트리밍 사용량이 전체적으로 60% 증가할 것이라 전망했고, Verizon은 게임 사용량이 75% 급증했다고 발표함
- Warner Media는 3월 14일 이후 HBO Now 스트리밍 서비스를 이용한 시간이 한 달 전보다 평균에서 40% 이상 증가했다고 밝혔음. 또한 HBO 시리즈의 하루 3회 에피소드 이상 시청률도 한 달 동안 65% 상승한 것으로 나타남
- NBC 유니버설은 할리우드에서 디지털 즉시 개봉을 가장 먼저 결정했는데, 영화관 폐쇄로 당시 상영 중인 영화를 디지털로 개봉했음. 이 전략에 해당된 영화는 드림웍스의 <Trolls World Tour>, <The Hunt>, <엠마> 등이 포함됨
- 디즈니 픽사가 <인사이드 아웃>, <코코> 이후 처음 선보이는 <온워드: 단 하루의 기적>을 4월 3일 Disney+에서 스트리밍을 예정함. <온워드: 단 하루의 기적> 또한 iTunes, Google Play, Amazon Prime 등을 통해 19.99달러에 사전 공개됐음. 한편, <온워드: 단 하루의 기적>은 월트디즈니가 애니메이션에 성소수자(LGBTQ) 캐릭터를 등장시킨다는 뉴스에 중동 일부 국가에서는 사전에 상영을 금지하면서 화제가 된 바 있음
- 일부 플랫폼에서는 콘텐츠를 무료로 개방하고 있는데, Comcast는 EPIX, CurientityStream, DogTV, Groker, History Vault 등 일부 프리미엄 콘텐츠를 30 ~ 60일 동안 무료로 제공한다고 발표했음
- 종합해보면, 지난주 전체 플랫폼에서 미국 TV 시청률이 한 달 전과 비교해서 약 20% 증가한 것으로 발표됨
- 한편 OTT 플랫폼이 지금 이 시기에 각광 받고 있는 것과 달리, 프로젝트 단위로 고용이 진행되는 할리우드 산업에서 제작 중단과 개봉연기는 빈번한 상황임. 이에 따라 업계에서 12만 명 가량의 실직자가 발생한 것으로 보고됨
- 재택근무가 어려운 산업 특성상 할리우드 배우들이 연이어 코로나 양성 판정 소식이 보도되면서 이후 자가 격리, 치료 등에 대해 SNS를 통해 소식을 전하고 있음. <뉴 암스테르담> 촬영 중 감염된 한국계 미국 배우 대니얼 대 킴은 코로나에 따른 인종차별을 다룬 발언이 SNS에서 화제가 되었음

※ 자료 출처

<https://www.playstationlifestyle.net/2020/03/18/coronavirus-gaming-usage-data-increase/>

<https://variety.com/2020/tv/news/hbo-now-streaming-growth-stats-coronavirus-1203543848/>

<https://www.cnet.com/news/disney-plus-everything-to-know-coronavirus-europe-launch-frozen-2-onward-pixar/>

<https://triblive.com/local/regional/comcast-offering-free-on-demand-content-during-outbreak/>

<https://www.hollywoodreporter.com/features/as-a-virus-upends-hollywood-may-never-be-a-return-normal-1286691>

<https://deadline.com/2020/03/coronavirus-120000-jobs-lost-b-iatse-members-hollywood-production-shutdown-1202886050/>

# 중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

## □ [정책] 국가영화국, 영화산업 자금지원 프로젝트 관련 통지 발표

- 3월 30일, 국가영화국(国家电影局)은 <2020년도 우수 영화작품 자금신청 관련 통지(关于申报2020年度电影精品专项资金的通知)>를 발표함. 내용에 따르면, 우수한 중국산 영화작품 창작을 장려하고 작품의 수준을 향상시키기 위해 우수 영화작품 자금지원 프로젝트를 지속적으로 진행하기로 함.
- 이번 자금지원 프로젝트는 중국영화 화표상(华表奖) 및 하연배(夏衍杯) 우수영화극본상 선정(수상), 사회건강·당 100주년·코로나19 방역 등을 중점소재로 한 극본 및 편집제작, 관련 대학교 전공 재학생 영상극본 창작 관련 극본 연구토론 및 논증 등 활동, 관련우수아동·농촌·소수민족 소재의 SF·애니메이션·뉴스 다큐멘터리·과학교육 영상 편집제작, 영화창작 인재팀 편성, 영화평론시스템 구축 총 여섯 가지로 분류됨.

