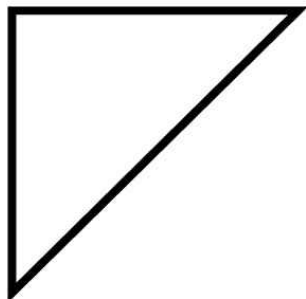


—
위클리
글로벌
2019.1.28.

Weekly Global

20

19



목 차

2019. 1. 28. 마케팅지원팀

구 분	제 목
중국	- (정책) 광전총국, 판호심사 재개 이후 세 번째 승인명단 발표 - (정책) 중국 영상업계 탈세 자진신고 금액 117억 4,700만 위안 - (모바일) 2018년 중국 App 다운로드 전 세계 1위 - (영화) 2019춘절기간 중국 영화 제작사 및 배급사
중국 심천	- 중국 광둥성 2018년 게임 산업 발전 보고 - 제7회 타이베이국제애니메이션제(台北国际动漫节) 개최
인도네시아	- 인니 만화책 시장은 일본 만화책이 독식 - 한국 게임, 인니 게임유저들 마음 사로잡다

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 1. 28.(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

□ [정책] 광전총국, 판호심사 재개 이후 세 번째 승인명단 발표

- 1월 22일, 국가신문출판광전총국(国家新闻出版广电总局)은 공식 홈페이지를 통해 판호심사 재개 이후 세 번째 승인명단을 발표함. 이번에 발표된 게임은 총 93개로 PC게임 1개와 웹게임 3개를 제외한 89개는 모두 모바일 게임이 포함됨. 이번에 발표된 승인 명단에도 중국의 최대 게임사인 텐센트(腾讯)와 넷이즈(网易)의 게임은 포함되지 않음.

□ [정책] 중국 영상업계 탈세 자진신고 금액 117억 4,700만 위안

- 2018년 10월, 중국 국가세무총국(国家税务总局)이 중국내 방송 및 엔터테인먼트 업계를 대상으로 진행한 탈세액 자진신고 기간 동안 신고된 금액은 117억 4,700만 위안(약 1조 9,503억 원)으로 현재까지 115억 5,300만 위안(약 1조 9,181억 원)이 납입되었다고 함.

□ [모바일] 2018년 중국 App 다운로드 전 세계 1위

- 모바일 앱 분석 통계 제공 업체 App Annie가 발표한 <연간 모바일 발전현황 보고(年度移动发展情况报告)>에 따르면, 2018년 중국의 App 다운로드 수는 iOS와 안드로이드 스토어에서 50% 이상을 점유하였으며, 중국 소비자가 지출한 금액 점유율도 전체의 40%에 근접하다고 함.

□ [영화] 2019춘절기간 중국 영화 제작사 및 배급사

작품명	제작사	배급사	연합출품/발행
크레이지 에일리언 (疯狂的外星人)	한시미디어(欢喜传媒), 광선미디어(欢喜传媒)	광선미디어	
비치인생(飞驰人生)	PMF 픽처스(亭东影业), 보나필름(博纳影业), 마오옌(猫眼微影)	마오옌, 보나필름	알리바바 픽처스, 완다필름, 헝디엔 필름, JINYI 시네마(金逸影视)
신희극지왕(新喜剧之王)	중국전영(中国电影), 알리바바 픽처스(阿里影业), 마오옌, 상해전영(上海电影)		
유랑지구(流浪地球)	중국전영, 북경문화(北京文化)	중국전영, 북경문화	알리바바 픽처스, 상해전영
신탐포승령(神探蒲松龄)	아이치이(爱奇艺)	아이치이	상해전영
임정풍운(廉政风云)			알리바바 픽처스, 완다필름, 헝디엔필름, 마오옌
Peppa Celebrates Chinese New Year (小猪佩奇过大年)	알리바바 픽처스	알리바바 픽처스	
부니베어: Blast into the Past (熊出没·原始时代)	러창 필름(乐创影业), 마오옌, 완다필름(万达影业), 헝디엔필름(横店影视)	러창 필름	마오옌, 완다필름
일불락주점(日不落酒店)	화문풍택 미디어(华文风泽), 운희문화미디어(云熙文化传媒), 충칭영화그룹(重庆电影集团)		
총애무언2(忠爱无言2)			
저팔계전설(猪八戒传说)	아이치이		
동물출격(动物出击)			

