

중국(심천) 콘텐츠 산업동향

(홍콩 문화 · 크리에이티브산업 현주소)

2023년 04호

중국(심천) 콘텐츠 산업동향

CONTENT INDUSTRY TREND OF CHINA

2023년 04호

구분	제 목	Key Word
심층이슈	홍콩 문화·크리에이티브산업 현주소 I. 홍콩 문화·크리에이티브산업 발전 현황 1. 발전 배경 2. 발전 지표 II. 홍콩 영화산업, 다시 살아날까? 1. 홍콩 영화산업의 침체와 회복 2. 홍콩 영화산업의 현주소	홍콩 영화 문화 크리에이티브
주요 통계	1. 2021년 홍콩 문화크리에이티브산업 주요 통계 2. 2022 홍콩 영화 박스오피스 TOP10 3. 2022 홍콩 OTT 플랫폼별 인기영화	통계 인기차트
센터안내	한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터 소개	맞춤형 현지종합서비스 / 정보

작성 | 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터

배포 | 2023.04.26



홍콩 문화 · 크리에이티브산업 현주소

순서

I. 홍콩 문화 · 크리에이티브산업 발전 현황

1. 발전 배경
2. 발전 지표

II. 홍콩 영화산업, 다시 살아날까?

1. 홍콩 영화산업의 침체와 회복
2. 홍콩 영화산업의 현주소

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

KOCCA

I. 홍콩 문화 · 크리에이티브산업 발전 현황

1 발전 배경



- ✓ 중국 정부는 14 차 5 개년 계획에서 홍콩을 ‘중외문화예술교류의 중심(中外文化艺术交流中心)’으로 발전하도록 지원하고 ‘지역 지적재산권 거래센터’를 설립할 것을 밝힘

 - 홍콩은 아시아 영화대상, 국제 Film Mart, 홍콩 아트바젤, 도서전 등 다채로운 국제 문화예술 행사가 집결된 지역임
 - 특히 <웨강아오대만구 발전규획 요강(粤港澳大湾区发展规划纲要)>의 발표로 본토와 홍콩 간의 문화교류가 더욱 활성화되기 시작하였고, ‘문화’는 홍콩의 미래성장 키워드로 부상함
 - 2022 년은 홍콩 문화산업의 발전에 중요한 의미를 지닌 해로, 홍콩 SAR(특별행정구) 구조 개편으로 홍콩 문화체육관광국(文化体育及旅游局)이 7 월 설립되어 문화시설 구축과 해외 문화기관과의 긴밀한 관계 구축 등 문화크리에이티브사업 발전에 대한 투자를 강화함
- ✓ 홍콩 서구문화구(西九文化区)에는 2021 년 11 월 홍콩 최대 시각문화박물관인 M+박물관(MPlusmuseum)과 2022 년 6 월 홍콩고궁박물관(香港故宫文化博物馆)이 정식 개관하며 홍콩을 세계로 뻗어나가는 중화 문화의 교두보로 격상시킴

 - 홍콩고궁박물관(香港故宫文化博物馆)은 베이징고궁박물관과의 진귀한 소장품과 예술품 전시 등을 통해 중국 고궁문화를 세계에 알리는 교두보 역할을 함
 - 홍콩고궁박물관 옆에 자리잡은 홍콩 최대 시각문화박물관인 M+박물관(MPlusmuseum)은 전체 면적 65,000 평방미터, 전시면적 17,000 평방미터 규모로 홍콩 문화산업을 대표하는 랜드마크가 됨

- M+박물관이 2021년 11월 정식 개관하면서 문화예술 분야에서 중국과 아시아, 구미지역을 이어주는 '중외 문화예술교류의 중심'으로서 홍콩의 입지를 단단하게 다짐



[그림 1] 홍콩고궁박물관(좌)과 홍콩 M+박물관(우)
(사진출처: 南方日报, 바이두백과)

- ✔ 홍콩은 중국과 서양 문화가 서로 교차하는 문화적 특징을 가진 지역으로, 아시아 및 중화 문화가 세계로 뻗어나가는 창구 역할을 하고 있음
 - 홍콩은 중국과 영어의 이중 언어 환경이 발달해 있고 다양한 문화를 포용하면서 홍콩만의 독특한 문화를 발전시켜 중국 문화크리에이티브 산업에서 높은 경쟁력을 지니고 있음

2 발전 지표



- ✔ 홍콩특별행정구 정부통계처에 따르면, 홍콩 문화·크리에이티브산업(文化及創意產業)의 범위는 UN의 국제표준산업분류에 의거하여 다음 11가지로 분류함

<p>홍콩 문화크리에이티브 산업 분류</p>	<p>(1) 예술품, 골동품 및 공예품 (2) 문화 교육과 도서관, 자료보존 및 박물관 서비스 (3) 공연예술 (4) 영화·영상 및 음악 (5) TV 라디오방송 (6) 출판 (7) 소프트웨어, 컴퓨터 게임 및 쌍방향 미디어(interactive media) (8) 디자인 (9) 건축(architecture) (10) 광고 (11) 오락서비스업(amusement services)</p>
---	--

