

# 위클리 글로벌

2020.01.28

Weekly Global

20

20



# 목 차

2020. 1. 28. 한류사업팀

구 분	제 목
중국	- (정책) 광전총국, TV방송미디어융합 선도기업(기관) 등 선정결과 발표 - (통계) 국가통계국, 2018년 중국 문화 및 관련산업 부가가치 규모 발표 - (영화) 2020년 춘절기간(春节档) 개봉영화 7편, 18일 예약판매 개시
중국 심천	- 2019년도 중국 게임 산업 판호 허가 현황 집계 - 중국 e-스포츠산업 인재 부족, e-스포츠산업 규범화 추진
인도네시아	- 인니 방송위원회(KPI), 넷플릭스 콘텐츠 검열 및 규제 예정 - 인니 대표 스타트업 <또꼬페디아>, 광고모델 BTS로 LGBT 문제 휘말려
베트남	- 2020년 베트남 아세안 의장국 출범식 - 사회적 책임은 비즈니스 활동과 함께 - 베트남과 일본, 관광협력 증진에 동의

# 중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

## □ [정책] 광전총국, TV방송미디어융합 선도기업(기관) 등 선정결과 발표

- 1월 7일, 광전총국(国家广电总局)이 중국 TV방송미디어 융합 선도기업(기관), 전형적 사례, 성장프로젝트 모집 선정결과를 통지함. 이번 발표는 작년 5월에 발표된 모집 통지에 대한 결과이며, 관련분야 전문가들의 여러 심사과정을 거쳐 선정됨. 선도기업은 CUTV(江苏省苏州市电视台), CCTV CGTN융합센터 등 10개 기업(기관)이 선정되었으며, 전형적 사례에는 후난TV의 망고모드(芒果模式), 상하이TV의 간간신문(看看新闻) Knews 등 15개, 성장 프로젝트는 14개가 선정됨.

## □ [통계] 국가통계국, 2018년 중국 문화 및 관련산업 부가가치 규모 발표

- 1월 21일, 국가통계국의 발표에 따르면, 2018년 중국 문화 및 관련 산업의 부가가치는 4조 1,171억 위안(약 694조 원)으로 중국 국내총생산량(GDP)의 4.48%를 점유하였으며, 전년대비 0.22% 증가함. 이를 업종별로 분류하면 문화서비스업이 2조 4,832억 위안(약 418조 원) 규모로 가장 많은 60.3%를 차지하였고, 문화 제조업이 29.1%, 문화 도·소매업이 10.6%를 점유함.

분류명칭	부가가치(단위 억 위안)	구성(%)
<b>문화 및 관련산업</b>	<b>41,171</b>	<b>100.0</b>
- 문화핵심영역	<b>27,522</b>	<b>66.8</b>
· 뉴스정보 서비스(新闻信息服务)	5,606	13.6
· 콘텐츠 창작생산(内容创作生产)	8,662	21.0
· 창작설계 서비스(创意设计服务)	7,176	17.4
· 문화소통채널(文化传播渠道)	3,371	8.2
· 문화투자운영(文化投资运营)	388	0.9
· 문화엔터테인먼트서비스(文化娱乐休闲服务)	2,318	5.6
- 문화관련영역	<b>13,649</b>	<b>33.2</b>
· 문화보조생산 및 중개서비스(文化辅助生产和中介服务)	6,791	16.5
· 문화설비생산(文化装备生产)	1,994	4.8
· 문화소비단말생산(文化消费终端生产)	4,864	11.8

※ 출처 : 중국 국가통계국(国家统计局)

## □ [영화] 2020년 춘절기간(春节档) 개봉영화 7편, 18일 예약판매 개시

- 1월 18일, 2020년 중국 춘절기간(春节档) 개봉하는 영화 7편의 티켓 사전 예약판매가 시작되었으며, 총 1억 4,600만 위안(약 246억 원)의 박스오피스를 기록함. 예약판매 3일째인 20일 오후에는 3억 위안(약 506억 원)을 초과하였음.

# 중국[심천] 콘텐츠산업 위클리 글로벌

## □ 2019년도 중국 게임 산업 판호 허가 현황 집계

- 2020년 1월 2일 중국 게임 산업 연구 사이트인 Game Look에서 2019년도 게임 판호 승인 현황에 대해 최종 보고를 함.
- 2019년 총 1,570개의 게임이 판호를 허가 받은 것으로 집계되었고, 그 중 중국 국산 게임은 88.2%, 수입산 게임은 11.8%를 차지함. 이 중 모바일 게임은 1,462건으로 총 93%, PC온라인 게임 및 기타 게임은 5.6%를 차지하였음.
- 2019년도 총 1,385개의 판호 허가를 받은 중국 국산 게임 중 △모바일 게임 1,323개 △PC게임 35개 △웹 게임 18개 △비디오 게임(PS4/Xbox) 9개가 차지하였음.
- 수입산 게임의 판호 허가는 총 185건으로 집계되었고, △모바일 게임 139개 △PC게임 30개 △웹 게임 2개 △비디오 게임(PS4/Xbox) 14개를 차지하였음.
- 추가적으로 2019년도 1분기의 경우 게임 판호 허가 승인이 가장 많았으며, 매달 200건이 넘는 게임들이 판호 허가를 받았음.

