

KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2020

**WEEKLY
GLOBAL**

위클리글로벌

175 호

2020년 6월 8일 한류사업팀

구분	제목
 방송/영화	<ul style="list-style-type: none"> • [미국] 미국 최대 영화관 체인 AMC 경영 위기 • [북경] 코로나 19 영향으로 올해 1 분기 중국 박스오피스 규모 88% 감소 • [북경] 2020년 1 분기 중국 온라인 동영상 기업 재무보고 비교 • [일본] 니혼 TV, <보이스>에 이어 <청년경찰> 리메이크 드라마
 게임/융복합	<ul style="list-style-type: none"> • [심천] 중국 양회 : 온라인 게임 등급제 도입 제안 • [심천] 중칭바오(中青宝), '게임 + 클라우드 서비스' 생태계 구축 • [일본] 국민체육대회(국체) 문화프로그램 <전국 e 스포츠 대회> • [인니] WHIM 인도네시아, 틱톡과 협업하여 게임 MCN 사업 확대
 음악	<ul style="list-style-type: none"> • [미국] 미국음악산업 #Blackouttuesday 캠페인 동참 • [미국] K-Pop 팬 미국 인종차별 항의 시위에 동참 • [일본] 라인, 유료 온라인 플랫폼 <LINE LIVE-VIEWING>
 통합(정책 등)	<ul style="list-style-type: none"> • [북경] 상해인터넷정보판공실, 각 온라인 플랫폼 정리 작업 지도 • [인니] 인니 관광창조경제부, 랜선콘서트 통해 코로나 19 성금 모아 • [베트남] 포스트 코로나, 베트남 경제회복에 집중 • [베트남] 베트남-인도 양국 간 무역 증진을 위한 온라인 세미나 개최 • [베트남] 2020년 베트남 상위 500대 기업 순위 - 식음료업계의 빠른 성장





☑ [미국] 미국 최대 영화관 체인 AMC 경영 위기 1)

KOCCA

- ☑ 미국 최대 영화관 체인인 AMC 가 코로나 19 사태로 생존이 어려울 수 있다고 밝힘
- ☑ 또한 지난 3 월부터 미국 영화관들은 수입이 중단되었으며, 할리우드에서도 영화 제작을 중단해 앞으로 영화관들이 재개장하더라도 바로 신작 영화를 상영할 수 없는 상황임
- ☑ 코로나 19 확산 이전부터 영화관을 찾는 관객이 줄어 고전해오고 있었지만 코로나 감염우려로 영화관이 닫고, 영화 제작사들은 온라인으로 신작을 제공하고 있는 추세로 타격이 큼. 또한 영화관을 다시 오픈하여도 밀폐된 공간에 얼마나 많은 사람들이 다시 영화관을 찾을지 또한 미지수임
- ☑ 올해 미국과 캐나다의 영화관 입장료 수입(박스오피스)은 55 억 달러로 추정되며 이는 작년 박스오피스 수입의 114 억 달러의 52% 줄어든 수치임. 이수치는 7 월에 영화관들이 다시 개장한다는 가정 하에 나온 수치로 코로나 19 가 재 확산되어 영화관을 열지 못한다면 이보다 더 줄어든 것으로 예상됨

☑ [북경] 코로나 19 영향으로 올해 1 분기 중국 박스오피스 규모 88% 감소

KOCCA

- ☑ 중국영화가협회(中国电影家协会)가 올해 4 월 전국 영화관을 대상으로 조사하여 작성한 <영화관생존 상황조사연구보고(电影院生存状况调研报告)>를 발표함. 해당 보고에 따르면, 2020 년 1 분기 전국 박스오피스는 22 억 3,800 만 위안(약 3,810 억 원)으로 전년 동기대비 88% 감소함. 조사데이터 규모 별 분포로는 좌석 수 2,000 석 이상 영화관은 87.7%, 500~2,000 석은 88%, 500 석 이하는 91.3% 감소로 소규모 영화관의 하락폭이 가장 큰 것으로 나타남.
- ☑ 해당 보고는 전국 1,2,3 선 도시 영화관을 대상으로 조사한 누적 유효표본 187 개를 바탕으로 작성되었으며, 조사에 응한 187 개 영화관 중 47%가 자금부족을 겪고 있다고 답변했으며, 42%의 영화관은 도산 위험성이 있다고 답변함.