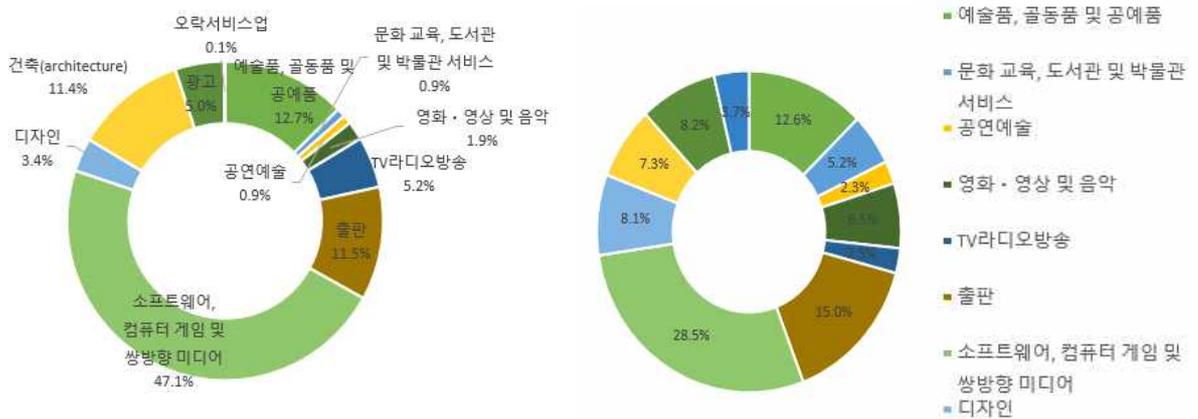
(자료: 홍콩정부통계처·政府統計處 〈香港統計月刊〉 2022.6)

- 2021년 홍콩 문화크리에이티브산업 생산액은 1,243.41억 홍콩달러로 2020년 대비 7.6% 증가, 홍콩 지역 GDP에서 차지하는 비중은 약 4.5%로 코로나 이전인 2018년(4.8%)보다 하락함¹⁾
 - 문화크리에이티브산업은 홍콩의 6대 경쟁우위 산업이며, 2021년 문화크리에이티브산업의 종사자는 2019년 이후 연속 감소하여 225,800명으로 집계됨



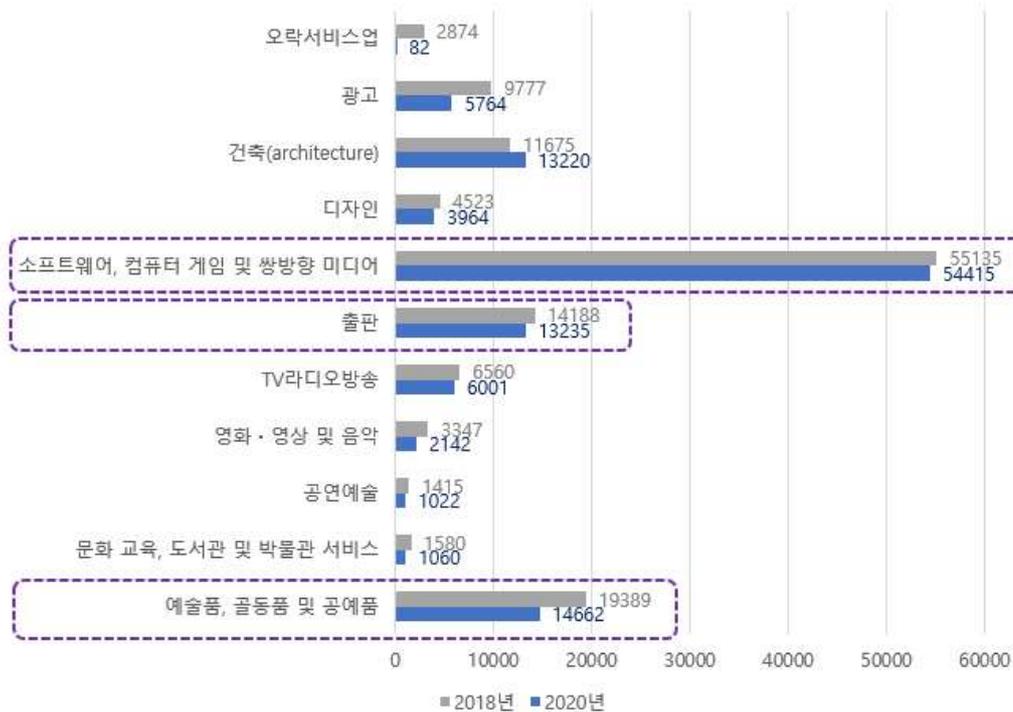
[그림 2] 2011-2021년 홍콩 문화크리에이티브산업 성장 추이
(자료: 홍콩정부통계처, 2022.11)

