

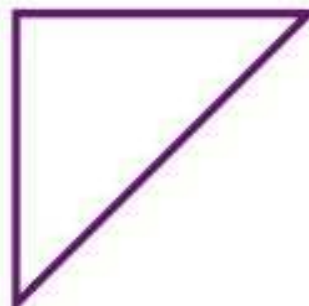
# 위클리 글로벌

2020. 3. 9.

Weekly Global

20

20





# 목 차

2020. 3. 9. 한류사업팀

| 구 분   | 제 목                                                                                                                                                                                         |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 중국 북경 | <ul style="list-style-type: none"><li>- (정책) 광전총국, 화상회의에서 '전국일망' 작업추진 요구</li><li>- (미디어) 화이브라더스, 2019년 매출액 23억여 위안 전년대비 40.59% 하락</li><li>- (미디어) 아이치이, 2019년 재무보고 발표 매출액 290억 위안</li></ul> |
| 중국 심천 | <ul style="list-style-type: none"><li>- '왕이(网易)' 4분기 재무보고 발표</li><li>- 〈심천시 문화산업 발전 특별 지원 방안〉 발표(요약편)</li></ul>                                                                             |
| 인도네시아 | <ul style="list-style-type: none"><li>- 아가떼(Agate), e스포츠팀 운영 시뮬레이션 게임 〈이스포츠킹(Esports King)〉 출시</li><li>- 코로나19 사태로 인한 K-Pop 콘서트 및 팬미팅 연기</li></ul>                                          |
| 베트남   | <ul style="list-style-type: none"><li>- 베트남 코로나19의 경제적 영향에 대비</li><li>- 베트남 스타트업 활성화 위한 자본 크라우드펀딩 플랫폼 육성</li><li>- 사람인HR, 베트남 취업플랫폼 인수 '신남방 공략'</li></ul>                                   |

# 중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

## □ [정책] 광전총국, 화상회의에서 ‘전국일망’ 작업추진 요구

- 3월 2일, 국가 광전총국(国家广播电视总局)이 개최한 화상회의에서 중선부(中宣部) 등 9개 부처가 공동으로 <전국유선TV인터넷통합발전실시방안(全国有线电视网络整合发展实施方案)>을 발표하고, 전국 유선TV 인터넷 통합과 5G방송 구축을 일체화하여, 이른바 전국일망(全国一网) 작업에 대한 인원배치 및 진행을 추진하기로 함
- 해당 방안은 국가급의 다기능 디지털문화 네트워크를 형성해 새로운 형태의 인터넷 환경을 구축하고, 방송 네트워크와 콘텐츠 자원을 5G망에 융합시켜 기존 유선TV망의 전파력 및 영향력을 제고한다는 내용임

## □ [미디어] 화이브라더스, 2019년 매출액 23억여 위안 전년대비 40.59% 하락

- 2월 28일, 화이브라더스(华谊兄弟)가 발표한 영업실적 리뷰에 따르면, 2019년 매출액은 23억 1,154만 위안(약 3,958억 원)으로 전년도 동기대비 40.59% 하락하였으며, 영업이익은 -37억 5,797만 위안(약 -6,435억 원)으로 전년대비 337.09% 감소함. 해당 발표에는 대규모 손실의 주요 원인이 영화사업 분야에서의 주도적이지 못한 제작 투자 등에 있다고 분석함

## □ [미디어] 아이치이, 2019년 재무보고 발표 매출액 290억 위안

- 2월 28일, 아이치이(爱奇艺)가 발표한 2019년 4분기 재무보고에 따르면, 아이치이의 작년 4분기 매출액은 75억 위안(약 1조 2,844억 원)으로 2019년 매출액 290억 위안(약 4조 9,665억 원)을 달성하였으며, 전년 동기대비 16% 증가함. 2019년 말 기준 아이치이의 회원규모는 1억 700만여 명으로 회원 서비스 부분 매출액은 144억 위안(2조 4,661억 원)에 달함



