

위클리 글로벌

2020. 2. 10.

Weekly Global

20

20





목 차

2020. 2. 10. 한류사업팀

구 분	제 목
중국	- (정책) 중광연합회, 코로나 바이러스로 드라마 촬영중단 관련 통지 발표 - (미디어) 춘절기간 TV시청률 전년대비 18.1% 증가 - (미디어) 아이치이, 40여개 교육기관과 연합해 무료 인터넷 강의 개방
중국 심천	- ‘신종 코로나 바이러스’ → 중국 문화 산업 새로운 기회 모색 - 2019 중국 게임산업 시장 현황 분석
인도네시아	- 아가떼&찌아요, 게임 플랫폼 <메모리즈(Memories)> 런칭 - 2020년 K-Pop 콘서트 및 팬미팅 일정
베트남	- 베트남, 5G 상업화 추진 - 스마트폰 사용의 수요 증가 - 과학기술, 베트남의 미래 발전을 도울 토대

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

□ [정책] 중광연합회, 코로나 바이러스로 드라마 촬영중단 관련 통지 발표

- 1월 31일, 중국TV방송사회조직연합회 드라마제작위원회(中国广播电视社会组织联合电视制片委员会)와 연기자위원회(中国广播电视社会组织联合会演员委员会)가 공동으로 <신종 코로나바이러스 전염병 발생기간 영상물 촬영작업 중지예 관한 통지(关于新冠疫情期间停止影视剧拍摄工作的通知)>를 발표해 국가 방역부문의 해제 발표 전까지 방송영상 촬영작업을 중단하기로 함.
- 중국 언론사 제일재경(第一财经) 보도 내용에 따르면, 최근 전염병으로 인한 영상촬영 중단으로 일정규모 이상 드라마 작품당 하루 손실액은 약 100만 위안(약 1억 6,949억 원)에 달하며, 웹드라마는 작품당 약 60~70만 위안(약 1억 169만 ~ 1억 1,864만 원)에 달한다고 함. 이번 코로나 바이러스 확산으로 운송, 여행사, 호텔, 식당, 문화산업 등에 미치는 경제적 영향이 커지자 북경, 상해 등 주요 도시에서는 기업부담을 낮추기 위해 기업의 사회보험료 징수기한을 연장하거나 감면하는 등의 정책을 발표함.

□ [미디어] 춘절기간 TV시청률 전년대비 18.1% 증가

- 중국 시청률조사업체 CSM의 발표내용에 따르면, 2020년 춘절기간(1월 24일 ~ 30일) 전국 TV시청률이 전년대비 18.1% 증가하였으며, 개인당 하루 시청시간은 30분 늘어남. 연휴기간 7일 동안 누적 TV시청자 수는 10.32억 명으로 전국 TV시청인구의 80.6%에 달함. 해당 발표내용에는 시청률 증가의 원인이 코로나 바이러스 전염병 확산으로 외출시간 감소와 관련 뉴스보도에 대한 관심도 상승과 관련있는 것으로 분석하고 있음.

□ [미디어] 아이치이, 40여개 교육기관과 연합해 무료 인터넷 강의 개방

- 2월 2일, 아이치이는 코로나 바이러스로 개학이 연기되어 등교를 못하는 초중학생들을 위한 무료 인터넷 강의를 개방함. 이는 아이치이와 40여개 교육기관이 연합 기획한 것으로 초등학교와 중학교 각 학년 및 과목별 약 2,000편의 라이브방송 강의와 8,500편의 녹화된 방송강의가 무료로 제공됨.
- 1월 27일, 중국 교육부(教育部)는 코로나 바이러스가 확산되자 전국 학교의 개학시기를 연기하도록 하였음.

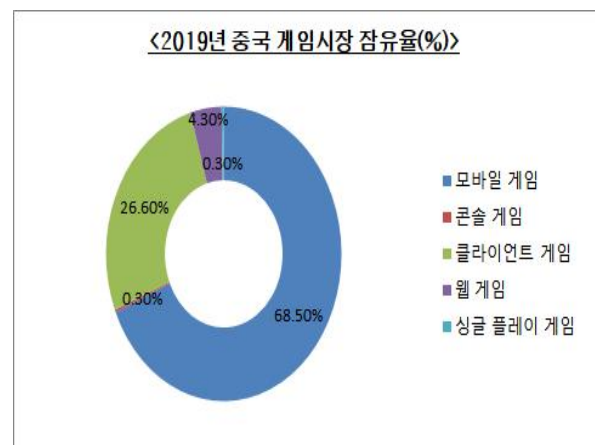
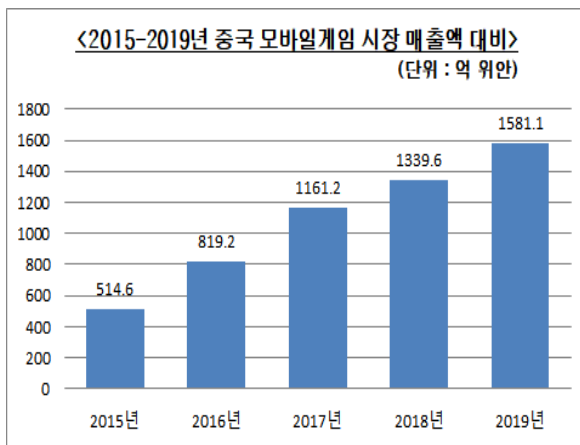
중국[심천] 콘텐츠산업 위클리 글로벌