1) 출처

- <https://www.cnn.com/2020/06/03/media/amc-theatres-business-coronavirus/index.html>

- <https://www.usatoday.com/story/money/2020/06/03/amc-theater-coronavirus-covid-19-going-concern/3136597001/>

- <https://www.lamag.com/citythinkblog/afternoon-brief-amc/>

- <https://observer.com/2020/06/coronavirus-box-office-plunge-six-billion-tenet-mulan-wonder-woman-1984/>

☑ [북경] 2020년 1분기 중국 온라인 동영상 기업 재무보고 비교²⁾

KOCCA

기업명	알리바바	아이치이	텐센트	망고엑셀렌트미디어	빌리빌리
매출액(억 위안)	59.44	76	251.31	27.3	23.15
매출증가율(%)	5	-	23	9.74	69
손익(억 위안)	-44.91	-22	-	4.8	5.386
이용자수(억 명)	-	-	1.12	-	1.724
유료회원 수입(억 위안)	-	46	-	-	7.936
광고수입(억 위안)	-	15	-	-	2.143
기타수입(억 위안)	-	8.75	-	-	1.571

※ '-' 표시 부분은 각 기업 재무보고 자료에 미공개

※ 텐센트 매출액은 기업재무보고 상 소셜온라인 매출 항목으로 음악, 가상게임 등 수입 포함

☑ [일본] 니혼 TV, <보이스>에 이어 <청년경찰> 리메이크 드라마 제작

KOCCA



[그림 1] 드라마 <미만경찰-미드나잇러너>³⁾

- ☑ 4월부터 방영 예정이었던 니혼 TV 드라마 <미만경찰-미드나잇러너>는 각각 개성이 다른 경찰학교의 학생 신분인 “경관미만”의 두 명이 사건에 휘말려 상처투성이가 되지만 동료의 힘을 빌려 해결해나가는 본격 경찰 드라마임
- ☑ 원작은 강하늘, 박서준의 한국영화 <청년경찰>로, 니혼 TV는 작년 <보이스>에 이어 두 번째로 한국드라마 리메이크 작품을 선보임
- ☑ 박서준의 ‘기준’역은 King&Prince의 히라노 쇼 (平野紫耀), 강하늘의 ‘희열’역을 SexyZone의 나카 지마 켄토 (中島健人)로 둘 다 자니즈 소속 아이돌 배우임

2) 출처 : 중경문화산업(中轻文化产业) 위챗 공식계정

3) 출처 : <https://www.ntv.co.jp/mimankeisatsu/>

- ☑ 코로나로 인한 촬영 중지로 4월 첫 방송이 6월 27일로 연기됨. 한국을 포함한 국내·외 로케 촬영도 계획했지만 코로나 확대 방지를 위해 도쿄도내와 실내 스튜디오 촬영으로 변경함
- ☑ 드라마팬을 위해 <미만경찰 엑서사이즈>를 기획해서 5월 21일, 28일, 2회 니혼 TV 공식 유튜브 채널에서 공개함. 집 등 한정된 공간에서도 즐길 수 있는 홈 트레이닝 영상으로 구성, 경찰학교를 무대로 한 액션 드라마의 특징을 살린 팬서비스로 1회의 경우 조회 수 50만 회를 돌파함
- ☑ 최근 드라마 <이태원 클라쓰>의 인기로 박서준 주연의 작품들이 주목되고 있음. 일본판 리메이크 드라마 <미만경찰-미드나잇러너>의 방영이 시작된다면 영화 <청년경찰>은 물론이며 그가 출연한 한국드라마 및 영화가 다시 주목될 것으로 예상됨