※ 출처 : 艺恩网(entgroup.cn) / 바이두 백과사전(百度百科)

중국[심천] 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 1. 28.(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터

□ 중국 광둥성 2018년 게임 산업 발전 보고

- 1월 15일, 광둥성문화관광청(广东省文化和旅游厅), 광둥성게임산업협회(广东省游戏产业协会)가 주최한 2018년광둥게임산업연회-금찬방(2018广东游戏产业年会暨游戏行业“金钻榜”)행사의 발표 내용에 따르면, 2018년 광둥성 게임산업 매출액은 1,811억 위안으로 전년 대비 8.4% 증가하였으며, 전국 게임산업 총 매출액의 약 76.2%를 차지하였음.
- 최근 중국 내 게임 시장은 모바일 게임, 온라인 게임, 콘솔게임, 가정용 콘솔 게임 등으로 구성되어 있으며, 2018년 광둥성 게임산업 발전에 있어 중점 사항은 게임 산업 시장 매출액 유지, 지속적인 해외 시장 점유율 확대 등이었음.
- 광둥성 게임시장 업계 세부 데이터에 의하면, ▲2018년 광둥성 모바일 게임 매출은 1,045.3억 위안으로 전년 대비 20.6% 증가하였으며, 전국 모바일 게임 시장 매출의 78%를 차지하였음. ▲온라인 게임 매출은 531.1억 위안으로 전년 대비 3.9% 감소하였으나, 전국 온라인 게임 시장 매출의 79.8%를 차지하였음. ▲콘솔게임 매출 총액은 162억 위안으로 전년 대비 4.7% 증가하였으며, 전국 콘솔게임 시장 매출의 98.8%를 차지하였음.
- 아이루이컨설팅(艾瑞咨询)이 발표한 '중국 신형 오프라인 엔터테인먼트 소비 업그레이드 연구 보고서(中国新生代线下娱乐消费升级研究报告)'에 따르면, 온라인 및 오프라인의 지속적인 발전으로 인하여 2019년 중국 내 게임산업 총 시장 규모는 4,900억 위안 이상을 달성할 것이라고 예상함. 2019년 광둥성 게임 산업 발전의 중점 요소는 ▲미성년자 섯다운제 강화 ▲다양한 해외 진출 방안 모색 ▲5G 서비스를 통한 게임산업 발전 ▲게임산업 방면 인재 발굴 및 양성 등임.

□ 제7회 타이베이국제애니메이션제(台北国际动漫节) 개최

- 중화애니메이션출판동업협회(中华动漫出版同业协进会)는 1월 19일부터 23일까지 타이베이남향전람관(南港展览馆)에서 제7회 타이베이국제애니메이션제(台北国际动漫节)를 개최하였음.
- 본 애니메이션제는 약 500여개의 부스로 구성이 되었으며, 그 중 약 65개 참가업체가 겨울방학을 겨냥, 애니메이션 카니발을 개최하였음. 개막 이틀

동안 21만여 명이 참가하였으며, 참관자 수는 전년 대비 3만 명 정도 증가하였음. 또한 현장에서 애니메이션 및 소설 전시, VR 체험 등 다양한 프로그램들이 진행되었음.

- 중화애니메이션동업협회(中华动漫出版同业协进会)가 발표한 내용에 따르면, 올해 유명 애니메이션 작가 사인회, 리미티드 에디션, 구매할인 및 증정품 제공 등의 홍보전략 방식을 통하여 표 예매율이 전년 대비 약 20% 증가하였으며, 행사 기간 동안 입장 예정 인원은 40만 명이상을 돌파할 것으로 예상, 매출액은 전년 대비 약 2억 위안 정도 증가할 것으로 예상함.
- 현재 대만 애니메이션 시장에서는 일본 애니메이션 작품이 큰 비중을 차지하고 있음. 대만 애니메이션 산업은 지속적으로 발전하고 있지만 오리지널 애니메이션 작품이 부족, 대만 정부는 애니메이션 산업 발전을 위해 지속적으로 다양한 애니메이션산업원(動漫产业园)을 설립할 예정임.
- 대만세신대학교(台湾世新大学) 부총장인 진청하(陈清河)는 '애니메이션산업원(動漫产业园)은 대만 오리지널 애니메이션 작품의 전시 공간 제공, 산업 융합발전 도모, 투자자 모색 및 투자유치 등의 애니메이션 산업 관련 서비스를 제공하며, 애니메이션 산업의 중요 요충지가 될 것임.'이라고 함.



