

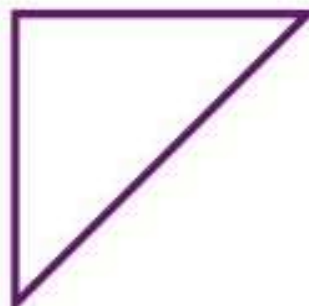
위클리 글로벌

2020. 4. 21.

Weekly Global

20

20





목 차

2020. 4. 21. 한류사업팀

구 분	제 목
미국	- 코로나19가 할리우드엔 던지는 화두
중국 북경	- (정책) 광전총국, TV방송 통계시스템 구축 관련 규정 발표 - (정책) 국무원, 오락·레저시설에 대한 영업중단 권고 - (미디어) 올해 현재까지 중국내 5,328개 미디어기업 폐업 - (애니) 韓 게임 던전앤파이터의 애니 〈Reversal of Fire〉 방송 예정
중국 심천	- 광저우, e-스포츠산업 발전 추진 5대 전략 수립 - 중국애니메이션 그룹 주최 '중국 애니메이션 뉴미디어 연합체' 온라인 회의 개최
인도네시아	- 인니 정보통신부, 게임제작 경연대회 개최 - 인니 OTT업계, 재택근무자 겨냥해 프로모션 진행
베트남	- 베트남 1분기 GDP 성장률, 10년 이내 최저치 기록 - 베트남 기업의 해외투자 둔화 예상 - 코로나19, 베트남 사회 신속한 디지털 변환 필요성 일깨워 - 전문가가 보는 코로나19, 베트남의 위기와 기회

미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

□ 코로나19가 할리우드에 던지는 화두

- 코로나19가 미국 사회에 확산되면서 심각성이 대두되는 상황임. 건강과 직결된 문제일뿐 더러 생계를 지키기 위해서도 할리우드 산업에서는 다음의 몇 가지 질문을 던지고 있음
- 첫 번째로, 섯다운의 피해로 업계 최저 임금을 받는 할리우드 산업 노동자들은 얼마나 큰 고통을 겪고 있는가? 두 번째로, 재정적 손실은 어디까지 증가할 것인가? 세 번째로, 이 상황은 그동안 할리우드의 역사에 전례 없는 도미노 효과를 어떻게 처리할 것인가?
- 상업적으로 행사 취소와 각종 시사회, 지연 등이 일상화되는 것은 물론, 일시적으로 기업 인수와 투자 협정까지 영향을 미친다고 발표함. 이러한 이유로 코로나의 여파를 회복하기까지는 2020년을 넘어설 것이라고 예상하고 있음. 북미 주말 박스오피스는 2000년 9월 이후 최저치인 5,530만 달러로 급락했음
- 미국에서 작은 주뿐만 아니라 LA와 NY같은 주요 도시에서도 영화관, 스튜디오, 테마파크 등이 문을 닫으면서 일자리에 대한 우려는 계속해서 증폭되고 있음. 디즈니는 영화, 테마파크, 프로그램 제작 등 사업이 거의 마비된 상태에서 임원 급여를 최대 30%까지 삭감했으며, 4월 19일부터는 회사 내 불필요한 인력을 해고할 것으로 예상됨
- 산업 특성상 강자들만 이러한 여파에서 살아남을 것이라고 보면서도 관계자들은 열악한 환경의 민낯이 2020-21 TV 방송 시즌에 드러나면서 최소한의 인력으로 산업을 유지하려다 보면 거품이 터질 수도 있다고 예측함. 특히 섯다운을 시작한 지 한 달이 다 되어가는 지금도 중단된 프로덕션 제작진에 대한 보상절차에 대해서는 명확하게 논의된 바 없다고 말함
- 이처럼 코로나19에 대한 공포는 위기이면서도 다른 한편으로 미디어와 엔터테인먼트 시장의 깊이를 강화시킨다고 평가하고 있음
- 4월 9일 목요일 유니버설 스튜디오에 따르면 여름 시즌이 다가오면서 “적어도 5월 31일까지” 문을 닫을 것이라고 발표했지만, “보건기간과 정부 관계자의 안내를 토대로 상황에 따라 유연하게 조정하겠다.” 고 덧붙였다
- 디즈니 테마파크 또한 “추가 통지가 있을 때까지 문을 닫겠다.” 고 발표했지만, 현재까지는 테마파크 산업에 양대 산맥을 이루는 두 업체는 모두 2020년 6월 1일부터 새로운 예약을 받고있는 상황임
- 한편, LA한국교육원은 5월 23일 예정이던 제 69회 한국어능력시험을 코로나19 확산 우려로 취소했음. 다음 시험 일정은 11월 14일로 예정되어 있음