<2019년도 중국 국산 게임 판호 허가 현황>

월	당월 합계	모바일 게임	PC게임	웹게임	PS4	X-BOX
1	282	273	4	5	0	0
2	279	68	9	1	0	1
3	233	222	4	4	3	0
4	40	39	1	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0
6	22	19	1	2	0	0
7	31	26	1	2	1	1
8	74	71	2	1	0	0
9	105	105	0	0	0	0
10	59	54	5	0	0	0
11	69	65	1	2	1	0
12	191	181	7	1	2	0
<b>19년도 총 합계</b>	<b>1,385</b>	<b>1,323</b>	<b>35</b>	<b>18</b>	<b>7</b>	<b>2</b>

\*표 출처: GameLook

## □ 중국 e-스포츠산업 인재 부족, e-스포츠산업 규범화 추진

- 1월 13일, '중국문화엔터테인먼트산업협회'(中国文化旅游行业协会)가 주최한 '2019 중국 e-스포츠 업계연말회의'가 개최되었음.
- 금번 회의에 'e-스포츠자율위원회'(电竞自律委员会)가 공식 출범되고 중국문화엔터테인먼트산업협회가 업계를 대표해 업계 자율 이니셔티브를 발표하였음. 또한 건전한 e-스포츠산업 생태계 구축을 실현하기 위해 '중국연출산업협회 온라인 생방송 분회'(中国演出行业协会网络直播分会)와 공동으로 e-스포츠 라이브방송 관련 위반에 대한 조치방안을 마련하였음.
- 2019년 발간된 <e-스포츠산업분석보고서>에 따르면 2018년 중국 e-스포츠 산업은 1억6,400만 달러의 매출을 달성하여 글로벌 시장의 18%를 차지하였음. e-스포츠 가입자의 경우 3억5,000만 명으로 집계되었으며, 시청자는 1억2,500만 명을 돌파해 글로벌 이용자의 33%를 차지하였음. 하지만 중국 e-스포츠산업의 급속한 발전과 반대로 전문성을 가지고 있는 사업자가 부족한 것으로 나타났음.
- 2019년 4월, '인력자원 및 사회보장부', '국가시장감독관리총국', '국가통계국'은 e-스포츠 프로게이머, e-스포츠 운영사 등을 포함하여 13개의 새로운 직군정보를 발표하고 e-스포츠를 프로스포츠 경연대회의 한 장르로 분류하였음. 현재까지 중국은 이미 20개의 대학과 200개가 넘는 전문대학에서 e-스포츠 학과가 개설되었으며 선수와 코치, 스포츠 해설자 등의 수업커리큘럼과 시뮬레이션 게임 플레이가 주요 내용으로 구성되어 있음.
- 또한, e-스포츠산업 종사자들의 전문성 제고 및 유관 인재육성을 위한 정책으로 <국가 신규 프로 e-스포츠게이머 직업 기능 표준(国家新职业电子竞技员的职业技能标准)>이 제정되고 있음. e-스포츠게이머의 활동 범위, 작업 내용, 전문 기능과 지식수준에 대해 명확히 규정할 예정임.



\* 이미지 출처 : 바이두

# 인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

## □ 인니 방송위원회(KPI), 넷플릭스 콘텐츠 검열 및 규제 예정

- 인도네시아 방송위원회(Komisi Penyiaran Indonesia, KPI)는 관련 규정을 제정하여 넷플릭스(Netflix)에서 제공하는 콘텐츠를 검열 및 규제 예정임
- 현재 인도네시아 방송법은 TV 및 라디오 콘텐츠에 대해서만 다루고 있으며, 넷플릭스 같은 OTT 서비스에서 제공하는 콘텐츠에 대해서는 다루고 있지 않음
- 인도네시아 정보통신부(KEMENKOMINFO)는 인도네시아 방송위원회(KPI)의 권한을 강화시키는 방송법 개정안을 준비하고 있음
- 또한, 인도네시아 정보통신부(KEMENKOMINFO)는 유료 온라인 동영상 스트리밍 서비스인 넷플릭스(Netflix)에 대하여 세금 부과 문제를 고려하고 있다고 밝힘
- 2016년부터 인도네시아에 지사를 두고 있는 넷플릭스(Netflix)는 현재까지 세금을 납부한 적이 한 번도 없으며, 이는 외국계 OTT 기업에 세금을 징수할 관련 법 조항이 없기 때문임
- 따라서, 현재 인도네시아 정부는 이와 관련 옴니버스 법안을 준비 중으로, 해외에 본사를 둔 외국계 기업으로 인도네시아에서 수익활동을 하는 기업에 대해 세금을 부과할 예정임
- 한편, 인도네시아 현지 사설조사기관인 스타티스타(Statista) 자료에 따르면, 2019년 현재 인도네시아 내 넷플릭스 가입자 수는 약 48만 명으로, 2020년에는 약 두 배가 증가한 90만 명에 달할 것으로 예상됨



