

# 위클리 글로벌

2020. 3. 16.

Weekly Global

20

20





# 목 차

2020. 3. 16. 한류사업팀

구 분	제 목
중국 북경	- (정책) 북경시 문화여유국, 인터넷문화경영허가증 신청범위 관련 공지 발표 - (미디어) 제10회 북경국제영화제 코로나19로 개최 연기 공식 발표
중국 심천	- 코미디 토크쇼 + 쇼트클립 융복합 발전 시작 - 도우위(斗鱼), 라이브방송 업계 최초 클라우드 게임 플랫폼 구축
인도네시아	- <2020 빌보드 인도네시아 뮤직 어워즈> 개최 - <2019-2020 인도네시아 PUBG 모바일 캠퍼스 챔피언십> 개최
베트남	- 기생충의 오스카 4관왕, 베트남에서도 불어닥친 영화한류 - 베트남 차량공유 시장의 치열한 경쟁 - 하노이시, 중소기업 지원 포털 런칭

# 중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

## □ [정책] 북경시 문화여유국, 인터넷문화경영허가증 신청범위 관련 공지 발표

- 3월 10일, 북경시 문화여유국(文化和旅游局)이 <인터넷문화경영허가증(网络文化经营许可证)> 발급 신청대상 기업 범위에 대한 공지를 발표함. 해당 허가증은 온라인 공연·음악·게임·연출극(프로그램)·예술품·애니메이션·경기 등의 콘텐츠를 제작해 업로드 하는 전문기업을 대상으로 하며, 이 외 업종에 종사하는 온라인 기업은 허가증 발급대상에 포함되지 않는다고 함.
- 공지에서 언급한 온라인 공연은 공연자가 현장에서 진행하는 문예공연활동 등의 콘텐츠를 실시간으로 방송하거나 영상의 형식으로 인터넷에 업로드 하는 온라인 문화상품을 말하며, 이 밖에 전자상거래·교육·의료·채팅·음식·여행·스포츠 등을 주제로 한 라이브방송은 따로 허가증을 발급받지 않아도 됨.

## □ [미디어] 제10회 북경국제영화제 코로나19로 개최 연기 공식 발표

- 3월 6일, 북경국제영화제(北京国际电影节) 주최 측은 웨이보 공식계정을 통해 제10회 북경국제영화제가 코로나19 영향으로 올해 4월 19일부터 26일까지 예정되었던 행사 일정이 무기한 연기되었다고 발표함.

2020년 상반기 중국 영상관련 마켓 현황

구분	행사명	변경前 개최시기	비고
1	2020년 춘계북경TV프로그램마켓전시회 (2020年春季北京电视节目交易会)	4월 상순	2월 14일, 전시회의 춘계행사 개최여부가 불확실하다고 발표. 온라인 전시회 등으로 대체 기획
2	2020년 상해드라마제작방송연회 (2020上海电视剧制播年会)	미발표	매년 3월 전후로 개최해왔으나 올해는 현재까지 개최일 미발표
3	제10회 북경국제영화제 (第十届北京国际电影节)	4월 19~16일	3월 6일, 웨이보 공식계정을 통해 행사일정 무기한 연기 발표
4	제8회 중국인터넷영상대회 (第八届中国网络视听大会)	5월 28-30일	3월 4일, 통지문을 통해 행사일정 무기한 연기 발표
5	제24회 홍콩국제필름&TV마켓 (第23届 香港国际影视展)	3월 25-28일	개최일을 8월 27-29일로 연기 및 행사기간 축소
6	제26회 상해TV페스티벌 (第26届上海电视节)	6월 8-12일	변동사항 없음(코로나19 추이에 따라 변동가능)