※ <https://variety.com/2020/biz/features/hollywood-coronavirus-financial-festivals-film-television-production-1203537442/>

※ <https://www.forbes.com/sites/suzannerowankelleher/2020/04/09/universal-joins-dsney-in-aiming-for-a-june-1-reopening-date/#181fcd69752b>

※ <https://www.nytimes.com/2020/04/08/business/disney-plus-50-million-subscribers.html>

※ <http://www.radiokorea.com/news/article.php?uid=338642>

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

□ [정책] 광전총국, TV방송 통계시스템 구축 관련 규정 발표

- 4월 13일, 국가 광전총국(国家广播电视总局)은 TV방송 데이터 통계 시스템 구축을 위한 <TV방송통계관리규정(广播电视行业统计管理规定)>을 발표함. 해당 규정은 방송데이터 통계자료의 활용과 통계업무 관리감독 강화, 예산책정 등에 대한 구체적인 내용을 다루고 있음.
- 이 중에는 기관이나 개인이 TV방송 주관부처가 적법하게 시행하는 시청률(조회수) 통계 작업에 대한 방해 및 훼손 행위와 시청률 관련 허위정보 생산을 금지한다는 내용이 포함됨. 또, 기관(단체)이 허위 통계정보를 생산하거나 조작했을 경우 행위 당사자를 포함한 기관 및 부서(업무배분) 책임자에도 책임 소재가 있음을 명확히 규정함.
- 이번에 발표된 규정은 3월 20일 광전총국 국무회의심의를 통과하였으며, 5월 5일부터 시행될 예정임.

□ [정책] 국무원, 오락·레저시설에 대한 영업중단 권고

- 4월 8일, 국무원(国务院)은 중국정부망을 통해 <코로나19 방역관련 작업 통지(关于进一步做好重点场所重点单位重点人群新冠肺炎疫情防控相关工作的通知)>를 발표함. 이번 통지에는 코로나19 확산 이후 방역체제를 유지하면서 사회경제 회복의 가속화를 위한 단계적인 조치로 각 업종별 업무복귀 전 업무특성에 따른 구체적인 방역 실천 방안이 제시됨.
- 통지에는 지역과 감염위험 등급을 나누어 업무·공공장소별 방역 조치를 시행하고 감염 위험 등급에 따라 시설의 개방 여부를 결정하여야 함. 하지만 밀폐된 오락·레저시설은 감염 위험도와 상관없이 잠정적으로 영업 중단을 권고하고 구체적인 요구사항은 각 지역의 방역상황에 근거하여 확정함.

□ [미디어] 올해 현재까지 중국내 5,328개 미디어기업 폐업

- 중국 경제일보(经济日报) 보도에 따르면, 올해 현재까지 말소(注销)·취소(吊销)된 미디어 기업은 5,328개로 2019년 한 해 동안 말소·취소된 기업의 1.78배에 달함. 또, 올해 1·2월 새로 증가한 영화관 관련 기업 수는 8,000개 이하로 전년도 동기대비 25% 감소함.

