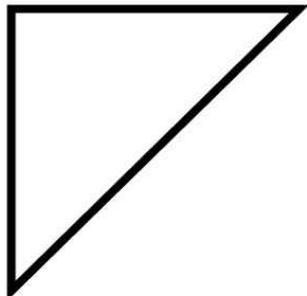


—
위클리
글로벌
2019.8.5

Weekly Global

20

19



목 차

2019. 8. 5. 마케팅지원팀

구 분	제 목
중국	<ul style="list-style-type: none">- (정책) 광전총국, 8월부터 오락성이 강한 사극·청춘 드라마 방송 금지- (정책) 인민망, 게임적정연령제안 플랫폼 개설, 21종 게임 적정연령 표시- (게임) 올해 상반기 중국 게임시장 매출 전년 동기대비 10.8% 증가
중국 심천	<ul style="list-style-type: none">- 웨강아오다완취(粤港澳大湾区) 첫 애니메이션 교류 프로젝트 진행- 둥관(东莞) 디지털 창의콘텐츠제작센터 설립
인도네시아	<ul style="list-style-type: none">- 종합음악페스티벌 <We The Fest 2019> 성료- 인니 창조경제위(BEKRAF), <Game Prime 2019> 개최
중동	<ul style="list-style-type: none">- 사우디아라비아 소도시에도 극장사업 투자 활성화- 2019년 MENA 지역 스타트업 투자 66% 증가- 배틀그라운드 모바일, 중동에서 사용시간 제한 시스템 운영

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 8. 5(월)/ 한국콘텐츠진흥원 북경비즈니스센터

□ [정책] 광전총국, 8월부터 오락성이 강한 사극·청춘 드라마 방송 금지

- 7월 29일, 국가 광전총국(国家广播电视总局) 드라마사(司)는 <신중국 성립 70주년 경축을 위한 드라마 방영작업 통지(关于做好庆祝新中国成立70周年电视剧展播工作的通知)>를 발표함. 내용에 따르면, 광전총국은 8월부터 시작되는 주요 드라마 ‘백일 기획방영(百日展播)’을 진행해 총국이 선정한 86편의 드라마를 전국의 방송국 및 성급 위성방송국이 구매하여 방송할 수 있도록 함. 해당 기간에는 오락성이 강한 사극과 청춘드라마의 방영은 금지한다고 함.

□ [정책] 인민망, 게임적정연령제한 플랫폼 개설, 21종 게임 적정연령 표시

- 지난달 26일 인민망이 10여개 중국 게임기업과 공동으로 <게임적정연령제한(초안)>을 발표한지 한 달 만인 7월 26일, 게임적정연령제한 플랫폼을 개설함. 해당 플랫폼에는 초안의 기본 내용 및 개정현황과 참여기업, 적정연령이 표시된 게임 21종 등을 게시함.

□ [게임] 올해 상반기 중국 게임시장 매출 전년 동기대비 10.8% 증가

- 7월 30일, 중국의 게임정보 사이트 게임룩(伽马数据)이 발표한 <2019 중국 게임산업 상반기 보고(2019中国游戏产业半年度报告)>에 따르면, 상반기 중국 게임시장 매출액은 1,163억 1천만 위안(약 19조 9,681억 원)을 기록함. 이 중 모바일 게임 매출이 700억 위안(약 12조 원) 이상으로 전년도 동기대비 18.8% 증가함.