게임·융복합



☑ [심천] 중국 양회 : 온라인 게임 등급제 도입 제안

KOCCA

- ☑ 양회(兩會)는 중국에서 3월에 진행되는 중국 최대의 정치행사로 이를 통하여 중국 정부의 향후 운영 방향이 결정됨. 올해는 코로나 19로 인하여 연기되어 5월에 진행이 되었으며, 그 동안 여러 차례 거론됐던 <온라인 게임 등급제> 구축 관련 제안이 나왔음.
- ☑ 전국 정협(전국인민정치협상회의)위원인 주영신은 온라인 게임 카테고리 분류 및 인증 방면 정부 부처의 심의 감독을 강화할 필요가 있다고 언급함.
- ☑ 또한 2019년 11월 1일부터 '미성년자 온라인 게임 중독 방지 관련 통지' 정책이 시행되고는 있으나 여전히 미성년자 온라인 게임 중독 관련 부정적인 뉴스는 끊이지 않고 있다는 점을 언급함. 이에 이번 양회에서는 위 <온라인 게임 등급제>를 추진할 시 미성년자에게 부적합한 게임을 사전에 통제할 수 있다고 함.
- ☑ 사실 이전에도 여러 차례 게임 등급제 관련 언급은 있었으나, 별다른 진행 및 결과는 없었음. 하지만 이번 양회에서의 제안은 관리 대상이 온라인 게임 유저에서 미성년자까지 확대하여 관리할 수 있다는 점에 더 주목이 되었음.
- ☑ 현재 중국 내 다수 게임 업체는 '게임 과몰입 예방 시스템'을 시행하고 있으며, 그 중 텐센트는 이 시스템 외에도 향후 80개의 게임에 미성년자 게임 중독 방지를 위한 얼굴 인식 기술을 도입할 예정이라고 발표함. 얼굴인식 기술의 도입은 향후 미성년자의 게임 내 무분별한 유료 결제까지 통제가 가능할 것이라 보고 있음.
- ☑ 그 외 중국게임사 넷이즈(왕이, 网易)는 5월 20일까지 자사가 운영하는 모든 온라인 게임에 '게임 과몰입 예방 시스템'을 도입했고, 6월 중에는 운영하는 모든 게임에 이를 적용할 예정이라고 함.

☑ [심천] 중칭바오(中青宝), '게임 + 클라우드 서비스' 생태계 구축

KOCCA

- ☑ 중국 전 지역으로 5G 상용화가 가속화 되고, 클라우드 컴퓨팅 기술이 성숙해짐에 따라 이전과는 차별화된 게임 산업 생태계 구축이 주목을 받고 있음. 최근 자체 연구 개발 역량을 갖춘 게임 업체 중 중칭바오가 주목을 받고 있으며 혁신 기술과 산업 융합을 통한 게임 개발, 클라우드 게임의 가속화 등의 방면에 뛰어난 모습을 보이고 있음.
- ☑ 중칭바오는 자체 연구개발, 운영능력, 에이전트 능력을 갖춘 전문화된 온라인 게임 회사로 풍부한 경험 및 기술을 축적하고 있으며 이를 통해 시장 수요, 게이머 심리, 게임 업계 동향 파악 등에 우수하며, 이를 바탕으로 시장 수요에 맞는 게임 콘텐츠를 지속적으로 개발하고 있음.
- ☑ 최근 몇 년 동안, 중칭바오는 빠르게 성장하며 단일 게임 운영의 업무에서 게임, 클라우드 서비스 경영 중심으로 전환하였으며, 특히 모바일 게임 콘텐츠의 개발, 배포를 직접 운영하는 동시에 IDC, 클라우드 컴퓨팅 등 클라우드 서비스 비즈니스 사업까지 적극 모색하며 회사의 경쟁력을 높여가고 있음.
- ☑ 2020 년 중칭바오는 파트너사인 인텔과 전략적 MOU 를 체결하면서 5G 클라우드 게임 분야에 본격적인 시작을 알렸음. 또한 중칭바오는 자체 수많은 게임 IP 콘텐츠를 보유하고 있어 클라우드 게임 배치에 유리한 점이 있음.
- ☑ <코로나 19 기간 게임 산업 조사 보고서> 내용에 따르면, 중국 게임 산업은 경제 회복을 하는 데 있어서 중요한 추진력이 되었으며, 2020 년 1 분기 모바일 게임 시장 수입은 550 억 위안(한화 약 9 조 3 천억 원)으로 최대치를 기록하면서 전년 동기 대비 큰 폭의 증가세를 보였음
- ☑ 2020 년도 하반기 5G 통신기술 강화, 클라우드 게임 등의 새로운 비즈니스 모델들이 출시될 것이며 이에 각 게임 업체는 유저 충성도 관리를 더욱 중요시할 것으로 판단되며, 클라우드 게임 산업 관련 게임 업체들 또한 수익이 큰 폭 성장할 것으로 예측됨.