□ [애니] 韓 게임 던전애파이터의 애니 <Reversal of Fire> 방송 예정

- 4월 23일, 한국 게임 <던전애파이터>의 IP를 활용해 제작한 애니메이션 <Reversal of Fire(地下城與勇士·逆轉之輪)>가 텐센트 비디오에서 독점으로 방송될 예정임. 해당 작품은 2017년 공개된 <The Fate of Arad(阿拉德：宿命之門)>의 후속 작품으로 일본의 애니메이션 스튜디오 Liden Films가 제작을 담당함.
- 게임 <던전애파이터>는 2005년 8월 한국의 네오플이 제작·출시한 게임으로 중국에서는 텐센트가 서비스 중이며, 현재 텐센트의 주력 매출 게임 중 하나임.
- <The Fate of Arad(阿拉德：宿命之門)>는 총 20부작으로 2017년 4월 28일부터 9월 1일까지 텐센트 비디오, 요쿠, 아이치이, Bilibili, 망고TV를 통해 방송됨.



<Reversal of Fire> 홈페이지 메인화면



<The Fate of Arad> 홈페이지 메인화면

중국[심천] 콘텐츠산업 위클리 글로벌

□ 광저우, e-스포츠산업 발전 추진 5대 전략 수립

- 4월 10일, 광저우시 애니메이션 & 게임산업 발전 추진 뉴스 브리핑에서 2020년 광저우 정부는 ▶광저우 글로벌 메이저 e-스포츠 경기팀 육성 ▶e-스포츠산업 관련 국내 대표 페어 개최 ▶광저우시 현지 문화콘텐츠 융복합 e-스포츠 컴피티션 개최 ▶e-스포츠 기술 개발 플랫폼 설립 ▶e-스포츠 분야 산업체인 구축 등의 5대 전략을 수립하여 e-스포츠산업 발전을 추진할 예정이라고 발표하였음.
- 광저우시e-스포츠산업협회 회장 린윈판(林云帆)은 “현재 e-스포츠 산업체인 내 수익 가운데 게임 개발 업체의 수익에 비해 경기/클럽 운영 수입, 라이선스 파생상품 수입 등과 관련된 분야는 비중이 크지 않지만 향후 성장 가능성이 큰 분야”라고 언급하였음.
- e-스포츠 산업의 발전과 더불어 게임 라이브방송 업계도 새로운 성장 잠재력이 있을 것으로 보이며 라이브방송 플랫폼들은 '라이브방송 + e-스포츠' 연계 사업 모델을 발굴하고 있음. 최근 각 플랫폼마다 차별화된 e-스포츠 프로그램 제작, 경기 판권 구입, e-스포츠 컴피티션 개최, 스타 앵커 육성 등을 통한 브랜드 파워 강화를 통한 수익 창출을 모색하고 있음.
- 2019년 12월, 비리비리 라이브방송 플랫폼은 8억 위안을 투자하여 향후 3년간의 리그 오브 레전드 S매치 단독 방송권을 구매한다고 발표하였음. 또한 2019년도 더우위(斗鱼) 플랫폼은 e-스포츠 경기 라이브방송을 통하여 광고수입이 1억7,040만 위안으로 2018년 동기 1억321만 위안보다 29.0% 증가하였다고 밝혔음.
- 2020년 광저우시e-스포츠산업협회는 <광저우시 e-스포츠산업 3개년 추진계획>에 따라 5개 산업 발전 추진 목표 달성, 차별화된 광저우 e-스포츠산업 생태계 조성 등을 위하여 협회 회원 기업과 공동으로 협력을 추진할 예정임.