□ '신종 코로나 바이러스' -> 중국 문화 산업 새로운 기회 모색

- 신종 코로나바이러스 확산으로 오프라인 시장에서는 영화관, PC방, 관광지 등 관련 공공장소는 한시적 영업 중단이 되었으며 단기 경영에 큰 영향을 미치고 있는 것으로 보임. 하지만 온라인게임, 쇼트클립, 영상산업 및 K12(kindergarten through twelfth grade) 온라인 교육 분야의 수익은 크게 증가할 것이라 예상됨.
- ▶ **게임** : 신종 코로나바이러스 영향으로 엔터테인먼트 수요가 전반적으로 높아짐에 따라 헤드게임의 이용자 수는 전년 동기 대비 크게 상승하였음. 춘절 연휴 기간, '왕자영요(王者荣耀)'의 최고 DAU(Daily Active User)는 1.2억~1억5,000만 명, '화평정영(和平精英)'은 0.8억~1억1,000만 명으로 유사 이래 최고 수치를 달성하였음. 1월 24일, '왕자영요'의 당일 영업액은 20억 위안을 기록함.
- ▶ **영상 플랫폼** : 춘절 연휴 기간, 온라인 콘텐츠 이용이 증가되며, 영상 콘텐츠 플랫폼의 수익은 전반적으로 상승되었음. 원허데이터(云谿数据) 조사 내용에 따르면 2020년 춘절 기간의 영상 플랫폼 내 영상 콘텐츠 방송량이 전년 동기 대비 10% 이상 증가하였으며, 해당 영상의 다운로드 회수도 증가하였음.
- ▶ **k12 온라인 교육** : 중국 내 대다수 지역의 개학 시간이 연장됨으로써, k12 단계 학생 대상 교육 방식이 온라인으로 전환되었음. 이는 k12 교육에 새로운 발전 기회로 보일 수 있음. 예를 들어, 쇼트클립 플랫폼 콰이쇼우(快手)는 오프라인 교육 학원들과 공동으로 온라인 교육 플랫폼인 'K12 교육' 채널을 운영하고 있음.
- ▶ **쇼트클립 플랫폼** : 신종 코로나바이러스 발생 이래 틱톡(Tiktok), 웨이스(微视), 콰이쇼우 등 인기 쇼트클립 플랫폼은 신종 코로나바이러스 전염 예방 및 방제 등 관련 정보 채널 운영을 통해 이용자 방문량이 늘어나고 있음. 또한 코로나바이러스 영향으로 상영을 취소한 영화 <경마(囍妈)>가 온라인 플랫폼을 통해 무료로 상영을 하였음. 이는 쇼트클립 플랫폼에 장편 영상을 배포하는 새로운 시도로 보임.