☑ [일본] 국민체육대회(국체) 문화프로그램 <e 스포츠 대회> 개최

KOCCA

- ☑ 10 월 3 일부터 10 월 13 일까지 가고시마에서 예정된 제 75 회 국민체육대회(이하, 국체)는 일본 최대 국민 스포츠대전으로 매년 지역을 순회하며 개최함
- ☑ 병행해서 다양한 문화 프로그램이 선보이는데 올해는 <전국도도부현 대항 e 스포츠 선수권(이하, e 스포츠 대회)>가 주목, 코로나로 인해 국체가 중지되더라도 온라인으로 개최할 것으로 발표함
- ☑ 국체 개최 여부는 6 월중에 결정될 예정으로 그 결과에 따라 연계 프로그램에 영향이 미칠 것으로 봄. 문화 프로그램 중 하나인 e 스포츠 대회는 온라인으로 충분히 가능하기에 강행할 것으로 주최측은 전함
- ☑ 일본 e 스포츠연합 부회장인 하마무라 히로카즈 (浜村弘一)는 “e 스포츠는 온라인으로 개최가능하다는 것이 매력이다. 중지되어지는 일은 절대 없다”라고 단언함. 예선도 온라인에서 개최하는 것이 가능하다”라고 추가로 설명함

- ☞ 다른 스포츠와 비교해 감염 리스크를 높이는 선수들의 이동이 없으며 예선부터 결승까지 <스테이 홈(stay home)>, 3 밀(밀접, 밀집, 밀폐)과는 무관함

☑ [인도네시아] WHIM 인도네시아, 틱톡과 협업하여 게임 MCN 사업 확대

KOCCA

- ☞ 2020년 5월 12일 동남아시아 최대 e 스포츠팀 매니지먼트사인 WHIM 인도네시아는 틱톡(TikTok)과 협업하여 게임 MCN(Multi-Channel Network) 사업을 확대하겠다고 발표함
- ☞ WHIM 인도네시아는 e 스포츠팀 <EVOS Esports> 운영 외에도 앰프러(Emperor), 딜란 프로스(Dyland PROS), 엔젤(Angel), 제이스(Jeanice) 등 다수의 게임 인플루언서 관리, 영상물 제작, AR 콘텐츠 제작, 애니메이션 콘텐츠 제작, 온오프라인 이벤트 개최 등의 사업을 운영 중임
- ☞ 이번 협업을 통해 WHIM 인도네시아 소속 게임 인플루언서들의 활동을 확대시키고, 각 인플루언서들 대상으로 브랜드 협업방법, 고품질 콘텐츠 기획방법, 타 크리에이터들과의 협업방법, 디지털 저작권 관리, 수익창출방법 등 콘텐츠 제작능력 강화를 위한 교육 프로그램을 운영할 예정임
- ☞ 현재 동남아시아에서 약 300여명의 게임 인플루언서를 관리하고 있는 WHIM 인도네시아는 유튜브 및 인스타그램을 통해 매월 3.5억 뷰어를 달성하고 있음
- ☞ 한편, 2019년에 설립된 WHIM 인도네시아는 그 해 11월 미국 투자사로부터 약 440만 달러(약 54억 원 상당)의 시리즈 A⁴⁾ 투자유치에 성공함

음악



☑ [미국] 미국음악산업 #Blackouttuesday 캠페인 동참⁵⁾

KOCCA

- ☞ 지난달 25일 미국 미네소타주 미네아폴리스에서 흑인 남성 조지 플로이드가 백인 경찰관들의 과잉진압으로 숨지는 사건이 발생. 백인 경찰에 의한 흑인의 탄압, 사망 사건은 오랜 기간 미국 내 이슈였으며 이 사건을 시작으로 미전역에서는 인종 차별 반대 시위가 벌어지고 있음
- ☞ 이에 미국 음악 산업계에서는 흑인 인종 차별 반대시위에 공감을 표하고 변화를 촉구하기 위해 6월 2일