□ 중국애니메이션 그룹 주최 중국 애니메이션 뉴미디어 연합체 온라인 회의 개최

- 4월 10일, 중국애니메이션 그룹은 “애니메이션 보급, 가치 증대”라는 주제로 웨이보 애니메이션(微博动漫), 카이슈 이야기(凯叔讲故事), 콰이관 만화(快看漫画) 등 애니메이션 업계 관계자 및 대표들을 초청하여 온라인 회의를 개최하였음.
- 웨이보 애니메이션은 시나 웨이보 산하 애니메이션 사업을 담당하고 있으며, 최근 오리지널 콘텐츠 창작과 뉴미디어 애니메이션 개발 육성에 지속적으로 힘을 쓰고 있음. 애니메이션 콘텐츠를 활용하여 핫 이슈 또는 사회공익 콘텐츠를 제작하고 있으며, 최근 코로나19 기간 동안 웨이보 애니메이션 온라인 뉴미디어 채널에서는 만천항(漫天抗), 역(疫), 차원 사랑 행동(次元爱心行动) 등의 온라인 응원 활동 캠페인을 개최하였음. 본 캠페인에는 100여 명의 만화가가 참가하여 홍보 작품을 제작하였음.
- 이 가운데 웨이보 애니메이션 링운사(凌云社) 작가의 창작만화인 《화신산전 ‘역’ (火神山战 “疫”)》이 많은 유저들로부터 호평을 받았음.
- 웨이보 애니메이션 상업부 총경리 짜오뽀(赵波)는 “현재 애니메이션 콘텐츠의 유통 매체가 끊임없이 변화하면서 각각의 매체는 차별화된 수요를 발생시키고 있음. 이는 애니메이션 콘텐츠 창작자가 소비자의 관심 분야를 보다 정확하게 파악하여 뉴미디어와의 융합 등 새로운 변화에 대응해야 되며, 특히 뉴미디어는 애니메이션 산업에 있어서 기회와 도전“이라고 언급하였음.
- 향후 웨이보 애니메이션은 뉴미디어 채널을 더욱 확대하여 현지 내 우수 콘텐츠 창작 팀을 지원할 것이며, 애니메이션 IP를 확대하고 채널과 사용자와의 연결을 강화하도록 지원할 예정임.

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

□ 인니 정보통신부, 게임제작 경연대회 개최

- 2020년 3월 29일 인도네시아 정보통신부(KOMINFO)는 인도네시아 게임협회(Asosiasi Game Indonesia, AGI)와 협업하여 코로나19 확산 예방을 위한 게임 제작 경연대회 <집에서 게임을 만들자(Ayo Bikin Game di Rumah Aja)>를 개최한다고 발표함
- 본 대회의 테마는 “코로나19를 함께 극복하자: 깨끗하게, 건강하게, 재미있는 삶(Mari Bersama Melawan COVID-19: Hidup Bersih, Sehat, dan Seru)”로, 초등학생/중학생/고등학생/대학생 및 일반인들을 대상으로 4월 2일부터 4월 5일까지 진행함
- 총 238개 작품이 출품된 가운데 이번 대회는 네티즌들의 온라인 투표 결과를 포함하여 우승자를 선정하였으며, 4월 13일 발표한 본 대회 우승자 목록은 다음과 같음

	수상부문	게임명	게임 개발자명	상금
1	초등부	Fight The Virus	Anneke & Naila	3,000,000루피아 (약 240,000원)
2		Attack On Corona	Ananda Tri	1,500,000루피아 (약 120,000원)
1	중등부	Mr.Sprayman	Aghnat & Radian	3,000,000루피아 (약 240,000원)
2		Social Distancing The Game	Gavin & Domu	1,500,000루피아 (약 120,000원)
1	고등부	Dirumah Aja	Raihanita & Bunga	4,000,000루피아 (약 320,000원)
2		Sijaro	Wiaji & Alfira	2,000,000루피아 (약 160,000원)
1	대학/일반	Stay Simulator	Fajar Rahmadhany	6,000,000루피아 (약 480,000원)
2		Safety Shoppy	Vinda D Zoebir	4,000,000루피아 (약 320,000원)
3		Fight COVID-19	Andre Mata S	2,000,000루피아 (약 160,000원)
1	인기상(학생)	Petualangan Corona	Akbar Wicaksono	1,500,000루피아 (약 120,000원)
1	인기상(일반)	Planet COVID	Kevin Jaya	1,500,000루피아 (약 120,000원)