□ 2019 중국 게임산업 시장 현황 분석

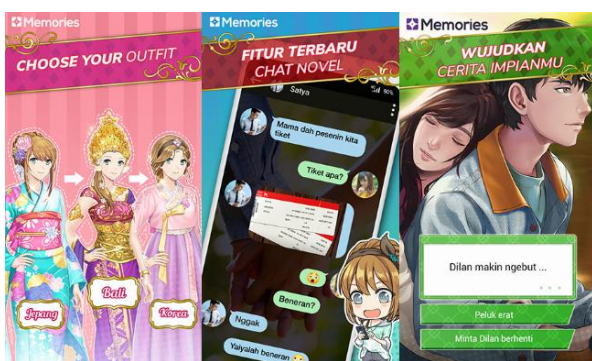
- 2019년 중국 게임 판호 발급이 안정화되며 총 1,570개 게임이 판호 허가를 받은 것으로 집계되었음. 또한 집계 데이터에 따르면, 2019년 중국 게임산업의 실제 매출은 2,308억8,000만 위안으로 전년 동기 대비 7.7% 증가하였으며, 전체적으로 안정적인 성장세를 유지하였음.
- 중국 게임시장이 성숙기에 접어들면서 게임업체들은 자체 연구개발을 통해 새로운 발전 모델과 경로를 모색하며 급속도로 성장하고 있음. 2019년 중국 자체 개발 게임의 국내 판매 실적은 1,895억1,000만 위안으로 전년 동기 대비 251억2,000만 위안, 증가율은 15.3%에 달하였음. 해외 수입은 115억9,000만 달러로 전년 동기 대비 20.86% 증가하였음.
- 2019년 중국 모바일게임 시장의 실제 매출은 1,581억1,000만 위안으로 68.5%를 차지하였으며 전년 동기 대비 18% 증가하였음. 클라이언트게임 및 웹 게임 시장의 경우 각각 615억1,000만 위안, 98억7,000만 위안 매출액을 달성하였음.
- 또한, 중국 e-스포츠산업이 급속히 성장하면서 가입자 수도 점차 증가하였음. 2015년 2억2,000만 명에서 2019년 4억4,000만 명으로 2억2,000만 명 증가하였음. e-스포츠 시장 수입은 2018년 834억4,000만 위안에서 2019년 947억3,000만 위안으로 112억9,000만 위안이 늘어 13.5% 증가하였음.
- 2020년 5G 네트워크, 게임 엔진, 클라우드 컴퓨팅 등 기술의 진보와 혁신은 미래의 게임산업 발전에 중요한 추진력이 될 것임. 또한 관련 정책의 발표 내용을 보면, 우수 게임 기업 및 고퀄리티 제품의 발전을 추진하는 지원 정책이 나오고 있으며, 게임산업에 대한 관리도 엄격화 될 것으로 판단됨.



인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

□ 아가떼&찌아요, 게임 플랫폼 <메모리즈(Memories)> 런칭

- 인도네시아 현지 게임개발사인 아가떼(Agate)와 현지 웹툰 플랫폼인 찌아요(Ciayo)가 협업하여 게임 플랫폼 <메모리즈(Memories)>를 런칭함.
- <메모리즈(Memories)>는 모바일 스토리 게임 플랫폼으로, 구글 플레이와 앱스토어에서 무료로 다운이 가능하며, 게임 유저가 게임 스토리를 직접 생성하며 게임을 할 수 있음.
- 게임 유저가 각 상황별 게임 주인공의 감정을 선택함에 따라 게임 결말이 달라진다는 점이 가장 큰 특징으로, 로맨스, 호러, 미스터리 등 다양한 장르가 제공되어 선택이 가능함.
- 특히, 해당 플랫폼을 통해 영화 및 웹툰으로도 제작된 인도네시아 인기 소설 <딜란 1990(Dilan 1990)>의 스토리를 기반으로 한 게임이 제공됨.
- 찌아요(Ciayo) 빅토리오 빠르마디(Victorio Permadi) CEO는 “<메모리즈(Memories)>는 인도네시아에서 첫 런칭된 모바일 스토리 게임으로, 해당 게임을 통해 스토리 작가들의 생태계를 형성하여 작가들의 경쟁력을 높이고 더 나아가 글로벌 진출을 하는 데에 발판이 되기를 바란다.” 라고 밝힘.
- 한편, 2009년에 설립된 게임개발사 아가떼(Agate)는 2016년 100만 달러의 프리 A시리즈 투자를 받았으며, 웹툰 플랫폼 찌아요(Ciayo)는 2016년에 설립되어 현재까지 약 400여개의 웹툰을 제작하여 서비스함.



