

위클리 글로벌

2020. 2. 24.

Weekly Global

20

20





목 차

2020. 2. 24. 한류사업팀

구 분	제 목
중국	- (정책) 수도문화산업협회 주도로 북경 82개 문화산업단지 임대료 감면 - (통계) 2019년 전국 문화 및 관련 산업 기업매출액 7% 증가
중국 심천	- 비리비리(哔哩哔哩), 텐센트로부터 두 번째 투자 받다 - '재택 경제'로 인한 게임 산업 시가 대폭 성장
인도네시아	- 인도네시아 애니메이션협회(AINAKI), 유명 I-Pop 뮤직비디오를 애니메이션으로 리메이크 - 한-인니 애니메이션 산업 협력포럼 개최
베트남	- 베트남 비즈니스하기 얼마나 편리한가? - EVFTA 협정, 베트남 기업에 좋은 기회 - 베트남 대표 도시, 역동적인 성장 추진 - 2020년 한국, 베트남 무역 규모는 2,000억 달러

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

□ [정책] 수도문화산업협회 주도로 북경 82개 문화산업단지 임대료 감면

- 2월 중순, 수도문화산업협회(首都文化产业协会)는 북경소재 99개 문화산업지구 입주단위(业主单位, 부동산소유주)에 코로나19로 경제적 영향을 받은 중소형 문화기업을 보호하기 위해 임대료 감면을 제안하는 통지를 발송함. 이 중 82개 입주단위(86개 지구)가 회신한 임대료 자금감면 계획규모는 약 1억 2,600만 위안(약 214억 원) 정도로 파악됨.

□ [통계] 2019년 전국 문화 및 관련 산업 기업매출액 7% 증가

- 2월 14일, 국가통계국(国家统计局)이 발표한 2019년 전국 규모이상 문화 및 관련산업 기업생산경영 데이터(2019年全国规模以上文化及相关产业企业生产经营数据)에 따르면, 2019년 한해동안 문화 및 관련산업 기업 매출액은 86,624억 위안(약 1,478조 원)으로 전년대비 7% 증가함.

구분	절대액 (억 위안)	전년대비 성장률(%)	점유율(%)
총계	86,624	7.0	100.0
업종별			
뉴스정보서비스	6,800	23.0	7.9
콘텐츠창작생산	18,585	6.1	21.5
디자인설계 서비스	12,276	11.3	14.2
문화전파채널	11,005	7.9	12.7
문화투자운영	221	13.8	0.3
문화엔터테인먼트서비스	1,583	6.5	1.8
문화보조생산 및 중개서비스	13,899	0.9	16.0
문화설비생산	5,722	2.2	6.6
문화소비클라이언트 생산	16,532	5.5	19.1
산업유형별			
문화제조업	36,739	3.2	42.4
문화도소매업	14,726	4.4	17.0
문화서비스업	35,159	12.4	40.6
영역별			
문화핵심영역	50,471	9.8	58.3
문화관련영역	36,153	3.2	41.7
지역별			
동부지역	63,702	6.1	73.5
중부지역	13,620	8.4	15.7
서부지역	8,393	11.8	9.7
동북지역	909	1.5	1.0

※ 통계범위 : <문화 및 관련산업분류(2018)(文化及相关产业分类 2018)>가 규정한 기준에 따라 연 매출 2,000만 위안 이상 공업기업과 도매기업, 연 매출 500만 위안 이상 소매기업, 종사인원 50인 이상 혹은 연매출 1,000만 위안 이상의 서비스 기업(문화 엔터테인먼트 분야는 500만 위안 이상)이 포함됨.