- 한편, 상기 1등 우승자들은 추후 터치텐 게임즈(Touchten Games)와 마인게임닷컴(MainGame.com)의 CEO 안톤 수하르요(Anton Soeharyo)에게 멘토링을 받을 예정임

□ 인니 OTT업계, 재택근무자 겨냥해 프로모션 진행

- 인도네시아 OTT업계는 코로나19 확산에 따른 재택근무 기간을 겨냥하여 요금 할인 프로모션을 진행함. 해당 내용은 다음과 같음

	회사명	정상가		할인가	비고
1	Netflix Indonesia	핸드폰	49,000루피아 (약 3,900원)/월	-	
		기본	109,000루피아 (약 8,600원)/월		
		스탠다드	139,000루피아 (약 11,000원)/월		
		프리미엄	169,000루피아 (약 13,300원)/월		
2	Genflix	49,000루피아(약 3,900원)/월		-	
3	Iflix Indonesia	1,900루피아(약 150원)/일		1개월 무료	2020.3.24.~4.24
		9,900루피아(약 800원)/주			
		39,000루피아(약 3,000원)/월			
		374,400루피아(약 30,000원)/년			
4	HOOQ	3,900루피아(약 300원)/일		-	OVO 사용자 대상 캐쉬백 30%
		24,000루피아(약 1,900원)/주			
		69,000루피아(약 5,400원)/월			
		414,000루피아(약 32,700원)/년			
5	VIU	기본	무료	-	10,000루피아 (약 800원)/주 및 캐쉬백 30,000루피아 (약 2,400원)
		프리미엄	1개월 30,000루피아 (약 2,400원)	1개월 30,000루피아 + 2주 무료	
			3개월 75,000루피아 (약 6,000원)	2개월 60,000루피아 + 1개월 무료	
			6개월 100,000루피아 (약 8,000원)		
			12개월 200,000루피아 (약 16,000원)	-	
6	Goplay	3개월 199,000루피아(약 16,000원)		무료	2020.3.23.~3.29
		6개월 209,000루피아(약 16,500원)			
		12개월 499,000루피아(약 39,000원)			

- 한편, Iflix Indonesia 관계자는 3월 말부터 재택근무가 본격적으로 시작되면서 신규 이용자 수가 25% 증가했으며, 기존 이용자들의 이용률도 35% 증가하였다고 밝힘
- 그러나, 해당 관계자는 이용률의 증가이유가 비단 코로나19 때문만이 아니라, <바이크 보이즈(Bike Boyz)>, <트리니티 트레블러(Trinity Traveller)> 등 인도네시아 신작 영화를 영화관 상영 종료 후 Iflix Indonesia를 통해 바로 감상할 수 있었기 때문이라고 분석함
- 이 외 VIU, HOOQ, Goplay 등 관계자는 재택근무에 따른 이용률 증가 현황을 밝히지 않음

베트남 콘텐츠산업 위클리 글로벌

□ 베트남 1분기 GDP 성장률, 10년 이내 최저치 기록

- 베트남의 올해 1분기 국내총생산(GDP) 성장률은 코로나19의 타격으로 10년 만에 최저치인 3.82%로 나타났다
- 지난 3월 27일 1분기 통계가 발표된 기록에 따르면, 서비스 부문은 3.27% 성장률, 농어업 부문은 0.08%의 성장률을 보였음. 산업 및 건설 부문의 이 기간 성장률은 7.12%로 둔화되었고, 가공 및 제조업은 2016년 이후 가장 낮은 성장률을 기록. 더욱이 18,600여개 기업들이 임시가동 중단에 직면하면서 산업운영 부문도 저조한 성장세를 보였음. 이 기간 베트남에 입국하는 외국인들의 수가 18% 감소했고, 3월 소비자 물가지수(CPI)는 세계 유가의 급락과 풍부한 가금류 공급으로 전월 대비 0.72% 하락함
- 기획투자부는 최근 올해 GDP 성장률이 5.96%로 최근 7년간 최저치를 기록할 것으로 전망하기도 했음