중국[심천] 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 8. 5.(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터

□ 웨강아오다완취(粤港澳大湾区) 첫 애니메이션 교류 프로젝트 진행

- 7월 26일부터 7월 30일, 광저우시 광전관광국(广电旅游局) 지도하에, 광저우 애니메이션업계협회연합의 우수 애니메이션 기업들이 문화 교류를 촉진하기 위하여 “광저우-애니메이션 게임의 도시“라는 주제로 “광저우 애니메이션게임 테마전시관“을 개최하였음. 테마전시관에서는 광저우 애니메이션 문화 발전의 성과와 광주항(穗港)애니메이션 융합 발전의 최신 성과를 주로 전시하였음.
- 광저우 애니메이션 기업들은 최초로 애니메이션, 만화, 비디오 게임, 완구 모델, 우수작품 시리즈를 융합한 팀을 결성하여 국제적인 축제인 '홍콩 애니메이션 전자오락 페스티벌(香港动漫电玩节)'에 참가하였음. 이는 웨강아오다완취에 최초로 진출한 문화관광산업협력프로젝트(文旅产业合作项目)이기도 하였음.
- 광저우 12개 기업과 30여 개 기업의 제품을 한자리에 모은 이번 테마전시관은 브랜드 전시, 문화 창의 상품 판매, 문화 교류 세 구역으로 분류하였으며 우수 애니메이션 IP, 중국 전통문화 브랜드, 프랑스 앙시국제만화애니메이션 영화제(法国昂西国际动漫电影节)에서 선정된 애니메이션 작품을 전시하였음.
- 이번 광저우 애니메이션 테마전시관 참가업체들 중 다수의 광저우 애니메이션 IP회사가 홍콩 만화가들과 합작의 기회를 가졌음. 그중 광저우 바이완문화전파유한공사(广州百漫文化传播有限公司)는 홍콩 만화가의 판권을 구입해 애니메이션 '서행기(西行记)'를 제작하였고 이 작품은 텐센트 동영상플랫폼에서 8일 만에 역대 조회수를 기록하였음.
- 광저우 애니메이션기업의 경우 월수구(越秀区)가 인정한 국가급 애니메이션 업체만 13개, 국가급 중점 애니메이션 작품은 12개로 전국의 13%를 차지하고 있으며 이외에도 애니메이션 우수콘텐츠 IP와 문화 1위 기업, 세계적인 문화 창의 활동 브랜드 보유, 중국국제만화페스티벌 개최로 애니메이션 산업화에 유리한 조건을 갖추고 있음.

□ **둥관(东莞) 디지털창의콘텐츠제작센터 설립**

- '둥관 디지털창의콘텐츠제작센터'는 '5G+AI+클라우드 기술'을 응용하여 디지털 창의 산업생태계를 발전시키는 목적으로 설립된 둥관시 최대 디지털창의 센터임. 본 센터는 디지털 모델링, 애니메이션 특수효과 등 다양한 분야에서 창의적인 콘텐츠, 디지털 제품 제작 및 개발을 추진할 예정임.
- 또한 본 센터에는 둥관AR/VR산업연맹(东莞虚拟现实产业联盟)과 둥관시 하이테크공공아카데미센터(东莞市高技能公共实训中心), 디지털창의 관련 전문대학이 공동으로 설립되었음. 이중 둥관AR/VR산업연맹은 송산호강아오(松山湖港澳) 프로젝트전환서비스센터, 차이나유니콤(中国联通) 둥관 지사와 MOU를 체결하였으며 각 기관이 보유하고 있는 자원을 활용하여 광둥에서 3D와 VR/AR기반의 디지털 창의 콘텐츠를 제공할 예정임.
- 뿐만 아니라 디지털 모델링, 애니메이션 특수효과, 콘텐츠 상호작용, 동영상 촬영 등의 방면에서 고화질, 창의적 아이디어 콘텐츠, 디지털 제품 제작 및 개발 업무를 추진하고 둥관 지역현지기업을 위한 전면적인 디지털 크리에이티브 서비스도 제공할 예정임.
- 향후 둥관 디지털창의콘텐츠제작센터는 비즈니스 지원, 창의적 아이디어 콘텐츠 제작 역량을 발휘하여 디지털 창의 산업 생태계를 발전시키고 웨강아오다만취 지역의 디지털 창의 기술개발을 가속화함으로써 문화관광, 디지털 프레젠테이션, 가상 교육, 디지털시티, 디지털 마케팅 등의 분야에도 활용될 수 있도록 추진할 예정임.