# 중국[심천] 콘텐츠산업 위클리 글로벌

## □ '왕이(网易)' 4분기 재무보고 발표

- 2월 27일, 왕이는 2019년 4분기 재무보고를 발표하였음. 4분기 총수익은 157억3,500만 위안을 돌파하였으며 전년 동기 대비 9.2% 증가하였음
- 재무보고 내용에서 가장 눈에 띄는 부분은 역시 게임 사업임. 4분기 온라인 게임 순수익은 116억400만 위안으로 전년 동기 대비 증가치를 보였으며, 이 가운데 모바일 게임 순수익은 70.4%를 차지하였음. 2019년 왕이 온라인게임 순수익은 464억2,300만 위안으로 전년 동기 대비 15.5% 증가하였음. 2018년 2분기 매출이 갑자기 늘어난 것을 시작으로 '왕이게임' 순수익은 7분기 연속 100억 위안 이상을 기록하였음.
- 왕이는 게임을 통해 중국 전통문화의 해외 수출과 동시에 미성년자 게이머 보호에 있어 많은 노력을 기울이고 있음. 또한 e-스포츠의 경우 문화산업 내 중요한 부분이라는 사실을 인식하고 대대적으로 발전시키기 위해 50억 위안 가량을 투자하여 상해 청포(青浦)에 'e-스포츠생태단지'를 건설할 예정이라고 밝혔음
- '왕이뮤직'은 4분기에 37억 위안의 수익을 창출하였으며 전년 동기 대비 18% 증가하였음. 회원 수입도 전년 동기 대비 2배 이상 증가하였으며 디지털 앨범과 스트리밍 수입도 급속히 증가하였음
- 왕이 뮤직 플랫폼 10만 명이 넘는 인디 뮤지션들이 런칭하였음. 2019년 인디 뮤지션들이 창작한 오리지널 음원의 경우 총 2,700억 회 이상 방송된 것으로 집계되었음. 왕이뮤직은 중국 인디 뮤지션들이 가장 인정하는 음악 플랫폼이 되었음. 향후 왕이뮤직은 플랫폼의 영향력을 확대하여 더 많은 고품질 음악 콘텐츠를 공급할 예정임

## □ <심천시 문화산업 발전 특별 지원 방안> 발표 [요약편]

- 2월 24일, 심천시인민정부는 <심천시 문화산업 발전 특별 지원 방안>을 발표하였음. 발표 내용에 따르면 심천시 정부는 자주적인 혁신 촉진, 창의적인 아이디어 창출, 콘텐츠 산업 육성, 창작 콘텐츠 개발, 집중형 산업 시스템 구축, 국내외 콘텐츠 시장 확대, 산업 서비스 플랫폼 구축, 금융 지원 시스템 강화, 활성화된 산업 생태계 조성 등 총 9가지 분야를 중점적으로 지원할 예정이라고 밝혔음
- 자주적인 혁신 촉진 : 문화산업 분야에 대한 창작 콘텐츠 연구개발을 지원하여 '문화+' 신흥 산업 발전을 추진함. 우수 콘텐츠 산업 기업으로 인정되는 기업을 대상으로 최대 100만 위안의 인센티브를 제공함
- 창의적인 아이디어 창출 : 국가 부위원회·성·시의 승인을 거쳐 개최되거나 국가와 성·시 관련 산업계획에 포함된 대형 문화 창의 산업 행사의 주관 기구/업체 대상 특별 자금 지원을 제공함
- 콘텐츠 산업 육성 : '심천 문화산업 100대 기업'의 경우 주택용지, 인재고용 등의 분야에서 우선적으로 지원을 받음. 또한 중·소·스타트업 콘텐츠 기업의 발전을 지원하기 위하여 시(市)급 이상 문화산업단지에 입주하는 콘텐츠 기업 대상 보조금을 지원함
- 창작 콘텐츠 개발 : 창작 영상, 애니메이션, 뮤지컬에 대한 자원을 강화함. 국제 수상 경력이 있는 창작 영상과 애니메이션 작품에 최대 100만 위안의 인센티브를 제공함
- 집중형 산업 시스템 구축 : 국가·성급 문화산업단지(기지), 특색 있는 문화타운과 문화거리 건설을 지원함
- 국내외 콘텐츠 시장 확대 : 국내외 중요 영화, 애니메이션 페스티벌, 문화산업 교역회, 박람회 등 관련 글로벌 대형 행사에 참가하는 기업을 대상으로 일부 참가비용을 지원함
- 산업 서비스 플랫폼 구축 : 대외문화무역기지, 국가디지털출판기지, 국제저작권거래기구 등 국가급 문화산업 발전 플랫폼을 혁신적으로 발전시킬 수 있도록 지원함
- 금융 지원 시스템 강화 : 문화산업 기업 대상 간편하고 신속한 은행 대출을 받을 수 있도록 'Green통로(绿色通道)'를 구축함
- 활성화된 산업 생태계 조성 : 문화산업 기업들의 지적재산권 보호 활동을 지원하고, 문화 산업에 관한 테마 연구를 강화함