NETFLIX



**KPI** KOMISI  
PENYIARAN  
INDONESIA  
LEMBAGA NEGARA INDEPENDEN

\* 이미지 출처 : 구글 이미지

## 인니 대표 스타트업 <또꼬페디아>, 광고모델 BTS로 LGBT 문제 휘말려

- 2019년 10월부터 인도네시아 대표 전자상거래 스타트업 기업인 <또꼬페디아 (Tokopedia)>는 K-Pop 아이돌인 <BTS>를 전속모델로 기용하여 온라인 및 오프라인 광고에 활용하고 있음
- 그러나 최근 인도네시아 시민단체 중의 하나인 인도네시아 전략지지연구소 (Lembaga Advokasi Kajian Strategis Indonesia, LAKSI)가 인도네시아 방송위원회 (Komisi Penyiaran Indonesia, KPI) 측으로 해당 광고 방영을 중지시켜달라고 권고함
- 인도네시아 전략지지연구소(LAKSI)는 해당 광고가 인도네시아에 성소수자 (LGBT)들을 확산시키는데 공헌하고 있다는 사유로 이의를 제기함
- 이에 또꼬페디아(Tokopedia) 측은 BTS를 전속모델로 선정함에 있어 또꼬페디아 (Tokopedia)가 추구하는 경영철학과 유사한 BTS의 철학을 고려하여 전속모델로 선정하였고, 또꼬페디아(Tokopedia)는 인도네시아 국민들 의견의 다양성을 존중하는 기업이라고 해명함
- 한편, 인도네시아 방송위원회(KPI) 측은 현재까지 인도네시아 전략지지연구소 (LAKSI)가 주장하는 BTS 멤버가 여성적인 옷을 입거나, 동성 간의 LGBT 문제가 담기는 등의 BTS 광고를 아직 발견하지 못 했다고 밝히며, 해당 광고는 인도네시아 방송위원회(KPI)의 방송규정을 준수하였다고 덧붙여 밝힘



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

# 베트남 콘텐츠산업 위클리 글로벌

## □ 2020년 베트남 아세안 의장국 출범식

- 응웬 쑤언 폭 총리는 하노이에서 베트남의 2020년 아세안 의장직 출범식을 주재. 베트남은 이전 아세안 의장직의 성과와 노력을 바탕으로 2025년까지 아세안 공동체의 향후 방향을 파악하기 위해 동료 회원국과 협력할 예정. 베트남 정부 지도자는 평화, 안정, 연대, 단결, 번영 및 지속 가능성은 아세안 공동체의 목적, 정체성 및 가장 중요한 목표로 남을 것이라고 함
- ASEAN 2020의 주제는 2020년 5가지 우선순위에 의해 뒷받침되는 '결합과 대응'이고, 베트남 국민 개개인이 행동을 통해 모든 파트너를 개방적으로 환영하는 우호적이고 친절, 환대하는 메시지를 전파하기를 바란다고 발표

## □ 사회적 책임은 비즈니스 활동과 함께

- 동남아시아은행(SeABank)은 매년 '시민 주간' 사회 활동을 시작. 올해 주제는 "Let's go green with SeABank" 로 모든 은행 직원들이 참여하는 행사로 SeABank가 2010년부터 개최한 연례 사회사업
- 사회활동 사례 : 거리 청소, 분리수거, 나무 심기 등. 박닌, 하이퐁, 다낭, 등의 은행직원들은 공공장소 20개를 정해 청소 실시. 하노이와 호찌민 본부에서 그린스톨(green stall)을 개최, 친환경 제품도 판매함
- SeABank는 베트남 신용기관의 자산운용회사(VAMC)에서 특별채권을 매입, 은행이 연체율 대출에 대한 사전 모니터링 지원. 특히 이 은행은 베트남에서 은행관리 소프트웨어를 R18 버전으로 업그레이드하는 데 성공한 최초의 은행으로 유용한 기능을 가진 세계에서 가장 현대적인 버전의 사업 수행

## □ 베트남과 일본, 관광협력 증진에 동의

- 베트남은 관광, 교육, 무역 분야에서 중소기업을 포함한 일본으로부터의 대규모 투자 유치달성
- 베트남-일본 문화관광 교류에서 Vuong Dinh Hue 부총리는, 베트남에 투자할 때 일본계 투자자를 포함한 외국인 투자자들에게 최상의 조건과 보호를 제공할 것이라고 발표
- 특히 부총리는 베트남과 일본 여행객을 위한 상품, 서비스, 관광지 등을 홍보하면서 일본과 베트남 파트너 간의 관광 개선을 촉구했고, 일본 자민당 대표단의 방문에 1,000여 명의 관리와 재계 대표들이 참석해 고마움 표시
- 일본 자민당 대표 Nikai Toshihiro는 베트남-일본의 전략적 파트너십은 문화, 경제, 안보, 국방 등 여러 분야에서 진전이 있었다고 발표. 2019년 일본 관광객들은 15% 증가했고, 2020년까지 두 나라의 관광객 증가는 예상된다고 함



● 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) 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 : 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