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 8. 5(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 종합음악페스티벌 <We The Fest 2019> 성료

- 2019년 7월 19일부터 7월 21일까지 자카르타 국제 엑스포 꼬마요란(JIExpo Kemayoran)에서 종합음악페스티벌 <2019 위더페스트(We The Fest 2019)>가 개최됨
- 본 행사는 2014년부터 이스마야 라이브(Ismaya Live)가 매년 주관하는 행사로, 연간 약 60,000여명의 참관객들이 방문하는 대규모의 음악 페스티벌로 손꼽힘. 특히, 2017년, 2018년 행사 때 조코 위도도(Joko Widodo) 인도네시아 대통령이 연달아 방문하여 큰 이슈를 끌었음
- 트로이 시반(Troye Sivan), 레이 스투머드(Rae Sremmurd), 트레이비스(Travis), 다니엘 시저(Daniel Caesar), 앤 마리(Anne-Marie), 사브리나 클라우디오(Sabrina Claudio), 라드 뮤지엄(Rad Museum) 등 외국 가수 24개팀이 참여함. 한국 힙합/R&B 가수인 딘(Dean)도 참여하여 눈길을 끄
- 이 외에도 데와 슴빌란블라스(Dewa 19), 툴루스(Tulus), 란(RAN), 에바 셀리아(Eva Celia), 디파 바루스(Dipha Barus), 바라수아라(Barasuara), 쿤또 아지(Kunto Aji), 엔다엔레사(Endah N Rhesa) 등 현지 유명 가수 48개 팀이 참여함
- 이번 행사 입장권은 1일권 850,000~1,650,000루피아(약 72,000~140,000원), 2일권 1,250,000~1,400,000루피아(약 106,000~120,000원), 3일권 1,250,000~4,500,000루피아(약 106,000~381,000원)로 위더페스트 공식 홈페이지(www.wethefest.com) 및 티켓 예매사이트(Blibli.com, Go-Tix 등)를 통해 판매함



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ 인니 창조경제위(BEKRAF), <Game Prime 2019> 개최

- 2019년 7월 13일부터 7월 14일까지 자카르타 발라이 카르띠니(Balai Kartini)에서 인도네시아 최대 규모의 게임 행사인 <2019 게임 프라임(Game Prime 2019)>가 개최됨
- 올해로 개최 4회를 맞는 이번 행사는 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF), 인도네시아 게임협회(AGI), GGWP.ID가 공동 주관하여 “게임은 스포츠, 엔터테인먼트, 비즈니스의 미래” 라는 테마로 개최됨
- 이번 행사에 인디게임 개발사 50개사 및 게임 퍼블리셔 7개사 등 총 57개사가 참가한 가운데, 게임 홍보부스, VR/AR게임존, 모바일 레전드 e스포츠 대회, 저작권 상담부스 등 다양한 세부 프로그램으로 구성됨
- 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF) 하리 승까리(Hari Sungkari) 인프라 담당국장은 개최사를 통해 “이전에는 게임이 엔터테인먼트로만 인식이 되었다면 이제는 콘텐츠 비즈니스의 한 축이다. 게임산업이 인도네시아 경제 발전에 도움이 되는 새로운 산업군으로 거듭나기 바란다.” 라고 밝힘
- RRQ, 에로울프(Aerowolf), 루브르(Louvre), 아이슬랜드 오브 갓(Island of Gods), GGWP Esports, 더 프라임(The Prime), 세인츠 인도(Saints Indo), 바이게트론(Bigetron) 등 총 8개팀이 참여한 모바일 레전드 e스포츠 대회에서는 1등 루브르(Louvre), 2등 세인츠 인도(Saints Indo), 3등 RRQ가 우승을 차지하여 각 30,000,000루피아(약 2,500,000원), 15,000,000루피아(약 1,250,000원), 5,000,000루피아(약 420,000원)를 상금으로 받음
- 이 외에도 1년 동안 인도네시아 게임산업 발전을 위해 노고한 게임 개발사 4개사(올해의 게임상-Rage in Peace, 최우수 부스상-Ciayo Mart, 네티즌상-Jurit Malam, 올해의 보드게임상-Jalan Jalan)를 선정하여 공로상을 수여함
- 한편, 이번 행사는 일반인 대상 무료로 개최되어 약 25,000명의 관람객들이 방문함