# 중국[심천] 콘텐츠산업 위클리 글로벌

## □ 코미디 토크쇼 + 쇼트클립 융복합 발전 시작

- 쇼트클립 플랫폼 콰이쇼우(快手)가 유명 토크쇼 프로그램 운영 기업인 샤오귀원화(笑果文化)와 공동으로 인터랙티브 라이브방송 코미디쇼 '단위엔런창지우(诞'愿人长久)'를 제작하였음. 틱톡(抖音)의 경우 리단(李诞), 쉬쥘충(许君聪) 등의 토크쇼 스타를 초청하여 코미디 특별 코너인 '환러DOU빠오푸(欢乐DOU包袱)'를 제작하였음. 쇼트클립 및 코미디 토크쇼의 융복합을 통하여 코미디 토크쇼의 전파력과 영향력을 확산시키는 전략으로, 더윈셔(德云社), 키이신마화(开心麻花) 등 다양한 코미디 플랫폼과 공동으로 쇼트클립 플랫폼 내 '코미디장(喜剧场)' 프로그램을 선보였음.
- 토크쇼, 코미디 프로그램의 경우 콘서트, 뮤지컬 등 체계화된 라이브 공연에 비해 안정적인 운영 시스템이 아직 구비되지 못함. 대다수 코미디 운영 기업들의 비즈니스 전략은 여전히 오프라인을 위주로 하고 있으며, 향후 온라인 시장 진출을 통한 콘텐츠 발굴이 시급할 것으로 판단됨. <2018 중국 코미디 시장 대중 소비 빅 데이터 보고서> 내용에 따르면 코미디를 시청하는 사람들은 주로 18~29세 사이의 젊은 층이라고 밝혔음. 이 중 60%의 시청자들의 경우 오프라인 시청을 통하여 직접적이고 입체적인 현장 체험을 경험할 수 있다고 언급하였음.
- 하지만 최근 코로나19로 인하여 오프라인 입장료를 주요 수입으로 하는 전통 코미디 플랫폼들은 온라인 운영 전략을 마련하여 시장을 확대하기 시작하였음. 이에 따라 코미디 업계는 단일화된 전통 사업 추진 방식을 탈피하여 여러 가지 루트를 통한 사업 확대에 주력하고 있음.
- 쇼트클립 플랫폼 역시 콘텐츠 매트릭스의 발전을 위해 새로운 코미디 콘텐츠가 필요한 상황임. 동시에 향후 코미디 토크쇼의 경우 모바일 및 라이브 방송 등 오프라인 공연에서 온라인 공연으로 전환하여 새로운 소비 시장을 개척할 것으로 예상됨.

## □ 도우위(斗鱼), 라이브방송 업계 최초 클라우드 게임 플랫폼 구축

- 도우위는 국내 선두 게임 라이브방송 플랫폼이며, 최초로 클라우드 게임 플랫폼을 구축하였음. 중국 게이머들이 선호하는 20여 종의 PC 게임과 30여 종의 모바일 게임(DOTA2, 배틀그라운드, 월드 오브 워크래프트, 스타크래프트, 펜타스톰, 크레이지레이싱 카트라이더 등)을 클라우드에 서비스하였음. 현재 도우위 게임 서버는 대도시를 중심으로 서비스되고 있으며 안정적인 인터넷 통신 환경으로 게임 버퍼링이 20-30밀리초에 불과하여 게이머들이 매우 빠른 속도로 게임을 플레이할 수 있음. 또한 이전 게임보다 더 우수한 화질을 경험할 수 있음.
- 도우위 게임 업무 담당자 Golden은 현재 서비스 운영 플랫폼과 계정, 데이터 모니터링 프로세스를 구축하고 게임 이용자를 대상으로 더 좋은 게임 서비스를 제공하기 위해 라이브방송 엔터테인먼트 장면을 확대할 예정이라고 밝혔음.
- 5G 네트워크의 보급으로 게이머들의 클라우드 게임 참여도가 높아질 것으로 보이며, 향후 클라우드 게이머의 규모가 빠르게 증가할 것으로 보임. 향후 3년간 중국 클라우드 게이머 수는 높은 성장률을 유지할 것으로 보이며 2021년까지 3억7,300만 명에 이를 것으로 예상됨. 아이루이 컨설팅(艾瑞咨询)이 발표한 <2019년 중국 게임 라이브방송 산업 연구보고서> 내용에 따르면, 2022년 중국 게임 라이브방송 플랫폼 시장 규모는 341억6,000만 위안에 이를 것으로 예상함. 코로나19 확산 기간 동안, 수많은 업종이 큰 타격을 입었으나 도우위 플랫폼의 DAU(Daily Active Users) 지수의 경우 눈에 띄게 상승하고 신규 가입자 수도 급증하였음.
- 클라우드 게임 관련 기업 동향
  - ▶ 순망과기(顺网科技) : 클라우드 게임 산업체인 발전을 위하여 화리(华力)와 협력 관계를 맺고 클라우드 게임 서비스 플랫폼 구축에 주력하고 있음. 또한 현재 '순망과기'의 경우 연간 가입자 1억4,000만 명, PC단말 1,000만 명, PC방 10만 명으로 국내 선두 인터넷 모바일 플랫폼으로 성장하고 있음.
  - ▶ 저수문화(浙数文化) : 최근 e-스포츠 라이브방송 분야에서 큰 점유율을 차지하고 있는 '전기 IV(战旗IV)'를 운영하는 '항정우변풍(杭州边锋)'을 인수하였음. 산하 '부춘클라우드(富春云)' 인터넷 데이터 센터는 화동 지역에서 가장 큰 데이터 센터이며, 각 업계 대상 서버 트러스트, 멀티 네트워크, 머신 호스팅, 클라우드 컴퓨팅과 같은 서비스를 제공하고 있음.