□ 베트남 기업의 해외투자 둔화 예상

- 베트남 기업들의 해외투자액은 올해 1분기 총 4,930만 달러로 상당히 둔화되었다고 베트남 해외 투자청이 발표. 한편 이러한 투자 둔화에도 불구하고 많은 베트남 기업들이 라오스, 캄보디아, 미얀마 등 전통적 투자국에서 벗어나 신규시장에 대한 투자를 확대한 것으로 나타나 주목
- 베트남이 지난 3개월 동안 투자한 13개국 중 투자금액 1위는 미국. 미국에 대한 베트남의 투자는 총 투자 자본액의 40.8%나 차지하는 2,010만 달러로 7개의 새로운 프로젝트에 투자. 미국에 이어 싱가포르가 1,280만 달러로 전체 투자액의 26%를 차지했고, 캄보디아, 쿠바, 홍콩이 뒤를 이었음
- 한편 베트남 기업의 투자 분야도 다양해졌는데, 숙박 및 식품 서비스 분야에 1,470만 달러가 투자되었고, 과학·전문활동 분야에 1,200만 달러, 제조업, 도매업, 소매업 등이 그 뒤를 이었음

□ 코로나19, 베트남 사회 신속한 디지털 변환 필요성 일깨워

- 코로나19의 대유행으로 베트남이 디지털 전환을 서둘러야 할 절박한 필요성을 느끼게 된 만큼, 베트남 정보통신부의 응우옌 만 홍 장관은 디지털 기업들에게 온라인 서비스를 위한 플랫폼 혁신과 개발을 촉구했음
- 홍 장관은 코로나19가 여러 어려움을 가져왔으나 디지털 변환 가속화와 사회 경제활동의 온라인화를 가져올 큰 기회를 제공하고 있다고 함. 홍 장관은 특히 베트남 정부가 현금 없는 지불, 모바일 머니, 온라인 학습, 저가 스

마트폰 보급과 전자정부 확산 등 현재 추진 중인 디지털 전환 정책을 보다 신속하게 추진할 것이라고 덧붙였다

- 다만 베트남 상공회의소(VCCI)는 새로운 사업 모델이 효율적으로 운영될 수 있는 시의 적절한 법 개정도 촉구했는데, 이는 그랩(Grab)과 베(Be) 같은 승차 공유서비스 법제화에 6년이나 걸렸다고 지적



<휴대폰 현금 없는 지불 사례>

□ 전문가가 보는 코로나19, 베트남의 위기와 기회

- 코로나19 바이러스는 전 세계 경제에 심각한 영향을 초래하고 있지만 베트남 내 농업 관련 업체들에게는 기회가 될 수 있다고 베트남 경제전문가들이 의견을 밝힘
- VIDA 쯔엉 지아 빈(Truong Gia Binh) 회장은 전 세계적인 위기 속에서 기회를 찾을 수 있다면서 농업 관련 업체들은 디지털 기술을 신속히 배치하고 생산을 구조 조정하며 농업 디지털화, 전자상거래, 원산지 추적 등 첨단 디지털 기술을 적용할 수 있는 기회라고 강조함
- Nafood의 응우옌 만 형(Nguyen Manh Hung) 회장은 위기를 기회를 만들려면 2가지가 필요하다면서, 코로나19 이후의 회복 시간이 필요한 중국 시장과, U-Viet Nam 자유 무역 협정(EVFTA)이 이달 초 유럽의회에서 승인되었고, 이번 달에는 베트남 국회에서 승인될 것으로 예상됨에 따라, 이 시장에 집중할 필요가 있다고 언급함

☞ Nafood : 1995년 설립된 그룹으로, 베트남 최고의 과즙, 냉동 채소, 과일 가공 및 수출기업

● 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 / girl94@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