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

중동 콘텐츠 위클리 글로벌

2019. 8. 5(월) / 한국콘텐츠진흥원 UAE 마케터

□ 사우디아라비아 소도시에도 극장사업 투자 활성화

- 연이은 극장 개관으로 사우디아라비아가 극장산업에 최대 투자지역으로 부상하고 있는 가운데, 사우디 시청각미디어위원회(General Commission for Audiovisual Media (GCAM))가 투자자들에게 중소도시에도 극장 설립할 것을 촉구하며, 라이선스 등 각종 절차를 적극 지원할 것을 약속
- 루루 하이퍼마켓(Lulu Hypermarket)의 샤흐인 모하메드(Shaheen Mohammed) 운영총괄은 “외곽의 주요 중소도시에는 키즈 엔터테인먼트 센터를 제외하면 엔터테인먼트에 대한 선택지가 거의 없다” 라고 하며 “극장을 통해 성인 및 가족 단위의 관람객들에게 즐길거리를 제공할 수 있으며, 다각면에서의 엔터테인먼트 사업 구상이 가능할 것이다” 라고 말함
- 또한 “루루 하이퍼마켓은 타북(Tabuk), 하일(Hail), 알아흐사(Al-Ahsa), 주바이일(Jubail), 타이프(Taif) 등 사우디의 중소도시로 사업을 확장할 예정이다” 라며, “알아흐사에서는 극장 설립을 예정하고 있으며, 현재 마켓이 들어서 있는 전 지역에 극장사업을 추진할 예정이다” 라고 말함
- 사우디아라비아 중소도시 시민들은 이러한 엔터테인먼트를 위해 두바이나 바레인을 가는 경향이 있으며, 이를 통한 해외소비가 높은 상황
- 2018년 4월 수도 리야드에 AMC 극장이 처음 오픈했으며, 지금까지 주요 도시에 7개의 극장이 개관했음. 또한 올해 말까지 27개의 극장이 개관하고 2020년까지 700개의 상영관이 설립될 것으로 전망됨



사우디아라비아 Vox Cinema(출처 : ARAB NEWS)

- PwC 미들이스트의 조사에 따르면, 2030년까지 사우디아라비아 극장사업 연간 매출액은 15억 달러에 이를 것으로 전망. 한편 사우디아라비아는 2019년 2분기 기준으로 중동지역 극장 매출에서 3위를 기록했음