- 산업 분류별로 가장 큰 비중을 차지하는 분야는 ‘소프트웨어, 컴퓨터게임 및 쌍방향 미디어’로 2020년 전체 산업 생산액의 47.1%, 종사자 수는 28.4%를 차지하였으며, 특히 인터넷 서비스 및 소프트웨어와 컴퓨터게임 개발 면에서 크게 증가함
 - 두 번째는 13%를 차지한 ‘예술품, 골동품 및 공예품’, 3위는 11.5%의 출판업임
 - 2020년 문화크리에이티브산업은 코로나 19와 정치적 요인 등의 영향으로 건축업 외 모든 분야에서 2018년 대비 경기가 위축됨
 - 특히 오락서비스업의 경우 2018년 2,874억 홍콩달러에서 2020년 82억 홍콩달러로 타격이 매우 큰 것으로 나타남



[그림 3] 세부 분야별 생산액 비중(좌)과 종사자수 비중(우)
(자료: 홍콩정부통계처)

1) https://www.censtatd.gov.hk/en/web_table.html?id=655-83001#655-83001_3



[그림 4] 2018년, 2020년 홍콩 문화크리에이티브 산업의 변화 (단위: 백만 홍콩달러)

(자료: 홍콩정부통계처 · 政府統計處 〈香港統計月刊〉 2022.6)

④ 주요 세분시장별 통계 범위²⁾

- 홍콩의 디지털경제 발전에서 중요한 역할을 하는 소프트웨어, 컴퓨터게임 및 쌍방향 미디어는 크게 소프트웨어와 컴퓨터 게임의 유통판매와 정보기술서비스, 인터넷 서비스 등이 포함되며, 2019년 통계 범위가 소프트웨어와 컴퓨터 게임의 수출입까지 포함되면서 더욱 확장됨
- 출판업은 서적, 신문/잡지의 인쇄 출판, 도소매, 뉴스통신사 및 기타 정보서비스의 대내 생산액과 대외 무역액이 포함되며, 최근 무료 뉴스와 정보사이트가 증가하면서 전통 출판업계의 디지털화 전환이 가속화되고 있음
- TV·라디오 방송 분야는 TV와 라디오 프로그램의 무선방송, 위성방송, 케이블 및 온라인 방송 등 방영서비스를 포함
- 영화·영상 및 음악 분야는 영화와 영상 및 TV 프로그램의 제작, 음악과 음원 발매, 촬영, 저장매체의 복제, 악기 제조, 음악·영상물 비디오 도소매 및 대여 등을 포함하며, 통계범위에 수출입도 포함됨
- 공연예술은 창작 및 공연 예술활동, 예술창작자, 음악인 및 작가, 개인 공연예술장소 경영, 예술인과 모델 에이전시 등이 포함됨
- 오락서비스업은 주로 테마파크, 놀이공원, 오락실 등을 일컫는데, 2019~2020년 코로나 19 확산의 영향으로 대형 테마파크가 장기간 휴업상태에 처하고 관광객 유입이 줄어들면서 2019년 23억 홍콩달러에서 2020년 1억 홍콩달러 미만으로 급감함

2) 2019년 이후 통계범위가 개정되면서 일부 분야는 수출입 무역액이 포함됨

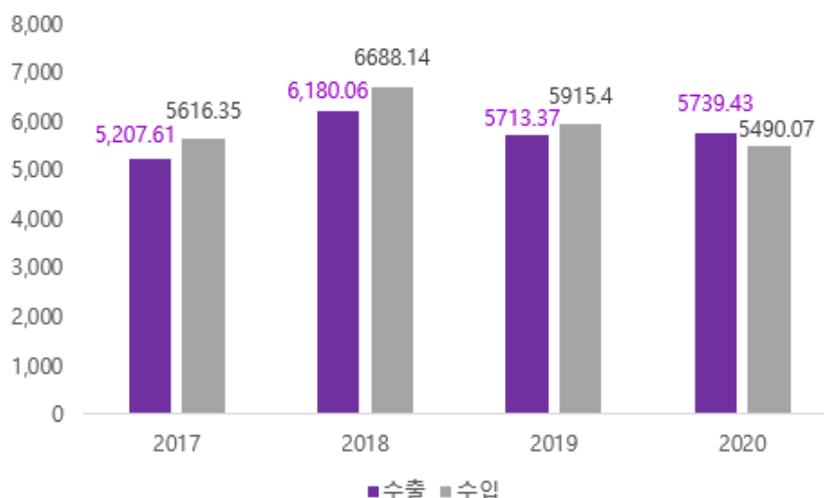
- ☑ 문화크리에이티브산업의 상품 무역 현황을 살펴보면, 2020년 상품 수출액은 5,739억 홍콩달러로 홍콩 전체 상품수출액의 14.6%를 차지, 수입액은 5,490억 홍콩달러로 홍콩 전체 상품수입액의 12.9%를 차지