4) 시제품 개발부터 시장 진출 직전까지의 기간에 받는 투자를 지칭
5) 출처

- <https://variety.com/2020/music/news/sony-music-rob-stringer-memo-blackout-tuesday-1234622871/>
- <https://www.latimes.com/entertainment-arts/business/story/2020-06-05/sony-universal-music-social-justice-funds-protests>
- <https://www.usatoday.com/story/entertainment/music/2020/06/02/black-out-tuesday-how-musicians-fighting-racism-america/5312130002/>
- <https://variety.com/2020/music/news/music-industry-companies-blackout-george-floyd-solidarity-1234620870/>

- 하루 동안 소셜미디어 계정에 검은색 사진을 올리는 #Blackouttuesday (정전의 화요일) 캠페인을 했음
- ☞ 이 캠페인은 아틀란틱 레코드의 #TheShowMustBePaused (모든쇼는 멈춰야한다) 라는 캠페인에서 부터 시작되어 세계 3 대 음반사인 워너 레코즈, 소니뮤직, 유니버설 뮤직 뿐만 아니라 미국 내 가장 큰 콘서트 프로모터 중 하나인 라이브 네이션, 시리우스 XM 음액채널, 스포티파이, 애플 등이 참여하였음
 - ☞ 미국 음악 산업 기업들은 소셜미디어에 검은색 사진을 올리는 것 외에도 2 일 화요일 하루 동안 업무를 중단하거나, 일주일동안 신곡을 출시하지 않거나, 3 분 동안 방송을 중단, 인종차별을 위해 싸우는 기관 들에게 기부를 하는 등 다양한 방법으로 캠페인에 동참하였음
 - ☞ 그 외에도 브리트니 스피어스, 테일러 스위프트, 리한나, 케이티 페리, 콜드 플레이 등 수많은 아티스트들 이 자신의 소셜미디어 계정에 #blackouttuesday #TheShowMustBePaused 해시태그를 사용해 검은색 사진을 올리며 캠페인에 동참함

☑ [미국] K-Pop 팬 미국 인종차별 항의 시위에 동참⁶⁾

KOCCA

- ☞ 미국 내 Black Lives Matter 항의시위가 계속되는 가운데 백인 우월자들은 #WhiteLivesMatter 이라는 해시태그를 이용하여 Black Lives Matter 지지자들은 비꼬고 공격하자 K-Pop 팬들은 자신이 좋아하는 가수들의 노래와 영상을 짧게 편집한 ‘ميم’에 #WhiteLivesMatter 해시태그를 달아 SNS 에 올려 소셜미디어를 도배하였음. 백인 우월주의 뉴스를 찾기 위해 #WhiteLivesMatter 해시태그를 검색하면 K-Pop 가수들의 동영상들이 뜨고 있음
- ☞ 미국 내 다양한 미디어에서 이와 같은 K-Pop 팬들의 함의 시위 동참의 움직임을 보도하였고, CNN 의 경우 “소셜미디어에서 지켜야할 규칙이 있다면 그것은 바로 K-Pop 팬들을 건드려서는 안 된다는 것” 이 라고 전함

☑ [일본] 라인, 유료 온라인 플랫폼 <LINE LIVE-VIEWING> 서비스 개시

KOCCA

- ☞ 최근 스트리밍 등 음악시장의 디지털화 가속으로 음악을 즐기는 방법이 다양해졌음. 또한, 팬과 아티스트 간 소통을 하면서 함께 즐길 수 있는 환경과 새로운 비즈니스 모델의 필요성이 높아짐
- ☞ 유료 온라인 라이브 <LINE LIVE-VIEWING>은 시청자가 티켓을 구입하면 사전에 판매촉진알림, 동영

6) 출처

- <https://www.cnn.com/2020/06/04/us/kpop-bts-blackpink-fans-black-lives-matter-trnd/index.html>

- <https://www.rollingstone.com/music/music-news/white-lives-matter-k-pop-1009581/>

- <https://variety.com/2020/music/news/k-pop-whitelivesmatter-hashtag-drown-out-racist-1234624126/>

상 서비스, 과금까지 일체화한 플랫폼으로 여름 즈음 서비스 개시한다고 밝힘. 인터넷이나 스마트폰 브라우저의 고화질 서비스도 가능하며 음악 라이브는 물론 토크 라이브, 악수회까지 여러 장르의 이벤트에 활용이 가능함