□ 2019년 MENA 지역 스타트업 투자 66% 증가

- 중동지역 스타트업 관련 플랫폼 마그니트(Magnitt)는 2019년 상반기 MENA 지역 스타트업 투자가 4억 7,100만 달러를 기록하며 전년 동기 투자액인 2억 8,300만 달러 대비 66%가 증가했다고 밝힘
- 마그니트가 발간한 <H1 2019 MENA Venture Investment Report>에 따르면 올해 상반기 130개 투자기관으로부터 238개의 스타트업이 투자를 받았으며, 30%의 투자자들이 중국의 MSA 캐피털, 독일의 헨켈(Henkel)을 비롯한 외국 투자자로 구성
- 500스타트업(500 Startups)이 역내에서 가장 크고 활발한 벤처캐피털이었으며, 플랫폼6랩(Flat6Labs)은 현지에서 가장 활발히 엑셀러레이팅 프로그램을 운영하고 있는 것으로 평가됨
- 국가별로는 UAE가 거래량 중 25%로 1위를 차지했으며, 이집트(21%), 레바논(13%)이 그 뒤를 잇고 있음. 한편 빠른 성장세를 보이는 국가로는 튀니지(2018년 4% → 2019년 8%), 사우디아라비아(2018년 9% → 11%)를 들 수 있음
- 분야별로는 핀테크가 가장 활발했는데, 알라컴페어(Yallacompare, 보험가격비교)가 8백만 달러, 수칼몰(Souqalmal, 보험가격비교)과 비하이브(Behive, 금융)가 각각 4백만 달러 규모 투자를 유치하며 거래량의 17%를 차지
- 동 기간 내 총 15개의 스타트업 엑시트(Exit)가 진행됐는데, 대표적인 사례는 카림(Careem, 카헤일링)이 글로벌 기업 우버에 31억 달러에 인수된 것(2018년 동기 엑시트는 5건)
 - ※ 엑시트(Exit) : 초기투자 후 기업 성장에 따른 투자금 회수전략
- 기업별로는 EMPG(부동산개발·솔루션)가 1억 달러, 옐로우도어에너지(Yellow Door Energy, 태양열 에너지)가 6천5백만 달러로 가장 큰 규모의 투자를 유치
- 마그니트 필립 바호쉬(Philip Bahoshy) 창립자는 “중동 스타트업 생태계는 2018년 하반기에 이어 2019년 상반기에도 투자가 가속화되며, 변곡점을 맞고 있다” 고 말함

□ 배틀그라운드 모바일, 중동에서 사용시간 제한 시스템 운영

- 배틀그라운드 모바일(PUBG Mobile)이 사회적 책임 강화 차원으로 중동의 5개 국가에서 파일럿 운영 중인 ‘게임플레이 매니지먼트(Gameplay Management)’

시스템을 중동지역 10여 개 국가에도 추가 운영한다고 발표

- 이 시스템은 올해 초부터 아랍에미리트, 쿠웨이트, 이집트, 사우디아라비아, 이라크 등의 국가를 대상으로 파일럿으로 운영됐으며 이번 확대 계획으로 레바논, 오만, 요르단, 알제리, 팔레스타인, 바레인, 리비아, 모로코, 튀니지, 예멘 등이 포함될 예정
- 현지의 게임 크리에이터들은 SNS를 통해 이를 환영하는 입장을 알렸는데, Aeod 1407은 “게임 이용자들을 보호하기 위한 책임있는 기업의 정책은 칭찬할 만하다” 며, “18세 이하의 게이머들의 경우 장시간 게임 플레이를 피하고 균형잡힌 게임 사용을 할 필요가 있다” 고 말함
- 또한 Hemo King은 “이 시스템이 장시간 게임을 하는 청소년 층에게 선작용을 할 것으로 기대한다” 며 “부모들이 자녀들의 게임사용을 모니터하는데 큰 도움이 될 것이다” 라고 말함
- ‘게임플레이 매니지먼트(Gameplay Management)’ 는 게이머가 균형있는 태도로 게임에 접근할 수 있도록 관리하는 시스템으로 게임 버전을 13.5로 업데이트하면 활성화되는데, 나이를 입력한 후 18세 이하의 사용자의 경우 권고문을 읽어야 게임 진행이 가능
- 게임 사용시간을 지속적으로 체크하게 되는데 누적 게임 사용시간이 4~6시간일 경우 총 사용시간이 게임에 표시되고, 게임 사용시간이 6시간을 초과할 경우 매 2시간마다 15분씩 강제적으로 휴식을 취하도록 유도함

● 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처 ●

- 미국 비즈니스센터(LA) 김철민 센터장 : +1-323-935-2070 / cmkim@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) 박상욱 과장 : +971-2-491-7227 / swpark@kocca.kr

발행인 김영준

발행처 한국콘텐츠진흥원

전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)

전화 1566-1114

www.kocca.kr