# 인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

- 아가떼(Agate), e스포츠팀 운영 시뮬레이션 게임 <이스포츠킹 [Esports King]> 출시
- 2020년 2월 25일 자카르타 아야나 미드플라자 호텔(Hotel Ayana Midplaza)에서 게임 <이스포츠킹(Esports King)> 출시 기념행사가 개최됨
  - 해당 게임은 인도네시아 게임 개발사인 아가떼(Agate)가 개발하고 인도네시아에서 첫 출시되는 e스포츠팀 운영 시뮬레이션 게임으로, 현재 구글 플레이만을 통해 다운이 가능함
  - 아리프 위디아사(Arief Widhiyasa) CEO는 “해당 게임은 2015년부터 게임 기획을 시작하여 본격적인 개발은 2016년부터 시작되었다. 게임 이용자가 e스포츠팀 관리 매니저가 되어 각기 능력과 경력이 다른 선수들을 적재적소 활용하여 e스포츠팀을 승리로 이끄는 게임이다. 이번 게임은 인도네시아 프로 e스포츠팀인 RRQ(Rex Regum Qeon)와 협업하여 개발하였다.” 라고 밝힘
  - 한편, 인도네시아 게임협회(Asosiasi Game Indonesia, AGI) 자료에 따르면, 인도네시아 게임시장은 점점 성장해 나갈 것이며, 2030년 인도네시아 게임시장은 약 43억 달러(약 5.1조 원)의 매출이 발생하며 전 세계 게임시장에서 5위를 차지할 것이라고 밝힘



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

## □ 코로나19 사태로 인한 K-Pop 콘서트 및 팬미팅 연기

○ 코로나19 사태로 인해 K-Pop 콘서트 및 팬미팅 총 8건이 연기됨. 해당 행사는 다음과 같음

|   |                                                                                                                                                                       |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | <b>2020 VLIVE INDONESIA V HEARTBEAT</b>                                                                                                                               |
|   | 기존 2020년 2월 15일 자카르타 글로라 붕까르노(Gelora Bung Karno)에서 개최예정이었던 네이버 V 라이브 콘서트가 4월 11일로 연기됨                                                                                 |
| 2 | <b>Fanmeet Lucas</b>                                                                                                                                                  |
|   | 기존 2020년 2월 18일 개최예정이었던 루카스 팬미팅이 잠정적으로 연기됨                                                                                                                            |
| 3 | <b>2020 Kim Jae Joong Asia Tour Concert in Jakarta</b>                                                                                                                |
|   | 해당 행사의 현지 프로모터인 C-JeS 엔터테인먼트는 스나얀 테니스 인도어(Tennis Indoor Senayan) 경기장에서 개최예정이었던 김재중 콘서트를 5월 2일로 연기한다고 발표함                                                              |
| 4 | <b>2020 Ji Chang Wook Asia Fanmeeting Tour Waiting for You in Jakarta</b>                                                                                             |
|   | 기존 2020년 3월 14일 자카르타 더 카사블랑카홀(The Kasablanka Hall)에서 개최예정이었던 지창욱 팬미팅이 9월 19일로 연기됨                                                                                     |
| 5 | <b>AB6IX 1<sup>st</sup> World Tour 6IXSENSE</b>                                                                                                                       |
|   | 해당 행사의 현지 프로모터인 메찌마프로(Mecimapro)는 기존 2020년 4월 11일 스나얀 테니스 인도어(Tennis Indoor Senayan) 경기장에서 개최예정이었던 AB6IX 콘서트를 잠정적으로 연기한다고 발표함                                         |
| 6 | <b>88Risng: Head in the Clouds Music and Arts Festival</b>                                                                                                            |
|   | 기존 2020년 3월 7일 자카르타 JIExpo에서 개최예정이었던 88Rising 콘서트가 잠정적으로 연기됨. 원래 해당 콘서트에는 K-Pop 아이돌 <청하> 및 <데이식스>가 참가하기로 되어있었으나, 밀라노 패션위크 간 가수 청하의 스태프 2명이 코로나19 확진 판정을 받아 콘서트 참가 취소함 |
| 7 | <b>Fanmeeting Choi Siwon</b>                                                                                                                                          |
|   | 기존 2020년 3월 8일 개최예정이었던 최시원 팬미팅이 6월로 연기됨. 최시원은 인도네시아 라면 <미스답(Mie Sedaap)>의 광고 모델로 활동 중으로, 이번 행사는 해당 제품의 프로모션의 일환으로 개최되는 건임                                             |
| 8 | <b>B Of You 2020 Asia Tour</b>                                                                                                                                        |
|   | 해당 행사의 현지 프로모터인 디제프로(Dicepro)는 기존 2020년 4월 4일 스나얀 테니스 인도어(Tennis Indoor Senayan) 경기장에서 개최예정이었던 B.O.Y 콘서트를 잠정적으로 연기한다고 발표함                                             |