*사진 출처 : 타이베이국제애니메이션제 웹사이트

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 1. 28.(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 인니 만화책 시장은 일본 만화책이 독식

- 인니 대표 만화책 출판사인 엘렉스 미디어 컴퓨틴도(Elex Media Komputindo)가 2018년 만화책 베스트 셀러 순위를 발표함. 그 순위는 다음과 같음

순위	만화책명	원작 국가명
1	명탐정 코난(Detective Conan)	일본
2	원피스(One Piece)	일본
3	쿵푸보이 친미(Kungfu Boy Legends)	일본
4	원피스 데이터 북(One Piece Databook)	일본
5	시주끼 vs 텅빈 지갑(Si Juki vs Dompot Kosong)	인도네시아
6	진격의 거인(Attack on Titan)	일본
7	원펀맨(One Punch Man)	일본
8	나루토 외전(Naruto Side Story)	일본
9	암살교실(Assassination Classroom)	일본
10	소년탐정 김전일(Kindaichi R)	일본

- 특히, 만화책 베스트 셀러의 90%이상이 일본 만화책으로 조사된 가운데, 그 중 유일하게 로컬 만화책 <시주끼 vs 텅빈 지갑>이 포함되어 눈길을 끌음
- 한편, (주)엘렉스 미디어 컴퓨틴도(PT. Elex Media Komputindo)는 인도네시아 대표 매체기업인 콤파스 그라메디아 그룹(Kompas Gramedia Group)의 자회사로 1985년에 설립된 대형 출판사임. 일반 도서, 만화책, 잡지, 소설책 등을 발간함



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ 한국 게임, 인니 게임유저들 마음 사로잡다

- 2019년 1월 초, 글로벌 모바일 앱 마켓 분석기업인 앱애니(App Annie)가 발표한 자료에 따르면 iOS 및 구글 플레이를 통틀어 2018년 12월 한 달 동안 인도네시아에서 다운로드 수가 높은 앱 1위는 페이스북, 수익이 높은 앱 1위는 라그나로크M으로 나타남
- 다운로드 수에 따른 인기 앱 순위는 다음과 같음

순위	어플리케이션명	회사명	국가명
1	페이스북(Facebook)	Facebook	미국
2	페이스북 메신저(Facebook Messenger)	Facebook	미국
3	왓츠앱 메신저(WhatsApp Messenger)	Facebook	미국
4	쉐어릿(SHAREit)	SHAREit	중국
5	하고(Hago)	Hago Games	중국
6	인스타그램(Instagram)	Facebook	미국
7	쇼피(Shopee)	SEA	싱가포르
8	유튜브 고(Youtube Go)	Google	미국
9	모바일 레전드(Mobile Legends: Bang Bang)	Moonton	중국
10	틱톡(Tik Tok)	Toutiao	중국

- 수익에 따른 인기 앱 순위는 다음과 같음

순위	어플리케이션명	회사명	국가명
1	라그나로크M: 영원한 사랑 (Ragnarok M: Eternal Love)	Gravity Corp	한국
2	프리 파이어(Free Fire)	SEA	싱가포르
3	모바일 레전드(Mobile Legends: Bang Bang)	Moonton	중국
4	PUBG 모바일	Bluehole	한국
5	로드 모바일(Lords Mobile)	IGG	싱가포르
6	리니지2 레볼루션(Lineage 2 Revolution)	넷마블	한국
7	문명의 시대(Rise of Civilizations)	Lilith	중국
8	징가 포커(Zynga Poker)	Zynga	미국
9	크라시 오브 킹즈(Clash of Kings)	Elex Technology	중국
10	싱! 바이 스물(Sing! By Smule)	Smule	미국

- 특히, 한국 게임인 라그나로크M, 배틀그라운드, 리니지2 레볼루션이 수익에 따른 인기 앱 순위 각각 1위, 4위, 6위에 올라 눈길을 끌음



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

● 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
- 유럽 비즈니스센터(런던) 최윤수 센터장 : +44-20-7016-3333 / yschoi@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