 - 문화크리에이티브산업의 수출에서 시청각 및 쌍방향 미디어 상품이 가장 많은 비중을 차지(74.3%)하며, 그 뒤를 이어 공연예술 및 축제 관련 상품(11.3%), 시각 예술 및 디자인 상품(11.3%), 골동품 및 공예품(1.6%), 출판물(1.4%) 순으로 나타남
 - 수입에서도 시청각 및 쌍방향 미디어 상품이 64.3%로 가장 큰 비중을 차지, 그 외 시각예술 및 디자인 상품(20.5%), 공연예술 및 축제 관련 상품(12.3%), 골동품 및 공예품(1.7%), 출판물(1.2%)로 나타남

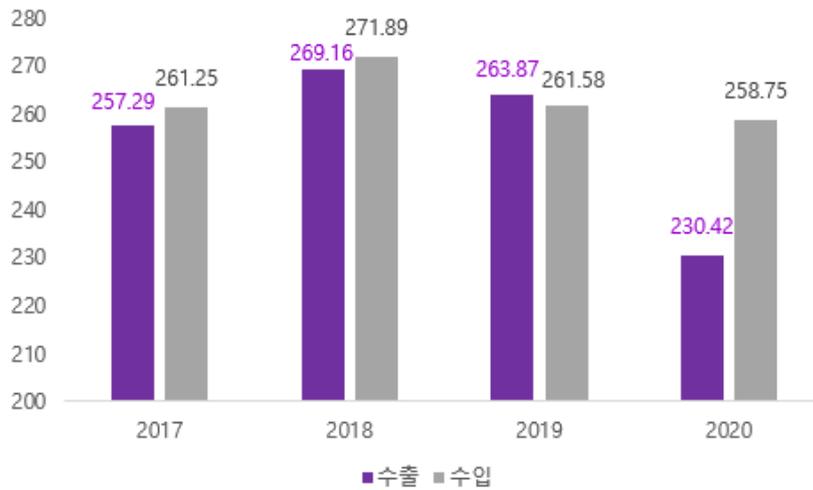
- ☑ 문화크리에이티브산업 서비스 무역의 경우, 2020년 서비스 수출 230억 홍콩달러로 전년도 대비 12.7% 감소, 서비스 수입은 259억 홍콩달러로 전년도 대비 1.1% 감소함

 - 서비스 무역에서 문화크리에이티브 산업의 비중은 수출 4.4%, 수입 6.1%로 상품 수출입 비중에 비해 낮은 편임
 - 문화크리에이티브산업 서비스 수출에서 컴퓨터 서비스가 31.5%, 지식재산권 사용료가 19.4%, 광고 및 시장조사/설문조사 서비스가 16.4%를 차지하였고, 서비스 수입에서는 지식재산권 사용료가 35.4%로 가장 큰 비중을 차지, 그 외 컴퓨터 서비스(24.4%), 광고 및 시장조사/설문조사 서비스가 13.4%를 차지하였음

- ☑ 전반적으로 홍콩 문화·크리에이티브산업 무역은 수입이 수출을 초과하는 형세를 보이며, 2019-2020년은 코로나 19로 해외 콘텐츠의 수입 감소와 영화 촬영 제작 등의 제약으로 수출입이 모두 감소함



[그림 5] 2017-2020 홍콩 문화크리에이티브산업 상품 무역 (단위: 억 HK\$)
(자료: 홍콩정부통계처 · 政府統計處 〈香港統計月刊〉 2022.6)



[그림 6] 2017~2020 홍콩 문화크리에이티브산업 서비스 무역 (단위: 억 HK\$)
(자료: 홍콩정부통계처 · 政府統計處 〈香港統計月刊〉 2022.6)

II. 홍콩 영화산업, 다시 살아날까?

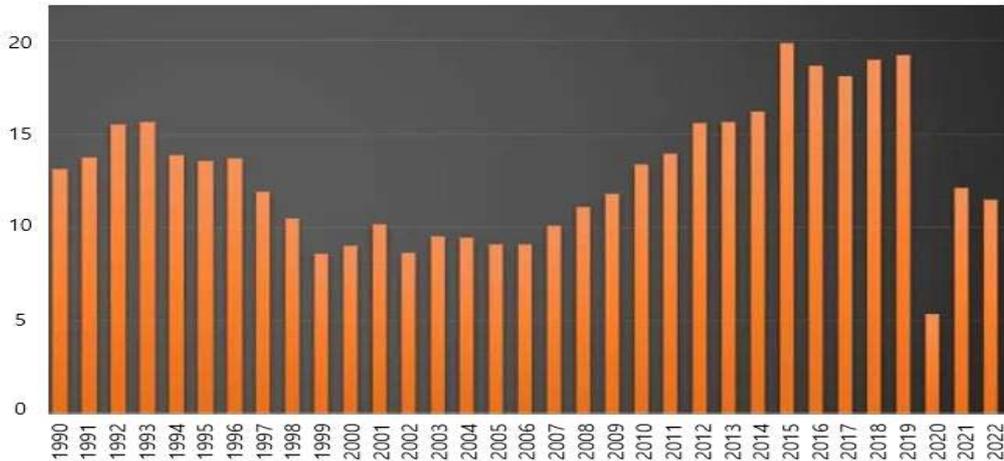
1 홍콩 영화산업의 침체와 회복

- 80년대 홍콩 영화산업은 연간 300 편의 영화를 제작하는 아시아 1위, 세계 2위의 영화대국이었으나, 1990년대 초 금융위기와 홍콩의 대륙반환으로 많은 투자자와 영화사들이 부동산 등 다른 산업으로 눈을 돌리기 시작하면서 홍콩 영화산업이 침체기에 들어섬
 - 이 시기에 외국 영화 수입이 급증했고, 수입영화 수가 홍콩 영화의 연간 생산량을 초과하면서 많은 감독과 배우들이 실직 상태에 빠짐
 - 홍콩의 연간 영화 제작량은 80년대 200~300 편 → 90년대 150 편 → 2000년대 50 편 → 2020년 34 편으로 급감