중국[심천] 콘텐츠산업 위클리 글로벌

□ 비리비리(哔哩哔哩), 텐센트로부터 두 번째 투자 받다

- 미국증권거래위원회(SEC) 발표 자료에 따르면 텐센트는 산하 계열사를 통해 비리비리에 투자하였으며 총 4,374.95만 보통주를 매입하였음. 이에 따라 텐센트는 두 번의 투자를 통해 18%의 지분율을 차지한다고 밝혔음. 비리비리는 텐센트로부터 투자를 받은 후 2월 11일에서 14일 사이에 주당 28.69달러 까지 주가가 상승하였으며 시가총액은 89억5,100만 달러로 상장 이래 최대치를 기록하였음.
- 비리비리의 2019년도 3분기 재무보고에 따르면, 총매출은 18.6억 위안으로 전년 동기 대비 72% 증가하였으며, MAU(monthly active users)는 1억2,800만 명으로 기록되었음. 또한 3분기 평균 DAU(Daily Active User)는 3,760만 명으로 전년 동기 대비 40% 증가하였음. MPU(monthly paying user)는 790만 명으로 전년 동기 대비 124% 증가하였으며 광고 수입은 2.5억 위안으로 전년 동기 대비 80% 증가하였음.
- 양 기업은 2018년 10월 첫 투자를 시작으로 애니메이션, 게임 분야에서 비즈니스 사업을 공동으로 추진하기로 하였음. 특히 각자 보유한 애니메이션 라이브러리를 공유하고 애니메이션 작품의 매입 및 제작에 있어 심층적인 협력을 추진할 예정이라고 발표하였음.
- 텐센트와 비리비리는 애니메이션, 게임 분야 외에 음악 분야에서도 협력 방안을 수립하였음. 2020년 1월 2일, 'QQ음악'은 비리비리와 공동으로 뮤지션 육성, 고품질 음악 작품 제작 등의 관련 프로젝트를 진행할 예정이라고 밝혔음. 향후 국내 최고의 디지털 음악 플랫폼과 인기가 가장 많은 커뮤니티 엔터테인먼트 플랫폼이 온라인 자원 지원, 콘텐츠 홍보 및 배포부터 오프라인 활동 계획 등에 이르기까지 활성화된 음악생태계를 공동으로 조성할 것으로 보임.

□ '재택 경제' 로 인한 게임 산업 시가 대폭 성장

- 데이터 조사 업체인 JINGXIANG 집계 결과에 따르면 2020년 연초부터 한 달 동안 텐센트, 왕이(网易), 썬치후우(三七互娱), 완메이스제(完美世界) 등 10개 상장 게임 업체의 시가총액 합계는 2,945억6,400만 위안이 늘어난 것으로 집계되었음.
- 해당 집계 기간에 '텐센트 게임'의 경우 텐센트 총 주가를 6.5% 끌어올렸고 그에 상응하는 시가총액은 2,000억 위안 이상에 달하였음. 텐센트 게임에 이어서 왕이의 시가총액은 360억 위안 넘게 올랐음. '썬치후우'의 경우 시가 상승폭은 약 211억 위안에 달하였고, '완메이스제'와 '쿤룬완웨이(昆仑万维)'의 시가총액은 100억 위안 가량 증가하였음. 심지어 2019년 18억~23억 위안의 실적적자를 발표한 '카이잉네트워크(恺英网络)'도 7.75% 성장하였음.
- 춘절기간 코로나19 영향으로 인하여 '재택 경제(宅经济)'는 게임 업체의 주가와 실적이 큰 폭으로 상승되는 추진력이 되었음. 현시점에서 게임 산업의 '돌발적 발전'은 다음과 같은 몇 가지 특징을 보이고 있음.
 - ▶ 텐센트, 왕이 등 게임 선도 업체가 개발한 게임은 여전히 폭발적인 인기를 끌고 있음. 코로나19 발생 기간 동안 iOS 베스트셀러 TOP20 게임의 다운로드 회수는 전년 동기 대비 130% 증가하였음. 인기 게임 왕자영요(王者荣耀)의 경우 매출액이 게임출시 이래 최대치를 달성하였음.
 - ▶ 오프라인 모임이 강제로 금지됨에 따라 보드게임 플레이어 유저수가 늘어나면서 '쿤룬완웨이' 등 보드게임 개발업체의 매출액이 대폭 증가하였음. 특히 '랑인샤(狼人杀)', '누가 스파이(谁是卧底)' 등 모바일 소셜 게임의 경우 춘절 기간에 다시 활기를 띠고 있음.
*'랑인샤', '누가 스파이' : 많은 사람들이 참여할 수 있고 언어 서술로 진행되는 한국 마피아와 비슷한 게임임.
 - ▶ '썬치후우', '유주네트워크(游族网络)' 등 클라우드 게임 관련 비즈니스 사업을 진행하고 있는 다수 게임 업체의 주가도 크게 올랐음.