# 인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

## □ <2020 빌보드 인도네시아 뮤직 어워즈> 개최

- 2020년 2월 26일 자카르타 RCTI+ 스튜디오에서 방송사 RCTI와 빌보드 인도네시아(Billboard Indonesia)가 협업 하에 <2020 빌보드 인도네시아 뮤직 어워즈(Billboard Indonesia Music Awards 2020)>가 첫 개최됨
- 2020년 1월 20일부터 2월 20일까지 RCTI가 운영하는 인스타그램, 페이스북, RCTI+앱에서 진행된 투표를 통해 13개 부문에 따라 수상자를 선정함. 수상자는 다음과 같음

	수상 부문	수상자
1	올해의 최우수 콜라보레이션 노래	다시 헤어지고 싶지 않아-마리온 졸라, 리즈키 빼비안 (Tak Ingin Pisah Lagi-Marion Jola, Rizky Febian)
2	올해의 최우수 노래방 노래	보고싶다-데와 슴빌란블라스(Kangen-Dewa 19)
3	올해의 최우수 신인가수	마리온 졸라(Marion Jola)
4	올해의 최우수 스트리밍 노래	대단한 사랑-안메쉬 까말롱 (Cinta Luar Biasa-Andmesh Kamaleng)
5	올해의 최우수 듀오/그룹/밴드	노아(Noah)
6	올해의 최우수 남자가수	피르사 브사리(Fiersa Besari)
7	올해의 최우수 인기가수	아그네즈 모(Agnez Mo)
8	올해의 추억 히트송	그리고-셸라온세븐(Dan-Sheila on7)
9	올해의 최우수 스트리밍 비디오	대단한 사랑-안메쉬 까말롱 (Cinta Luar Biasa-Andmesh Kamaleng)
10	올해의 최우수 라디오	내여자-노아(Wanitaku-Noah)
11	올해의 최우수 여자가수	하닌 디야(Hanin Dhiya)
12	올해의 최우수 Top 100 노래	그저 그리워-안메쉬 까말롱 (Hanya Rindu-Andmesh Kamaleng)
13	공로상	디디 콤뽀(Didi Kempot)



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

## □ <2019-2020 인도네시아 PUBG 모바일 캠퍼스 챔피언십> 개최

- 2020년 2월 23일 자카르타 따만 앙그렉 몰(Taman Anggrek Mall)에서 <2019-2020 인도네시아 PUBG 모바일 캠퍼스 챔피언십(PUBG Mobile Campus Championship Indonesia 2019-2020)> 최종 결승전이 개최됨
- 올해로 개최 2회를 맞는 이번 행사에는 자카르타를 비롯한 반둥, 데벙, 땅그랑, 보고르, 발리, 메단, 빠당, 수라바야, 말랑 등 23개 도시의 총 64개 대학교에서 참여한 가운데 최종 우승자는 구나다르마 대학교(Universitas Gunadarma)가 차지함. 수상목록은 다음과 같음