[그림 7] 홍콩 영화시장에서 홍콩영화가 차지하는 비중(박스오피스 기준, 합작영화 포함)
(자료: 电影情报处, 2023.2)

- ✔ 90년대 말부터 2000년대 중반까지 침체를 겪으면서 홍콩 영화시장 박스오피스 규모는 10억 홍콩달러 미만의 저조한 실적을 이어가다가 2008년부터 다시 회복되기 시작함
 - 2004년 CEPA(대륙과 홍콩과의 경제협력협정)가 시행되면서 홍콩 영화는 중국 내륙시장에 20편의 수입 쿼터 제한 없이 진출할 수 있게 되었고, 2008년에는 홍콩 투자자의 중국 내륙 영화관 투자 설립이 허용됨. 2020년 6월부터 그 우대혜택은 영상서비스업까지 확대됨³⁾



[그림 8] 홍콩 영화시장 전체 박스오피스 (단위: 억 홍콩달러)

(자료: 电影情报处, 2023.2)

- ✔ 2008년 중국 본토 영화산업이 빠르게 증가하면서 중국 본토로 옮겨가 활동하는 홍콩 감독, 배우들이 증가하면서 다시 활기를 찾기 시작하며 새로운 성장동력을 모색함
 - 하지만 중국 영화사와 합작 제작한 영화는 중국 관객의 입맛에 맞춘 영화로 ‘홍콩의 맛’을 잃어갔고, ‘범죄, 폭력, 무협, 쿵푸’ 등 액션영화에 비교적 집중된 장르의 편중화와 참신한 스토리 부족으로 수입영화나 본토영화에 점차 밀리게 됨
- ✔ 2020년, 코로나 팬데믹에 휩싸인 세계 경제 침체는 모든 산업에 영향을 주었지만, 특히 영화산업은 타격이 매우 컸음
 - 홍콩 영화시장은 지난 2년 동안 극장 휴업, 스트리밍 미디어의 부상으로 영화 관람 소비방식에 큰 변화를 초래했고, 홍콩 현지 영화 개봉수와 흥행 수입이 모두 격감하는 상태에 직면
 - 또한 홍콩국가안전유지법(홍콩 보안법) 시행으로 중국 정치성향에 반하는 작품에 대한 검열이 강화되면서 홍콩의 유명 감독들이 홍콩 밖으로 나가는 추세임
- ✔ 하지만 최근 홍콩 영화에 신인 감독, 청년 감독이 부상하면서 앞으로 홍콩 영화산업이 어떻게 회복해 나갈지 귀추를 주목해 불안함

3) CCTV, 香港电影进入“CEPA时代”: CEPA签署后 香港电影不受引进片配额限制, 2017.6.4

2 홍콩 영화산업의 현주소



- 홍콩의 유명한 영화 배급투자사인 골든하베스트(嘉禾, Golden Harvest)는 2007년 중국 본토 기업 광저우다디시네마(大地影院)에 인수되었고, 홍콩의 대형 극장 UA 시네마즈는 2021년 문을 닫음

 - 홍콩에는 약 600여개의 영화사가 있지만 대부분 중소형 업체로 중국 본토와 합작 영화 제작을 하거나 저예산 독립영화 제작에 종사하고 있음
- 홍콩 영화시장에서 역대 가장 높은 박스오피스를 기록한 TOP20 영화 가운데 홍콩영화는 <독설변호사(毒舌律師)>와 <명일전기(明日战记)> 등 2편에 불과하며, 대부분 할리우드 영화가 순위에서 절대 비중을 차지

 - 한국, 일본, 인도 등은 현지 영화 점유율이 높은 반면, 홍콩은 현지 영화보다 수입 영화 비중이 매우 높은 편임

	영화제목	박스오피스 (2023.2.20., 억 홍콩달러)	상영연도	수입/현지
1	어벤저스 4	2.218	2019	수입
2	아바타	1.813	2009	수입
3	어벤저스 3	1.533	2018	수입
4	아바타: 물의 길	1.437	2022	수입
5	어벤저스 2	1.330	2015	수입
			
11	독설변호사	1.050	2023	홍콩
20	명일전기	0.820	2022	홍콩

|그림 9| 홍콩 역대 박스오피스 순위TOP5와 홍콩 현지 영화 TOP2
(출처: 영화정보처, dianyingqingbaochu)