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

□ 인도네시아 애니메이션협회(AINAKI), 유명 I-Pop 뮤직비디오를 애니메이션으로 리메이크

- 2020년 1월 29일 인도네시아 애니메이션협회(AINAKI)와 이모션 엔터테인먼트(E-Motion Entertainment)는 현지 유명 I-Pop 뮤직비디오를 애니메이션으로 리메이크함
- 이번에 리메이크한 작품은 총 8편으로 그 목록은 다음과 같음

	노래제목	가수명	애니메이션 스튜디오
1	대체불가 (원제: Takkan Terganti)	마르셀 (Marcell)	마니몽키 (Manimonki)
2	그리움의 여드름 (원제: Jerawat Rindu)	안지 (Anji)	슈퍼넬리 (Super Neli)
3	최고의 애인 (원제: Kekasih Terhebat)	안지 (Anji)	아예나 스튜디오 (Ayena Studio)
4	서두르지 않고 (원제: Tanpa Tergesa)	쥬시루시 (Juicy Luicy)	쯔리따 테사 (Cerita Tessa)
5	어디갈까? (원제: Mau Dibawa Kemana)	아르마다 (Armada)	떼모션 (Temotion)
6	서두르지 않고 (원제: Tanpa Tergesa)	쥬시루시 (Juicy Luicy)	조터 프로덕션 (Jotter Production)
7	최고의 애인 (원제: Kekasih Terhebat)	안지 (Anji)	ARK 애니메이션 스튜디오 (ARK Animasi Studio)
8	아침부터 저녁까지 (원제: Pergi Pagi Pulang Pagi)	아르마다 (Armada)	본빈 스튜디오 (Bonbin Studio)

- 상기 작품들은 이모션(E-Motion) 소속 가수들의 음악으로, 해당 작품들은 이모션(E-Motion) 유튜브 공식 채널에서 감상이 가능함
- 인도네시아 애니메이션협회(AINAKI) 에카 찬드라(Eka Chandra) 부회장은 “현재 우리협회에 등록되어 있는 애니메이션 스튜디오사는 총 40여개로, 활동회원 수는 약 80여명이 된다. 이번 이모션(E-Motion)과의 협업을 발판으로, 인도네시아 애니메이션 산업이 더욱 성장하기를 바라며, 더 나아가 활발한 해외 진출로 이어지기를 희망한다.” 라고 밝힘
- 한편, 이모션 엔터테인먼트(E-Motion Entertainment)는 2005년에 설립된 종합 엔터테인먼트사로, 음반 발매, 연예 기획, 콘서트 개최, 영화 배급, 캐릭터 라이선싱 등 다양한 사업을 하며, 특히 한국 캐릭터 <꼬마버스 타요>, <선물 공룡 디보>, <삐로로와 친구들> 등과 라이선스 계약을 체결함

□ 한-인니 애니메이션 산업 협력포럼 개최

- 2020년 2월 12일부터 2월 14일까지 자카르타 페어몬트 호텔에서 한-인니 애니메이션 산업 협력포럼이 개최됨
- 이번 협력포럼은 한-아세안센터, 인도네시아 무역부, 인도네시아 관광창조경제위원회(BAPAREKRAF)가 주최하고 한국콘텐츠진흥원이 후원한 행사로, 한-인니 애니메이션 분야 협력강화 및 사업기회 발굴을 목적으로 추진됨
- 이번 행사에 DPS, 아이코닉스, ANIK, 퍼니플렉스, 픽셔너리아트팩토리, 레트로봇, 비아이그룹, 애니하우스썬, 제이큐브, 스튜디오 게일, 네오타니 미디어, 부즈 등 한국 애니메이션 기업 12개사가 참여한 가운데, 현지 콘텐츠 기업 산업 시찰, 세미나 발표, 1:1 비즈니스 매칭 등의 세부 프로그램이 운영됨
- 2월 12일 행사 첫째 날, 한국 참가사들은 인도네시아 관광창조경제위원회(BAPAREKRAF), MNS 스튜디오, 리틀자이언츠(Little Giantz) 등을 방문함
- 행사 둘째 날 개최된 개회식에는 인도네시아 무역부 수뜨리오노 에디(Sutriyono Edi) 전문위원, 한-아세안센터 이혁 사무총장, 주인도네시아 한국대사관 김창범 대사 등이 참석한 가운데, 한국애니메이션제작사 협회와 인도네시아 애니메이션 협회가 MOU를 체결함
- 이어 한국-인도네시아 애니메이션 산업 국제 협력 방안, 한국 캐릭터의 세계 진출 전략, 아동 시청자 대상 시리즈물의 성공 가능성, 애니메이션 공동제작 노하우 및 성공 사례 등에 대해 한국 참가사들의 세미나 발표가 진행됨
- 행사 마지막 날에는 인도네시아 애니메이션 기업 28개사의 바이어 40여명이 참석하여 한국 참가사 12개사와 1:1 비즈니스 매칭을 진행함
- 한편, 한-아세안센터는 한국과 아세안 10개국 정부 간 경제·사회·문화 분야 협력증진을 목적으로 2019년 3월 설립된 국제기구로, 회원국으로는 한국, 브루나이, 캄보디아, 인도네시아, 라오스, 말레이시아, 미얀마, 필리핀, 싱가포르, 태국, 베트남 등이 있음



※ 이미지 출처 : 직접 촬영

베트남 콘텐츠산업 위클리 글로벌

□ 베트남 비즈니스하기 얼마나 편리한가?