## □ [정책] 국가영화국, 영화관 상영재개 잠정중지 관련 긴급통지

- 3월 27일, 국가영화국(国家电影局)은 전국 모든 영화관의 업무복귀를 중지하고 이미 업무에 복귀한 영화관들의 상영을 중단해야 한다는 내용의 통지를 발표함. 구체적인 상영재개가능 시기는 별도로 통지 될 예정임. 통계에 따르면, 2월 1일부터 3월 31일까지 중국 영화시장 전체박스오피스는 약 49만 1,000위안(약 8,497만 원)이며, 동원된 영화 관객 수는 약 1만 5,000여 명임. 이 중 단일 박스오피스가 1만 위안(약 173만 원)을 초과한 일수는 단 13일임.

2020년 2~3월 중국 박스오피스 통계

단위 : 위안

2월			3월		
박스오피스	관객수(명)	평균티켓판매가	박스오피스	관객수(명)	평균티켓판매가
58,217	1,753	32.9	435,651	13,915	23.9

※ 출처 : 중경문화산업(中经文化产业)

## □ [미디어] 광전총국, 중국 첫 번째 4K유료채널 정식 허가

- 3월 20일, 광전총국(国家广播电视总局)은 항저우시 산하 방송국인 Qiusuo채널(求索纪录频道)의 고화질(高清, Full HD)유료채널에서 초고화질(超高, UHD)유료채널 전환조정을 승인함. Qiusuo채널은 5년전 WASU(华数集团)와 디스커버리(Discovery)의 합자로 성립한 중국내 유일한 디스커버리 콘텐츠 기반의 유료방송채널이며, 이번 조정으로 전국의 첫 번째 4K 유료채널이 됨.

# 중국[심천] 콘텐츠산업 위클리 글로벌

## □ 광둥성, 2020년 60,000개 5G 기지국 건설 예정

- 3월 27일, 광둥성 공업정보화청(广东省工业和信息化厅), 통신관리국(通信管理局) 등은 ▲광둥성 내 정보 서비스 시스템 구축 ▲시민 소비 촉진 유도 ▲정책 지원 강화 등의 <코로나19 대처를 위한 정보 서비스 강화와 소비 촉진 유도 관련 정책 조치(关于应对疫情影响进一步促进信息服务和消费的若干政策措施)>를 발표하였음. 광둥성 정부는 시민의 소비 잠재력 활성화 및 신(新)유형의 소비 루트를 발굴하여 광둥성을 스마트 도시로 조성할 예정임.
- 2020년도 광둥성 내 60,000개 5G 기지국을 건설할 수 있도록 추진 중이며 주삼각(珠三角) 및 인근 지역 내 5G 네트워크를 구축하여 광둥성 인구의 90% 이상의 5G 가입자 점유율 달성을 목표로 하고 있음.
  - \* 주삼각 : 주강삼각주(珠江三角洲)의 위치는 광둥성 후이저우시(惠州市), 심천시(深圳市), 광저우시(广州市), 중산시(中山市), 주하이시(珠海市), 포산시(佛山市), 장門市(江门市), 자오칭시(肇庆市), 홍콩 및 마카오의 2개 특별행정구를 포함하고 있어 인구 밀도 면에서 중국 최고의 지역 중 하나이며 또한 중국 남부 경제와 금융의 중심지임.
- 향후 5G통신, 초고화질 영상기술을 교육 분야에 적극 활용하여, 2020년 말까지 광둥성 내 시(市)·현(縣)의 각 학교에 5G 네트워크 구축 및 보급을 목표로 하고 있음.
- 또한 네트워크 통신사와 스마트폰/TV 제조업체들과의 협력 사업을 지원하여 5G 스마트폰, 4K/8K 초고화질 TV 생산을 적극 추진할 것임. 정보 콘텐츠의 소비를 가속화하여 온라인 음악, 쇼트클립, 웹소설, 영상, 연극, 예술, 애니메이션, 스포츠 프로그램, e-스포츠 등 온라인 디지털 제품 및 4K/8K 프로그램에 대한 소비자 수요를 전폭적으로 확대시킬 예정임.