- 독설변호사(2023)와 명일전기(2022)는 최근에 상영된 영화로 코로나 19로 인해 할리우드 영화 수입이 감소하고 배급에 영향을 받아 홍콩 현지 영화 상영과 관객 수가 증가한 것으로 보임

 - 홍콩 감독 장즈창(江志强) 작품 <독설변호사>는 저예산으로 큰 흥행을 거두며 최근 홍콩 영화업계에 자신감을 불어넣고 있음
 - 1월 21일 홍콩 상영에 이어 2월 24일 중국 본토에 상영한 후 17일만에 1.15억 홍콩달러(RMB 1.55억위안)로 1억대를 돌파한 홍콩 영화로 주목받음
 - 2022년 홍콩 최고의 흥행작으로 꼽히는 <명일전기>는 기존의 코미디, 범죄 액션에서 벗어나 탄탄한 하이테크 제작기술과 중국 본토로부터 인재, 자금의 전폭적인 지원을 받아 흥행에 성공한 사례로, 중국 본토와 홍콩 합작영화에 대한 기대를 높임

- 홍콩에는 약 62 개 영화관이 있으며, 스크린 수 294 개로 중국 베이징과 상하이에 비해 인구 밀집도가 높고 평균 영화 티켓 가격이 높은 편임(2020.12 기준)**
 - 중국 본토 시장과 비교했을 때, 홍콩은 영화 소비력이 가장 높은 도시로, 일인당 평균 관람횟수는 연 3.3 회로 상하이(3 회), 베이징(2.8 회)보다 높음

도시	2019 년 박스오피스 (억 위안)	인구(명)/박스오피스 (만 위안)	평균 예매값	일인당 관람횟수
홍콩	16.85	750	67.9	3.3
상하이	38.39	2481	44.0	3.0
베이징	36.13	2190	47.0	2.8

주: 홍콩달러(港元, HK\$) 대 위안화 환율은 2023년 2월 21일 기준
 |그림 10| 홍콩, 상하이, 베이징의 영화시장 비교
 (출처: 영화정보처, dianyingqingbaochu)

- 홍콩의 영화·드라마 배급에서 OTT의 역할이 갈수록 높아지고 있음. 넷플릭스, 아마존 프라임 등 여러 글로벌 OTT 플랫폼이 홍콩지역에서 서비스를 제공**
 - 중국에 진출을 시도했던 글로벌 OTT 중 넷플릭스와 아마존 프라임 비디오, 유튜브 등은 중국 정부의 규제로 서비스를 중단하였으나, 별개의 법률체도로 운영되는 홍콩에서는 서비스가 가능하여 홍콩에서는 글로벌 OTT를 통해 유통되는 한국 영화·드라마의 접근도가 본토보다 높은 편임. 현재 넷플릭스의 중화권 서비스 지역은 홍콩, 마카오, 대만 지역으로 한정됨
- 글로벌 OTT 뿐만 아니라 홍콩 최대 통신기업 PCCW가 운영하는 OTT 스트리밍 플랫폼 VIU는 월간 활성사용자가 5800만 명, 유료구독자 840만명(2021년 12월 기준)으로 빠르게 증가하며 동남아시아를 대표하는 OTT로 성장**
 - VIU는 동남아시아 엔터테인먼트 부문 APP 사용 순위에서 1위를 차지하였으며, 동남아시아 국가에서 가장 많은 사용자 수를 보유한 영상 스트리밍 플랫폼임
 - 서비스 대상국은 홍콩, 태국, 말레이시아, 싱가포르, 필리핀 등 16개국이며 주로 한국, 일본, 중국, 태국, 인도네시아의 드라마 등 TV 프로그램과 영화 콘텐츠를 다수 보유



|그림 11| K-드라마를 동남아에 알리는 창구 역할을 하는 VIU
 (자료: VIU홈페이지)



주요 통계

설명

1. 홍콩 문화·크리에이티브산업 주요 통계
 - 1.1 홍콩 4대 기간산업 & 3대 주력산업의 GDP 대비 비중
 - 1.2 2017-2020년 홍콩 문화·크리에이티브산업 세부 업종별 부가가치
2. 2022 홍콩 영화 박스오피스 TOP10
3. 2022 홍콩 OTT 플랫폼별 인기영화

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

KOCCA

1 홍콩 문화·크리에이티브산업 주요 통계

1.1 홍콩 4대 기간산업 & 3대 주력산업의 GDP 대비 비중



:The Four Key Industries and Other Selected Industries Percentage share of value added in GDP(%)

	4대 기간산업 & 3대 주력산업	2020년	2021년
1	금융서비스 Financial services	23.4%	21.3%
2	관광 Tourism	0.4%	0.1%
3	유통물류 Trading and Logistics	19.8%	23.7%
4	전문서비스와 생산자 서비스 Professional Services and Other Producer Services	11.5%	11.4%
소계	4대 기간산업 Four Key Industries	55.1%	56.5%
5	문화크리에이티브산업 Cultural and creative industries	4.5%	4.5%
6	항공운송 Air transport	1.5%	1.6%
7	스포츠 및 관련 활동 Sports and related activities	1.2%	N/A
소계	3대 주력산업 Other Selected Industries	7.2%	-