- 김동배 주베트남 한국대사관 공사 참사관은 ‘한국과 베트남 양국 간의 무역 규모를 2020년 1,000억 달러로 확대할 수 있도록 노력하자’, ‘무역 증대에 초점을 맞추는 것 외에도 양측은 투자 협력 프로젝트에 더 많은 관심을 기울일 필요가 있다’ 라고 언급했고, 베트남 산업통상자원부 Tran Quoc Khanh 차관도 이에 동의함
- 양측은 이번 대책 초안에 의거 베트남 기업들이 예비부품 제조, 자동차, 의류, 섬유, 신발, 전자제품 분야에서 경쟁력을 높일 수 있도록 협력하기로 함
- 한국 측은 무역정책 수립에 있어 베트남 관리들의 역량 강화를 돕고, 베트남 기술직과 기초산업 전문가의 기술, 역량향상에 합의함

□ EVFTA 협정, 베트남 기업에 좋은 기회

- 기획투자부에 따르면 EVFTA 협정 덕분에 베트남의 국내총생산(GDP)은 2.18~3.25% (2019~2023년 주기)에서 4.75~5.30% (2024~2028년 주기), 7.07~7.72% (2029~2033년 주기)로 증가할 것으로 전망
- 베트남은 가장 크고 발전된 시장인 유럽으로부터 다양한 상품을 들여올 수 있는 조건을 갖추게 됨. 베트남의 법과 정치는 이 합의에 따라 개혁될 수 있고, 유럽 연합으로 큰 투자를 받을 수 있음. 그리고 은행, 의료, 행정, 교육, 병참과 같은 현대식 유럽 서비스에 접근할 수 있게 됨. 유럽은 베트남의 국가 프로젝트에 접근할 수 있는 기회를 가짐

□ 베트남 대표 도시, 역동적인 성장 추진

- 호치민과 하노이는 동남아시아 여러 도시 중 계속 성장 탄력을 이끄는 세계에서 가장 역동적인 도시 3위, 7위를 기록. 최근 몇 년간 베트남은 국제적으로 수출 주도형 경제를 만들어 왔으며, 많은 수의 FTA를 체결함으로써 60개국과의 파트너십, 이를 통한 새로운 글로벌 제조 허브로 도약할 수 있는 길을 마련함
- 베트남의 급속한 도시화와 강력한 경제 성장은 기존 인프라를 개선하는 동력이 되었고, 이를 지원하기 위한 대규모 대중교통 시스템을 구축하기 위해 호치민과 하노이 모두 새로운 지하철 네트워크에 많은 투자를 하고 있음
- 또한 지속 가능한 발전을 도모하기 위해, 호치민, 하노이는 스미토모, 롯데그룹, ABB그룹 등 외국인 투자자를 참여시킨 스마트시티를 적극 추진하고 있음

□ 2020년 한국, 베트남 무역 규모는 2,000억 달러

- 베트남의 사업 편리성 순위는 지난해 190개국 중 70위로 1단계 떨어졌지만, 여전히 다른 동남아시아 국가들보다는 앞서고 있음. 올해 베트남은 인도네시아(73위), 필리핀(95위), 캄보디아(144위), 라오스(154위), 미얀마(165위)와 같은 몇몇 동남아 국가들보다 앞섰으며, 동남아시아 5위를 차지함
- 베트남은 최근 몇 년 동안 비즈니스 환경을 개선하기 위해 노력해 왔으며, 국제 신용개선에 상당한 진전이 있었는데, 올해는 7단계 상승하여 25위를 기록했음.
- 한편, 소액 투자자 보호는 올해 97위로 8단계 떨어졌고, 국경 무역은 4단계 하락해 104위로, 계약 이행은 6단계 하락으로 68위였음. 추가로, 사업 론칭 115위, 파산 해결 122위 등도 순위가 낮아졌음

● 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처 ●

- 미국 비즈니스센터(LA) 주성호 센터장 : +1-323-935-2070 / thinkju@kocca.kr
- 유럽 비즈니스센터(파리) 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 / girl94@kocca.kr
- 중동마케터(UAE 아부다비) 오현전 차장 : +971-2-491-722 / 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