- ✔ 이벤트 당일에는 <라인 공식 계정>을 통해 알림 서비스 등 라인의 각각 서비스와 연계한 프로모션이 장점으로 라이브 시청을 확산하고 다양한 서비스를 즐길 수 있음
- ✔ 5 월 개최한 <BLOCK.FESTIVAL>과 협업한 라이브에서는 약 48 만 명이 시청, 더불어 당일에 1,300 개 이상의 한정판 굿즈가 팔림.
- ✔ 자택 라이브, 스튜디오 라이브, 아레나 공연 중계까지 전문 스태프를 통한 서포트와 라인회사 전용 스튜디오와 카메라 이용 등 다양한 서비스 상품을 기획 중이라고 함
- ✔ 시청자는 <LINE LIVE-VIEWING>을 활용하는 것으로, 라이브 도중에 응원 아이템을 보내는 등 종래의 일방적으로 영상을 시청하는 라이브와는 다른 <일체감>, <비밀상감>을 체험할 수 있음
- ✔ 라인은 유료 온라인 라이브 <LINE LIVE-VIEWING>을 통해 with 코로나·after 코로나라는 환경에서 새로운 콘텐츠의 가치와 비즈니스 모델을 창출해 엔터테인먼트 업계를 활성화를 도모한다고 밝힘

통합(정책·기타)



✔ [북경] 상해인터넷정보판공실, 각 온라인 플랫폼 정리작업 지도

KOCCA

- ✔ 최근, 상해인터넷정보판공실(上海网信办)은 <인터넷정보콘텐츠생태정리규정(网络信息内容生态治理规定)>에 따라 온라인 각 플랫폼 및 개인미디어 등에서 활동하는 악의성 영업계정 정리 프로젝트를 진행함. 이 지도로 Toutiao, 빌리빌리, 히말라야 FM 등 웹페이지에 있는 위법성 정보 2.3 만 건과 관련 계정 3,661 개를 삭제함

✔ [인도네시아] 인니 관광창조경제부, 랜선콘서트 통해 코로나 19 성금 모아

KOCCA

- ✔ 2020 년 5 월 16 일 인도네시아 관광창조경제부(KEMENPARKRAF)는 커뮤니티 단체 <인도네시아 함께 지키자(Bersama Jaga Indonesia)>와 함께 랜선 콘서트를 개최하여 코로나 19 성금 약 40 억 루피아(약 3.4 억 원 상당)를 모금함. 해당 모금은 사이트 www.benihbaik.com/campaign/bersamajagaindonesia 및 www.kitabisa.com/konserjagaindonesia 를 통해 진행됨
- ✔ 본 공연은 RCTI, SCTV, NET TV, Trans 7, ANTV, KOMPAS TV 등 TV 방송사 6 개사를 비롯하여 인도네시아 관광창조경제부의 공식 유튜브 채널을 통해 오후 8 시부터 생중계되었음
- ✔ 에르윈 구따와 오체스트라(Erwin Gutawa Orchestra), 요비 위디안토(Yovie Widianto), 기기(GIGI),

- 라자(Radja), 로사(Rossa), 안디엔(Andien), 비아 발렌(Via Vallen), 이눌 다라띠스따(Inul Daratista), 디라 수간디(Dira Sugandi), 유라 유니따(Yura Yunita), 톰피(Tompi), 산디 손도로(Sandy Sondoro), 이와케이(Iwa K), 아프간(Afgan), 리즈키 빼비안(Rizky Febian), 아르시 위디안토(Arsy Widiyanto), 리즈키&리도(Riki&Ridho), 안드레 따우라니(Andre Taulany), 솔래(Sule), 안디카 프라따마(Andhika Pratama), 가딩 마르뎀(Gading Marten), 바임 웡(Baim Wong), 마이아 에스띠안 띠(Maia Estianty) 등 유명 가수들이 다수 참여하였으며, 해당 공연은 아티스트들의 각 자택에서 진행됨
- ☞ 아울러, 이번 행사는 인도네시아 연예인매니저단체(Ikatan Manajer Artis Indonesia), 인도네시아 영화청(Badan Perfilman Indonesia), 인도네시아 사진작가협회(Asosiasi Profeso Fotografer Indonesia), 인도네시아 이벤트산업협회(Indonesia Event Industry Council), 인도네시아 배우모임(Rumah Aktor Indonesia) 등 관련 협·단체의 후원으로 진행됨