(자료: 香港特別行政區政府統計處 www.censtatd.gov.hk)

1.2 2017-2020년 홍콩 문화·크리에이티브산업 세부 업종별 부가가치



: Value added of the cultural and creative industries (2017-2020), 단위: HK\$ million

	세부 업종 분류	2017년	2018년	2019년	2020년
1	예술품, 골동품 및 공예품 Art, antiques and crafts	18,479	19,389	18,677	14,662
2	문화 교육, 도서관 및 박물관 서비스 Cultural education and library, archive and museum services	1,479	1,580	1,499	1,060
3	공연예술 Performing arts	1,382	1,415	1,230	1,022
4	영화·영상 및 음악 Film, video and music	3,930	3,347	3,025	2,142
5	TV라디오방송 Television and radio	6,396	6,560	5,678	6,001
6	출판 Publishing	13,116	14,188	14,305	13,235
7	소프트웨어, 컴퓨터게임 및 쌍방향 미디어 Software, computer games and interactive media	51,468	55,135	56,418	54,415
8	디자인 Design	4,306	4,523	4,845	3,964
9	건축 Architecture	10,799	11,675	11,470	13,220
10	광고 Advertising	9,138	9,777	9,940	5,764
11	오락서비스업 Amusement services	2,686	2,874	2,259	82
합계	문화크리에이티브산업 Cultural and creative industries	123,180	130,463	129,347	115,566

주: 2019년 통계연도부터 통계 범위가 일부 조정되었음. 2017년과 2018년도의 관련 수치는 이미 수정된 기준에 따라 재조정된 결과치이나, 2017년 이전 연도의 통계수치는 통계 범위 조정 이전의 데이터이므로 통계조건이 달라 직접적으로 비교할 수 없음.

(자료: 홍콩정부통계처·政府統計處〈香港統計月刊〉2022.6)

2 2022 홍콩 영화 박스오피스 TOP10

(2022년 12월 31일 기준)

순위	홍콩영화(합작 포함)	2022 박스오피스 (만 HK\$)	순위	외국영화	2022 박스오피스 (만 HK\$)
1	명일전기(明日戰記)	8,178	1	탐건: 매버릭	10,770
2	테이블 포 식스 (飯戲攻心)	7,708	2	아바타: 물의 길	9,701
3	마마스 어페어 (阿妈有咗第二个)	4,099	3	닥터스트레인지: 대혼돈의 멀티버스	6,548
4	정의회랑(正義迴廊)	3,941	4	쥬라기 월드: 도미니언	5,133
5	마라맛 이야기(闖家辣)	3,262	5	토르: 러브 앤 썬더	4,857
6	신탐대전(神探大戰)	1,622	6	블랙팬서: 와칸다 포에버	4,847
7	과시과절(過時過節)	1,202	7	미니언즈 2	3,898
8	파파어웨이(緣路山旻晃)	1,066	8	블랙 아담	2,440
9	선사인 오브 마이 라이프 (一路瞳行)	380	9	더 배트맨	2,336
10	라이프 머스트 고 온 (深宵閃避球)	818	10	신비한 동물들과 덤블도어의 비밀	1,746

주: 은 홍콩/외국 포함 전체 영화순위 TOP10에 해당하는 영화임

(자료: Business Digest, 香港影业协会)

3 2022 홍콩 OTT 플랫폼별 인기영화

(2022년 12월 31일 기준)

순위	넷플릭스	디즈니 플러스	Amazon Prime
1	Gangubai Kathiawadi	Avengers: Endgame	No Time to Die
2	Don't Look up	Encanto	Samaritan
3	The Tinder Swindler	Turning Red	Wrath of Man
4	Money Heist	Big Mouth	Skyfall
5	Spider-Man: No Way Home	Eternals	Ponniyin Selvan: Part One
6	The Gray Man	Doctor Strange in the Multiverse of Madness	The Hobbit: An Unexpected Journey
7	Warriors of Future	Thor: Love and Thunder	The Hobbit: The Desolation of Smaug
8	The Adam Project	Till We Meet Again	Evangelion: 3.0+1.0 Thrice Upon a Time
9	Enola Holmes2	Avengers: Infinity War	Detective Knight: Rogue
10	Cold War 2	Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings	House of Gucci

(출처: flixpatrol.com)



센터안내

한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터 소개

- ✔ **운영 목적**

 - 한국 콘텐츠기업과 중국 남서부 지역(홍콩, 대만 포함)의 콘텐츠 기업간 비즈니스 교류 및 현지 시장정보 제공, 통·번역 지원, 스마트 오피스 등 맞춤형 현지 종합서비스 제공
- ✔ **센터 위치**

 - 심천시 남산구 영봉중심 2318 호 (深圳市南山区粤海街道滨海大道 3378 号盈峰中心 2318 室)
 - 스마트 오피스, 비즈니스 회의실(화상회의 가능) 등 이용 가능
- ✔ **지원 대상**