## □ '위챗 미니게임 (腾讯小游戏)', 미성년자 보호 시스템 강화

- 현재 중국게임은 미성년자의 온라인 게임 중독, 과도한 소비 행위제한, 정신 건강 보호를 위하여 게임 및 운영 클라이언트 회사 등에서 미성년자 보호 시스템 구축을 지속적으로 진행하고 있음. 위챗 미니게임 플랫폼도 미성년자의 게임 행위에 대한 체계적인 관리를 하고 있음. 예를 들어 미성년자 자녀를 둔 학부모가 자녀의 게임 계정 상태를 수시 확인할 수 있는 '텐센트 가정 보호 미니응용프로그램(腾讯家庭守护小程序)'을 개발하여, 자녀의 게임 접속 시간, 결제 내역, 소비 패턴 등을 확인할 수 있음.
- 올해 3월 31일, 위챗 미니게임은 미성년자 보호기능을 한층 강화하겠다고 발표함. 예를 들어 미성년자가 위챗 내 미니게임 접속 시 '건강시스템'에 자동 접속되어 실명 인증을 진행하여야 하고 게임 접속 시간 체크 및 결제 금액 제한 기능이 자동 활성화가 됨. 본 제한 시간 및 결제 금액 기준은 <국가신문출판서의 온라인 게임 중독 방지 안내(国家新闻出版署关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知)> 내용을 준수하고 있음.

### ▶ 게임 접속 시간 한도 내용

- 오후 10시부터 오전 8시까지 미성년자 위챗 미니게임 접속 불가능
- 법정 공휴일 하루 게임 누적 접속 시간 최대 3시간 이하 / 평일 하루 최대 1시간 30분 이하로 제한

### ▶ 게임 유료 서비스 이용 제한

- 만 8세 미만의 이용자는 게임 유료 서비스 이용 불가능
- 만 8세 이상 만 16세 미만 이용자의 경우, 1회 충전 금액이 50위안을 초과해서는 안 되며, 매월 충전 금액의 누계는 200위안을 초과하면 안 됨.
- 만 16세 이상 만 18세 미만 이용자의 경우, 1회 충전 금액은 100위안을 초과해서는 안 되며, 매월 충전 금액의 누계는 400위안을 초과하면 안 됨.

# 인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

## □ 코로나19 확산에 따라 현지 TV 방송 프로그램 제작 차질 빚어

- 2020년 3월 30일 조코위 정부는 긴급 내각회의를 통해 국가 긴급사태 정책들과 함께, 보다 강력한 사회적 거리두기를 시행하라고 지시함
- 이에 자카르타 주정부는 <COVID-19 재난대응 비상사태>를 2주 연장하여 2020년 4월 19일까지 재택근무 실시 권고, 유흥시설 영업 중단 명령, 주민 이동금지 권고, 도로(고속도로, 국도)에 대한 봉쇄 준비 등의 조치를 취함
- 따라서 인도네시아 현지 방송사들도 TV 방송 프로그램 제작에 차질을 빚게 됨. 다음은 제작 중단된 드라마 방송 프로그램 목록임