	수상자	상금
1등	구나다르마 대학교(Universitas Gunadarma)	50,000,000루피아(약 4,170,000원)
2등	삼라풀랑이 대학교(Universitas Sam Ratulangi)	25,000,000루피아(약 2,100,000원)
3등	마따람 대학교(Universitas Mataram)	10,000,000루피아(약 835,000원)

- 이번 행사에는 PUBG 모바일 게임 최종 결승전 외에도 e스포츠 게임 캐스터 선발대회 및 대학생 홍보대사 선발대회 등 다채로운 세부 프로그램이 함께 운영됨
- 한편, PUBG 모바일 관계자 말에 따르면 전 세계 PUBG 모바일 게임 유저 수 2위 국가가 인도네시아며 그 수는 약 1억 명에 달한다고 밝힘
- 현재까지 인도네시아에서 개최되고 있는 PUBG 모바일 관련 e스포츠 대회 목록은 다음과 같음

	e스포츠 대회명
1	PUBG Mobile Pro League (PMPL)
2	Dunia Games League 2020
3	PUBG Mobile Club Open (PMCO)
4	PUBG Mobile Indonesia National Championship (PIMC)
5	PUBG Indonesia Series 2019

- 또한, 2019년 12월 앱애니(App Annie) 자료에 따르면, PUBG 모바일 게임은 다운로드 수가 높은 게임 6위에 오름



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

# 베트남 콘텐츠산업 위클리 글로벌

## □ 기생충의 오스카 4관왕, 베트남에서도 불어닥친 영화한류

- 한국 자본에 의해 만들어진 오리지널 한국영화 ‘기생충’ 이 미국 아카데미 시상식에서 작품상, 감독상, 국제영화상, 각본상 등 알짜배기 4개 부문 수상
- CJ엔터테인먼트 베트남은 베트남 전역 80~100개 CGV상영관에서 ‘기생충’ 을 2월 17일부터 재개봉(오리지널, 흑백). 베트남에서 한국영화 재개봉은 처음임
- 지난해 6월 첫 개봉 첫 주 만에 박스오피스 1위 달성, 최종 100만 명 관객 달성. 매출액 또한 베트남 개봉 한국영화 중 최고인 300만USD를 달성함

## □ 베트남 차량공유 시장의 치열한 경쟁

- 베트남 차량공유 시장에 ‘유니카(Unicar), 줌비엣(Zuum Viet)’ 등 2개 새로운 앱 등장. ABI리서치에 따르면 지난해 6월 2억 회의 승차공유 서비스 시행
- 이중 Grab 1억4600만회(73%)로 1위, 2위 Bee 16%, 3위 GoViet 10% 시장점유. 유니카는 젊은 기업가가 저렴한 비용으로 승차, 배달, 렌터카 등 서비스 제공 위해 개발한 차량공유 앱이며, 줌비엣은 곧 출시 준비를 위해 운전자 모집 중
- 시장에 연달아 등장하는 새 어플과 경쟁하기 위해 그랩은 최근 하노이에 ‘사전예약(Advanced Booking)’ 서비스 도입(7일전 미리 차 예약 가능)

## □ 하노이시, 중소기업 지원 포털 런칭

- 하노이 기획투자부 산하 중소기업지원센터(SME Support Center)는 중소기업 지원을 위해 공식포털(<http://hotrodoanhnghiep.hanoi.gov.vn>) 런칭
- 이 포털은 중소기업 지원 하노이시 정책과 프로그램 소개. 또 개인과 기업이 비즈니스 활동에 유용한 정보를 찾을 수 있게 함
- 또 파트너사들과의 협력기회 모색, 고객에게 제품 홍보, 전문가와 투자자를 통한 기술과 자금지원 등 가능. 더 나아가 기업들의 애로사항과 의견을 듣는 통로로 활용 예정



● 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