 - 중국 남서부 지역에서 콘텐츠 관련 비즈니스를 희망하는 모든 한국 콘텐츠 기업
- ✔ **통역 지원** : 중국 비즈니스에 필요한 통역(광둥어, 보통어) 지원

 - 지원횟수 : 기업당 연 2 회, 회차당 3 일 이내 무료 지원, 추가 지원 요청 시 소요비용 기업 부담
 - 지원지역 : 심천비즈니스센터 또는 심천시 지역에 한함, 온라인일 경우 장소 제한 없음
 - 지원사항 : 대면 비즈니스 미팅 또는 행사 참여 시 통역 인력 지원
 - 신청방법 : 심천비즈니스센터 메일(shenzhen@kocca.kr)로 문의 및 신청 - 지원 가능 여부 판단 - 통역 인력 확정 - 신청 기업과 통역원 매칭 - 통역 지원
 - ※ 원활한 지원을 위하여 통역 지원 희망일 3일 전까지 신청 가능
- ✔ **번역 지원** : 중국 비즈니스에 필요한 번역(광둥어, 보통어) 지원

 - 지원횟수 : 기업당 연 2 회, 회차당 200,000 원(A4 기준 10 매 이내) 무료 지원, 추가 지원 요청 시 소요비용 기업 부담
 - 지원대상 : 중국 비즈니스를 희망하는 한국 콘텐츠 기업의 회사 및 작품 소개 자료
 - 신청방법 : 심천비즈니스센터 메일(shenzhen@kocca.kr)로 문의 및 신청 - 지원 가능 여부 판단 - 번역 인력 확정 - 번역 지원
 - ※ 원활한 지원을 위하여 번역 지원 희망일 7일 전까지 신청 가능
- ✔ **기업정보조사** : 중국 현지기업 등록정보 제공

 - 조사대상 : 중국 현지법인
 - 조사내용 : 법인설립일, 등록자본, 법인대표, 직원수, 납세정보, 현지 비즈니스 실적 등

- 신청방법 : 심천비즈니스센터 메일(shenzhen@kocca.kr)로 문의 및 신청
 ※ 원활한 지원을 위하여 조사 결과 통보 희망일 7일 전까지 신청 가능
- ✔ **전문가 상담** : 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터 현지자문단
 - 지원횟수 : 제한 없음(상담 비용 무료)
 - 지원대상 : 중국 비즈니스 관련 자문을 희망하는 한국 콘텐츠 기업
 - 상담분야 : 중국 현지의 법률/세무/마케팅 등
 - 상담인력 : 변호사, 회계사, 기업 대표 등 현지 전문가
 - 상담방법 : 온라인상담, 이메일상담, 심천비즈니스센터 내 대면 상담
 - 신청방법 : welcon.kocca.kr 회원 가입 - 전문가 상담 신청서 작성 - 자문 진행
- ✔ **WECHAT 공식계정 홍보** : 심천센터 WECHAT 공식계정을 통해 기업/콘텐츠 홍보 지원
 - 지원횟수 : 기업당 연 4 회 무료 지원
 - 지원대상 : 중국 비즈니스를 희망하는 한국 콘텐츠 기업의 회사 및 작품 소개 자료
 - 수신대상 : 심천센터 WECHAT 공식계정 팔로워 및 중국 바이어 기업 관계자
 - 신청방법 : 심천비즈니스센터 메일(shenzhen@kocca.kr)로 문의 및 신청 - 지원 가능 여부 판단 - 홍보일자 확정 - WECHAT 공식계정 등록
 ※ 원활한 지원을 위하여 홍보 등록 희망일 2주 전까지 신청 가능
- ✔ **문의 사항** (※ 세부 문의사항은 언제든지 연락주시기 바랍니다)
 - 김형민 센터장 (전화 : +86-755-2692-7797, 이메일 : hmkim@kocca.kr)
 - 양예지 대리 (전화 : +86-755-8653-6744, 이메일: yangyejee@kocca.kr)
 - 루용홍 주임 (전화 : +86-755-2692-0717, 이메일: rainbowlu@kocca.kr)

중국 심천비즈니스센터 담당자 연락처

김형민 센터장	+86-755-2692-7797	hmkim@kocca.kr
양예지 대리	+86-755-8653-6744	yangyejee@kocca.kr
루용홍 주임	+86-755-2692-0717	rainbowlu@kocca.kr

중국(심천) 산업동향

2023년 4호

주관기관 한국콘텐츠진흥원

감수 김형민 (심천비즈니스센터장) 루용홍 (심천비즈니스센터 주임)

집필자 김유미 (나초(북경)컨설팅유한공사 부장)
김은아 (나초(북경)컨설팅유한공사 과장)

발행인 조현래 (한국콘텐츠진흥원장)

발행일 2023년 04월 26일

발행처 한국콘텐츠진흥원

주소 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)

전화 1566-1114

홈페이지 www.kocca.kr

ISSN 2733-5798 (비매품)

- 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)의 <콘텐츠지식>에 게재되는 보고서로, 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”