	방송사명	방송 프로그램명	방송시간	제작사	대체 편성 프로그램
1	SCTV	의붓자식의 사랑이야기 (원제: Kisah Cinta Anak Tiri)	매일 16:30	SinemArt Production	드라마 <Princess Mermaid> 재방송
2	SCTV	하늘의 아이 (원제: Anak Langit)	매일 18:00	SinemArt Production	재방송
3	SCTV	대양의 사랑 (원제: Samudera Cinta)	매일 19:30	SinemArt Production	재방송
4	SCTV	두 번째 아내 (원제: Istri Kedua)	매일 21:30	SinemArt Production	FTV Prime Time
5	ANTV	콩쥐팍쥐 (원제: Bawang Putih Berkulit Merah)	매일 20:00	Verona Pictures	Sinema Special Indonesia
6	ANTV	스루니의 사랑 (원제: Cinta Seruni)	매일 18:00	Verona Pictures	Mega Bollywood
7	RCTI	뒤바뀐 세상 (원제: Dunia Terbalik)	매일 20:25	MNC Pictures	재방송
8	RCTI	오토바이 기사 (원제: Tukang Ojek Pengkolan)	매일 19:00	MNC Pictures	재방송
9	RCTI	천지(원제: Bumi Langit)	매일 14:30	Tobali Putra Productions	Biggest Game Show
10	MNC TV	끼안 산팡 왕자의 귀환(원제: Kembalinya Raden Kian Santang)	매일 20:20	MNC Pictures	재방송



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

## □ e스포츠 대회 <Garena Free Fire Indonesia Masters> 개최

- 2020년 3월 15일 자카르타 테니스 인도어 스타디움(Tennis Indoor Senayan)에서 e스포츠 대회 <가레나 프리 파이어 인도네시아 마스터즈 시즌 2(Garena Free Fire Indonesia Masters Season 2)>가 개최됨
- 코로나19 확산에 따라 참관객 없이 진행된 이번 행사는 총 12개 팀이 참여한 가운데 <Garena Free Fire Indonesia> 공식 유튜브 채널과 Kompas TV를 통해 생중계됨
- 이번 대회의 1등은 오닉 올림푸스(Onic Olympus)로 상금 3억 5천만 루피아(약 2천 6백만 원 상당)를 받으며 <가레나 프리 파이어 인터네셔널(Garena Free Fire International)> 대회의 인도네시아 대표팀으로 출전 예정임. 이어 2등은 루브르 이스포츠(LOUVRE Esports), 3등은 이보스 이스포츠(EVOS Esports)가 차지함
- 이번 결승전이 개최되기 전에 2019년 3월 <Free Fire Shopee Indonesia Masters 2019>, 2019년 10월 <Free Fire Shopee Indonesia Masters 2019 Season 2> 대회가 순차적으로 개최되었음
- 이 외에 미국, 유럽, 아시아, 아프리카 등 전 세계 12개의 e스포츠팀이 참여하는 <프리 파이어 챔피언스 컵 2020(Free Fire Champions Cup 2020)>은 원래 4월 19일에 개최 예정이었으나, 코로나19 이슈로 인해 개최 연기됨
- 한편, 가레나(Garena)는 2009년 싱가포르에서 설립된 동남아 최대 게임 유통 회사로, <리그 오브 레전드(League of Legends)>, <피파 온라인 3(FIFA Online 3)>, <히어로즈 오브 뉴어스(Heroes of Newerth)> 등 인기 온라인 게임들을 독점 공급하여 단기간에 빠르게 성장할 수 있었음



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

# 베트남 콘텐츠산업 위클리 글로벌

## □ 베트남 글로벌 인적자원경쟁력지수 132개국 중 96위, 5단계 하락

- 베트남 플러스(Vietnamplus)에 따르면 베트남은 2020년 글로벌 인적자원경쟁지수(GTCI)에서 132개국 중에서 96위로 전년 대비 5단계 하락
- 베트남 순위가 내려간 이유는 GTCI에서 새롭게 채택한 ‘기술 도입(Technology Initiation)’ 항목이 신설되었기 때문. TI는 인공지능(AI) 비롯한 신기술 투자 정도와 기술활용 정도를 평가하는 항목으로, 현재 베트남은 인공지능 분야에서 타국가와의 격차가 많이 벌어져 있는 상태
- 인적자원경쟁지수(GTCI)란 한 나라의 인재 육성, 유치, 보유 등 인적 자원 전반의 경쟁력을 포괄적으로 보여주는 지수로, R&D, 고등교육 정도, 인재시장 전망, 노동시장 유연성, 여성의 사업기회 부문 등의 지표를 종합적으로 평가한 결과