# 베트남 콘텐츠산업 위클리 글로벌

## □ 베트남 코로나19의 경제적 영향에 대비

- 코로나19 사태로 인해 베트남 최대 교역국인 중국이 국경을 통제하고 수출입에 제한을 가함으로써 베트남의 올해 생산과 외국인 직접투자는 영향을 받게 됨
- 베트남 통계청은 코로나19의 여파가 중국 원자재 의존도가 높은 의류, 섬유, 신발, 가죽, 전자제품, 컴퓨터, 자동차 제조, 금속생산 분야에 직접적인 영향을 미친다고 발표
- 베트남 정부는 이에 대응하기 위해서 주요 다목적 공공프로젝트를 추진해 생산을 지원하고 산업을 안정화하고자 추진 예정

## □ 베트남 스타트업 활성화 위한 자본 크라우드펀딩 플랫폼 육성

- 베트남 응우옌 쑤안 폭 총리는 재무부에게 스타트업과 혁신에 유리한 여건을 조성하라고 지시했음. 베트남에서는 최근 스타트업 활성화를 위한 자본 크라우드펀딩 플랫폼이 구축되고 있음
- 폭 총리는 기획투자부에도 외국인 투자자들이 베트남에서 창업투자 펀드 설립과 출자, 지분투자에 유리한 여건을 조성하기 위해서 투자법을 검토하라고 지시했음. 또 국가혁신센터를 위한 인센티브 정책도 1분기 내에 나올 예정이며, 과학기술부는 과학기술 조직, 연구센터, 훈련센터, 창업지원 기관의 협력을 촉진하기로 했음. 폭 총리는 각 부처가 기술 플랫폼에서 운영되는 신사업을 위한 법규를 정비하고 이를 통해 기술개발을 장려할 수 있어야 한다고 강조했다

## □ 사람인HR, 베트남 취업플랫폼 인수 '신남방 공략'

- 구인구직 매칭 플랫폼 사람인에이치알(HR)이 신남방 핵심국가 베트남에 전진기지 마련. 사람인HR은 지난 17일 베트남의 리크루팅 기업 애플랜서 조인트 스톡 컴퍼니(Applancer Joint Stock Company)의 지분인수 계약을 체결했다고 밝혔다. 지난 2014년 설립된 애플랜서는 베트남 국내 2위 규모의 정보기술(IT) 전문 채용 포털 탑데브(TopDev)를 운영하고 있으며, IT 관련 컨퍼런스 개최나 IT 전문 미디어 채널을 운영하는 등 IT 버티컬 채용 플랫폼의 강자로 베트남 현지에서 널리 알려져 있음
- 사람인은 한국의 특화된 취업포털 비즈니스 모델을 베트남 현지에도 성공적으로 안착시켜 애플랜서를 베트남 1위의 채용 플랫폼으로 성장시키겠다는 계획임



---

● 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 / hongjiy@kocca.kr
- 

발행인 김영준

발행처 한국콘텐츠진흥원

전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)

전화 1566-1114

www.kocca.kr