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ 2020년 K-Pop 콘서트 및 팬미팅 일정

○ 2020년 인도네시아에서 개최예정인 K-Pop 콘서트 및 팬미팅 일정은 다음과 같음

	분류	행사명(아티스트명)	행사일	행사 장소	티켓가격
1	콘서트	Super Show 8: Infinite Time (슈퍼주니어)	2020.1.11(토)	ICE BSD	990,000~3,080,000루피아 (약 86,000~270,000원)
2	콘서트	Before We Begin (에릭남)	2020.1.13(월)	Soehanna Hall, SCBD, Jakarta	840,000~2,450,000루피아 (약 73,000~210,000원)
3	팬미팅	Awesome Live Party with Blackpink (블랙핑크)	2020.1.14(화)	Istora Senayan	-
4	콘서트	Playlist Love Festival (에픽하이)	2020.2.2(일)	Bandung	122,000~255,000루피아 (약 10,600~22,000원)
5	콘서트	Park Jihoon FanCon Asia Tour (박지훈)	2020.2.15(토)	ICE BSD	950,000~2,500,000루피아 (약 82,000~220,000원)
6	콘서트	2020 VLIVE INDONESIA V HEARTBEAT (선미, 폴든차일드)	2020.2.15(토)	Gelora Bung Karno, Jakarta	310,000루피아 (약 27,000원)
7	팬미팅	Fanmeet Lucas (루카스)	2020.2.18(화)	-	-
8	콘서트	NCT Dream Show (NCT Dream)	2020.3.1(일)	Istora Senayan	-
9	콘서트	88Rising: Head in the Clouds Music and Arts Festival (청하, Day6)	2020.3.7(토)	JIE expo Kemayoran, Jakarta	880,000~3,388,000루피아 (약 76,000~295,000원)
10	콘서트	2020 Kim Jae Joong Asia Tour Concert in Jakarta (김재중)	2020.3.7(토)	Istora Senayan, Jakarta	-
11	팬미팅	2020 Ji Chang Wook Asia Fanmeeting Tour waiting for You in Jakarta (지창욱)	2020.3.14(토)	The Kasablanka Hall, Jakarta	850,000~2,250,000루피아 (약 74,000~195,000원)
12	콘서트 팬미팅	Ji Jin Seok Show & Fan Meeting in Jakarta (지진석)	2020.4.10(금)	Seohanna Hall SCBD, Jakarta	360,000~1,140,000루피아 (약 31,000~99,000원)
13	콘서트	AB6IX 1 st World Tour 6IXSENSE (AB6IX)	2020.4.11(토)	-	-
14	콘서트	2020 (G)I-DLE World Tour 'I-LAND: WHO AM I' ((여자)아이들)	2020.7.11(토)	-	-
15	콘서트	Stray Kids World Tour District 9: Unclock (스트레이 키즈)	2020.8.15(토)	Istora Senayan, Jakarta	-

베트남 콘텐츠산업 위클리 글로벌

□ 베트남, 5G 상업화 추진

- 2020년 1월 17일, 베트남에서는 처음으로 5G 플랫폼을 통한 화상통화가 이루어졌음. 송수신기에 대한 5G 연결 데이터는 비엠텔(Vittel)에서 6개월 동안 철저한 조사를 통해 달성한 결과. 비엠텔(Vittel)은 Ericsson, Nokia, Huawei, Samsung, ZTE에 이어 세계에서 6번째로 성공적인 5G 네트워크 장비 제조업체임.
- 5G는 지속적인 연결을 유지하며, 네트워크를 통한 운영의 안정성을 보장함. 따라서 원격 제어 및 VR 애플리케이션이 사용자 작업과 동시에 발생할 수 있으며, 수술 및 구조 로봇이 사람을 대신할 수 있음. 스마트 시티의 교통 시스템에 5G 적용도 실험 예정임.
- 5G는 제4차 산업혁명에 기여 하는 공장에서 자동화 시스템을 완료할 것이며, 베트남 경제를 변화시키는 해결방법으로 추진

□ 스마트폰 사용의 수요 증가

- ‘We are Social’ 기업의 시장 소비자보고서 따르면, 95%의 인터넷 사용자들이 비디오를 보고 있으며, 84%는 게임을, 80%의 사용자들은 휴대폰으로 지도(Map) 서비스를 이용하고 있다고 함. 인터넷 사용자들이 가장 많이 사용하는 5가지 서비스는 유튜브(96%), 페이스북(95%), 페이스북 메신저(79%), Zalo(74%), 인스타그램(51%)으로 나타남.
- 베트남 통신부 통계에 따르면, 2019년 11월까지 약 1억2천570만 명의 모바일 가입자를 보유하고 있으며, 데이터 서비스를 이용하는 가입자는 619만명으로 2018년에 비해 840만 명 증가함.

□ 과학기술, 베트남의 미래 발전을 도울 토대

- 지난해 과학기술부는 많은 사업 여건을 줄이면서 국가 경제발전을 돕기 위한 모든 노력을 함. 또한 재경부는 기업가적 생태계 개발을 가속화하기 위한 조치를 했고, 신 농촌 건설에 관한 국가목표사업의 과학기술 프로그램을 적극 추진하였음.
- 2020년 과학기술부는 주요 프로그램과 기본 계획의 실행에 집중할 것이며, 기업이 과학기술에 대한 자금 설정에 투자하도록 장려할 것임. 올해 과학기술 관련 경영과제를 새롭게 할 계획도 갖고 있음.

● 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처 ●

- 미국 비즈니스센터(LA) 주성호 센터장 : +1-323-935-2070 / thinkju@kocca.kr
 - 유럽 비즈니스센터 유성훈 센터장 : 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) 황선희 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 : +971-2-491-722 / oh@kocca.kr
 - 베트남마케터(하노이) 홍정용 부장 : +84-39-226-4093 / hongjiy@kocca.kr
-

발행인 김영준

발행처 한국콘텐츠진흥원

전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)

전화 1566-1114

www.kocca.kr