## □ 베트남, 2개월 만에 USD 18억 달러의 무역 흑자 달성

- 베트남 정부는 COVID-19 전염병의 강력한 영향에도 불구하고 올해 첫 2개월 동안 미화 18억 2천만 달러의 무역 흑자를 달성
- 이는 제품의 수출 가치가 크게 향상된 결과로, 그중에서도 12.2% 증가한 9억 달러의 전자와 관련 부품 수출이 주된 원인. 세부적으로는 컴퓨터, 전자 제품 및 구성요소 그룹의 경우 27.4 %가 늘어 16억 달러를 기록했고, 기계류, 장비, 공구 및 예비 부품 그룹의 경우 25.3 % 증가하여 6억 6천만 달러의 수출액 기록
- COVID-19 발생으로 인해 중국이 국경 주민의 상품 거래를 일시적으로 중단한 결과 많은 어려움에 직면하고 있어, 당국, 상품 협회, 기업 및 외국인 투자 기업과 협력하여 생산 및 수출 활동을 평가한 다음 정부에 생산 및 수출 활동의 어려움을 해결하기 위한 솔루션을 제안함

## □ 온라인 쇼핑 ‘베트남인을 위한 좋은 습관’

- 보고서에 따르면 외국기업과 현지 전자 상거래업체들이 베트남에서 수년간 막대한 자금을 투입하면서 이제는 온라인 쇼핑이 일반화 되었다고 함
- 작년 베트남에서는 5개의 주요 상거래 기업이 사용자 확보, 확대를 위해 치열한 경쟁이 있었음. 특히 싱가포르 소재 ‘Shopee’ 기업은 한 달에 3억 3,590만 웹 방문을 기록했으며, 그 뒤를 이어 베트남 월드 Player 기업인 Mobile World, Sendo/Tiki가 2, 3위를 차지. 한편, 한 시간 내 배송을 위해 Grab과 파트너 관계를 맺고, 최근 사용자가 친구 및 판매자와 상호 작용을 할 수 있는 소셜 미디어 인터페이스와 유사한 Shopee Feed 기능도 도입됨

- 구글 “e-Conomy 동남아시아 보고서 2019” 에 따르면 베트남의 인터넷 경제는 2015년 이후 매년 38%씩 성장하고 있으며, 작년에는 120억 달러로 평가되고, 2025년까지는 430억 달러로 급증할 것으로 전망



---

● 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처 ●

---

- 미국 비즈니스센터(LA) 주성호 센터장 : +1-323-935-2070 / thinkju@kocca.kr
  - 유럽 비즈니스센터(파리) 유성훈 센터장 : +33-1-42-93-02-84 / misterx1@kocca.kr
  - 중국 비즈니스센터(북경) 김상현 센터장 : +86-10-6501-9971 / willbe@kocca.kr
  - 중국 비즈니스센터(심천) 남궁영준 센터장 : +86-755-2692-77971 / pinoky14@kocca.kr
  - 일본 비즈니스센터(동경) 황선혜 센터장 : +81-3-5363-4511 / hwang216@kocca.kr
  - 인도네시아 비즈니스센터(자카르타) 김남걸 센터장 : +62-21-2256-2396 / gir194@kocca.kr
  - 중동마케터(UAE 아부다비) 오현전 차장 : +971-2-491-7227 / oh@kocca.kr
  - 베트남마케터(하노이) 홍정용 부장 : +84-39-226-4093 / hongiy@kocca.kr
- 

발행인 김영준

발행처 한국콘텐츠진흥원

전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)

전화 1566-1114

www.kocca.kr