☑ [베트남] 포스트 코로나, 베트남 경제회복에 집중

KOCCA



|그림 2| 베트남 의류 공장

- ☞ 제조업, 서비스업, 소매업 등 주요 경제 분야 활동이 재개되면서 베트남 경제가 정상으로 돌아가기 위해 박차를 가하고 있음
- ☞ 특히 경제회복 핵심 방안으로 국내 관광 활성화를 우선 제시. 최근 베트남 항공(Vietnam Airlines) 등을 비롯한 저가 항공사 젯스타 퍼시픽(Jetstar Pacific), 베트남 항공 서비스회사(VASCO) 등은 베트남 내 운항 재개 결정을 발표하고 6월부터 단계적으로 완전 취항을 계획
- ☞ 제조업 분야에서는 주요 수출시장 수요가 급감하는 가운데 기업들이 새로운 상황에 대응하기 위한 사업 전략 구상 중. 의류 10(May 10), 치엔탕 의류(May Chien Thang), 타이응우엔 의류(May Thai Nguyen) 등 특히 의류 및 섬유산업 기업들은 베트남 국내를 넘어선 수요 충족을 위해 의류를 대체하는 안면 마스크와 보호 장구 생산으로 전환
- ☞ 혼다(Honda), TC 모터(TC Motor), 빈팻(Vinfast) 등 베트남 자동차 제조업체와 조립업체들도 모두 정상 가동을 재개했으며, 서비스 분야도 정상화 진행 중

☑ [베트남] 베트남-인도 양국 간 무역 증진을 위한 온라인 세미나 개최

KOCCA



[그림 3] 베트남-인도 무역 증진 온라인 세미나

- ☑ 지난 5 월 20 일 베트남-인도 양국 간 무역 증진을 위한 온라인 세미나가 개최됨. 이번 세미나는 산업 무역부 산하 베트남 무역 진흥기구(VIETRADE)와 인도의 베트남 상사 대사관, 인도 및 네팔의 베트남 협회, 인도 수입 상공 회의소 등이 공동 진행
- ☑ VIETRADE 의 레 황 다이(Le Hoang Tai) 부국장은 인도가 전 세계에서 가장 인구가 많은 나라 중 하나 이자 동시에 다양한 상품에 대한 수요가 증가함에 따라 베트남 상품이 더 많이 수출되었으면 좋겠다고 전 하며, 인도의 우수한 상품들도 베트남에 소개되기를 희망한다고 언급
- ☑ 베트남-인도 양측은 섬유, 신발, 전자 장비 및 기계제품과 같은 분야에서 무역 협력을 강화할 것이라고 공동 인식. 베트남과 인도의 총 수출입액은 2016 년과 2019 년 사이에 54 억 3 천만 달러에서 110 억 1 천만 달러로 약 2.06 배 증가함



[그림 4] 2020년 베트남 상위 500대 기업 순위

- ☑ 베트남 국가보고서(VNR)가 발표한 2020년 빠르게 성장하는 FAST 500 순위 기업 대부분을 식음료업계가 장악하고 있음
- ☑ 이 보고서에 따르면 식음료 산업이 68.9%로 수위를 차지했고, 그 다음으로 소매업(66.7%), 통신 및 정보기술(66%) 등으로 나타남. 1위 기업은 바이오 플라스틱 회사 <안티엔 인더스트리즈(An Tien Industries)>이며, 그 뒤를 캉꽝닌(Cang Quang Ninh) 해양 수출입 합작 주식회사, 카이안-빈투안(Khai Anh-Binh Thuan) 식품무역회사 순으로 나타남
- ☑ 이 보고서에 따르면 2015년부터 2019년까지 5년간 500대 기업 연평균 복합성장률(CAGR)은 28%이며, 특히 민간 부문의 CAGR이 30.1%로 국가 경제성장을 이끄는 엔진 역할을 톡톡히 함. 민간 부문은 GDP의 42%, 베트남 국가 예산의 30%, 국가 노동력의 85%를 책임지고 있다고 함
- ☑ VNR은 향후 3년간 성장 가능성이 가장 높은 산업은 통신과 정보기술, 청정농업, 소매업, 의료 및 제약업이라고 전망

| 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

KOCCA

 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

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr