Kocca
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY
한국콘텐츠진흥원

Vol. 113

위클리 글로벌

2019.4.1.

Weekly Global

2019

목 차

2019. 4. 1. 마케팅지원팀

구 분	제 목
중국	- (정책) 광전총국, 고전・사극 영상물에 대한 방송금지 - (기업) 텐센트(腾讯), 2018년 매출액 3126억 위안 이상 - (VR・AR) 알리바바(阿里巴巴), 증강현실 기술기업 Infinity AR 인수
중국 심천	- 홍콩 엔터테인먼트 엑스포(香港影视娱乐博览) 개최 중 - 롱강구(龙岗区) 내 중국 최초 디지털창의산업 시범구 조성 예정 - 중국 남부 중화권 우수 기업 정보
인도네시아	- 현지 언론, 광적인 K-Pop 팬들의 심리상태 우려 - 한국계 애니메이션 스튜디오 <스튜디오 쇼> 자카르타 사무실 개소식 열려
중동	- MENA 지역 이스포츠시장 가치평가액 30억 달러 추정 - 사우디아라비아기업 DEAL 2019참가, VR 테마파크로 승부수

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 4. 1.(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

□ [정책] 광전총국, 고전 · 사극 영상물에 대한 방송금지

○ 최근, 업계 소식에 따르면, 광전총국이 올해 6월까지 무협・SF・역사・신화・전기・궁궐 암투 등 모든 고전・사극소재의 드라마(웹 드라마 포함)・웹영화 방송허가를 금지한다고 함. 3월 27일, 방송이 예정되었던 고전신화극 <신백낭자전기(新白娘子传奇)>는 21일 저녁 돌연 방영을 취소하였으며, 이미 방영 된 사극 드라마는 메인페이지 추천 목록에서 삭제됨.

○ 아직까지 광전총국이 어떠한 이유로 고전・사극을 제한하는 이른바 한고령(限古令)을 내렸는지 정확히 알려지지는 않았으나, 업계에서는 1월 25일, 북경일보(北京日报)가 공식 웨이보를 통해 최근 사극 작품의 주요 소재인 황족의 궁중호화생활・상호배척・궁중암투 등이 대중의 정서에 미칠 수 있는 악영향에 대해 지적한 적이 있어, 이와 관련이 있을 것이라 추측하고 있음.

□ [기업] 텐센트(腾讯), 2018년 매출액 3126억 위안 이상

○ 3월 21일, 텐센트(腾讯)가 발표한 2018년도 4사분기 및 전체 재무실적보고에 따르면, 2018년 텐센트의 매출액은 3,126억 9,400만 위안(약 52조 원)으로 전년도 동기대비 32% 증가하였으며, 순이익은 전년보다 10% 증가한 787억 1,900만 위안(약 13조 원)을 기록함.

○ 반면, 4사분기 순이익은 142억 3,000만 위안(약 2조 4,034억 원)으로 전년 동기대비 31.6% 하락해 이익률이 16.8%까지 내려감. 이는 최근 중국정부 정책을 이익률 저조의 주 원인으로 분석하고 있으며, 분기당 최고 50%까지 기록했던 게임분야 매출이 2018년 4사분기에 36%까지 떨어짐.

□ [VR · AR] 알리바바(阿里巴巴), 증강현실 기술기업 Infinity AR 인수

○ 3월 23일, 알리바바(阿里巴巴)는 최근 이스라엘 기반의 증강현실 기술기업인 Infinity AR을 인수함. 인수 후, 해당 기업은 알리바바 계열의 머신비전(machine vision) 연구실험실에 속하게 됨. 알리바바는 3년 전부터 해당 회사에 대한 투자를 진행해 왔으며, 이번 인수과정에 미화 1,000만 달러(약 113억 원) 이상을 지불한 것으로 알려짐.

중국[심천] 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 4. 1.(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터

□ 홍콩 엔터테인먼트 엑스포(香港影视娱乐博览) 개최 중

○ 홍콩 엔터테인먼트 엑스포는 3월18일부터 4월14일까지 개최되며, 홍콩 인터네셔널 필름 & TV 마켓(香港国际影视展), 홍콩-아시아 필름 파이낸싱 포럼(香港亚洲电影投资会), 홍콩 아시아-팝 뮤직 페스티벌(香港亚洲流行音乐节) 등 주요 행사도 포함되어 있음.

○ 홍콩 무역 발전국(香港贸易发展局)이 주최하는 제23회 홍콩 인터네셔널 필름 & TV 마켓은 홍콩 컨벤션 센터(香港会议展览中心)에서 개최되었으며, 35개 국가와 지역에서 온 880개 이상의 기업들을 전시회에 참여하였음. 한국, 중국, 미국 등의 참가한 기업들은 현지 바이어 대상 최신 제작 작품을 홍보하였음.

○ 제17회 홍콩-아시아 필름 파이낸싱 포럼도 홍콩 컨벤션 센터에서 개최되었음. 본 포럼에 여러 아시아 국가 및 지역에서 수백 건의 영화 프로젝트를 신청하였으며, 많은 글로벌 TOP 영화 업계가 참여하였음. 비즈니스 회의, 공개 제안회 및 비즈매칭 활동을 통해 글로벌 우수 영화 인재와 업계가 합작 기회를 발굴할 수 있도록 하였음.

○ 홍콩 아시아-팝 뮤직 페스티벌에서 텐센트 뮤직 엔터테인먼트 그룹 우웨이린(吴伟林)은 '빅데이터 조사, 사용자의 음악 소비 패턴 등 분석 통계를 근거로 향후 홍콩 및 광동성 두 지역에 음악 산업 관련 잠재력이 매우 크다고 생각됨.' 또한 텐센트 뮤직 엔터테인먼트는 자체 플랫폼인 QQ, 위챗, 뉴스, 게임 등의 연동을 통해 뮤지션에 대한 전폭적인 지원도 추진할 예정이라고 함.

* 사진출처 : 바이두(百度)

□ 롱강구(龙岗区) 내 중국 최초 디지털창의산업 시범구 조성 예정

ㅇ 심천시 롱강구 구정부(区政府)는 롱강구를 중국 최초의 디지털창의산업 시범구, 월항오대만구(粤港澳大湾区)디지털창의산업 핵심 거점, 디지털경제 및 문화창의 융복합 발전 센터로 조성할 예정이라고 발표하였음. 롱강구는 과학기술 혁신 생태계를 구축하고 있으며, 국가급 하이테크 기업 1,325개, 혁신 플랫폼 150개, 과학기술 서비스 기관 116개, 엑셀러레이터센터 33개, 인큐베이터센터 19개를 운영하고 있음.

ㅇ 롱강구는 지역간의 협동, 산업 발전 추진, 공간 구역 배치, 인재 육성 등의 전략을 통하여 월항오대만구 디지털창의산업 선행구를 조성할 예정임.

ㅇ 첫째, 지역간의 협동 계획 : 홍콩, 마카오, 광저우 지역간 디지털창의 산업 협력을 중점적으로 추진하며, 음악, 애니메이션, 뉴미디어 분야에서의 협력을 강화함.

ㅇ 둘째, 산업 추진 계획 : 롱강구 디지털하드웨어, 창의디자인, 애니메이션게임, 방송미디어, 디지털인쇄, 디지털전시 여섯 가지 핵심 산업에 초점을 맞추고 디지털창의산업 시스템을 구축하여 경쟁력을 강화함.

ㅇ 셋째, 공간 구역 배치 계획 : 현재 롱강디지털창의산업센터(数字创意产业走廊)를 중심으로 면적 35㎢, 총 길이 45km 규모의 센터 운영하고 있으며, 센터에 입주하고 있는 문화산업 기업들은 총 1,233억 위안의 영업 수익을 창출하고 있음.

ㅇ 넷째, 인재 육성 전략 : 롱강구 인재 유치 정책 강화, 대만구(大湾区) 인재 교류 시스템 조성, 디지털창의산업연구기관 설립 등의 구체적인 조치를 통해 롱강구는 디지털창의산업 인재 유치, 교육, 활용의 one-stop 제도를 추진하고 있음.

* 사진출처 : 바이두(百度)

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 4. 1.(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 현지 언론, 광적인 K-Pop 팬들의 심리상태 우려

- ㅇ 2019년 2월 3일 CNN Indonesia는 특집기사 <K-Pop 팬들의 열광상태(원제 : Tingkat Kegilaan Fans K-Pop Munurut Psikolog)>를 보도함.
- ㅇ 해당 기사에 따르면, K-Pop 아이돌에 열광하는 팬들의 심리단계를 낮음, 중간, 높음 등 총 3단계로 나누어 각 열광 단계에 따른 행동들을 상세하게 묘사하며, 광적인 K-Pop 팬들의 정신건강 상태를 우려함.
- ㅇ K-Pop 팬들의 열광 단계에 따른 행동사항은 다음과 같음.

열광 단계 : 낮음			
아이돌을 보면 열광함	아이돌의 스타일을 따라함	아이돌 굿즈를 수집함	아이돌 관련 최신뉴스에 관심가짐

열광 단계 : 중간					
아이돌 환각증상이 나타남	아이돌과 함께 자는 것처럼 포스터를 붙임	아이돌과 함께 대화를 나누는 느낌이 듬	타인에게 아이돌을 빼앗기는 걱정이 들기 시작함	아이돌에 대한 사랑이 점점 확대됨	아이돌을 위해 많은 일을 해주고 싶음

열광 단계 : 높음				
아이돌과 성적 관계를 하는 관음이 생김	아이돌을 좋아하는 타인을 싫어함	소유욕으로 인해 아이돌을 살인하고 싶은 마음이 듬	혼자 행동함	아이돌이 죽으면 자살하고 싶은 마음이 듬

* 이미지 출처 : CNN Indonesia(www.cnnindonesia.com)

□ 한국계 애니메이션 스튜디오 <스튜디오 쇼> 자카르타 사무실 개소식 열려

- ㅇ 2019년 3월 15일 싱가포르에 본사를 둔 한국계 애니메이션 스튜디오인 <쇼 엔터프라이즈(SHOH Enterprise)>의 인도네시아 지사인 <스튜디오 쇼 엔터테인먼트(Studio SHOH Entertainment, SSE)>의 개소식이 서부 자카르타 해당 사무실에서 개최됨.
- ㅇ 해당 스튜디오는 2D/3D 애니메이션의 캐릭터 개발, 시각 효과, 제작, 감독, 후반 작업 등 컨셉 설정부터 제작 완료까지 애니메이션 제작과정에 필요한 모든 업무를 제공함.
- ㅇ 이에 오승현 대표는 향후 4년 간 500여명의 정규직원을 채용할 계획이라고 밝힘.
- ㅇ <스튜디오 쇼 엔터테인먼트>는 2018년 말부터 운영되기 시작하여 삼지 애니메이션(SamG Animation), 시너지 미디어(Sinergy Media), 오콘(Ocon), 맨 오브액션(Man of Action), 재그 툰(Zag Toon), 워너 브로스(Warner Bros), 니켈로디언(Nickelodeon), 디즈니(Disney) 등 유명 의뢰기업들과 함께 협업을 하고 있음.
- ㅇ 이 외에도 앞으로 3년간 TV 시리즈물 8편 및 영화 2편을 작업할 예정이며, IT 스타트업 기업 및 장난감 제조 기업과도 협업할 계획임
- ㅇ 또한, 세계적인 컴퓨터 제조사인 <레노버(Lenovo)>의 후원 하에 인도네시아 젊은 세대를 위해 교육 콘텐츠 및 수준 높은 커리큘럼을 개발하고 제작할 계획임.
- ㅇ 한편, 오승현 대표는 애니메이션 분야에서 약 27년간 종사하며 애니메이션 <아바타 더 라스트 에어벤더(Avatar The Last Airbender)>, <트론 업라이징(Tron Uprising)>, <팅커벨: 네버 비스트(Tinkerbell: Never Beast)>, <원더풀 데이즈(Wonderful Days)>, <키코(Kiko)>, <작 스톰(Zak Storm)> 등을 제작한 경력이 있음.

※ 이미지 출처 : 구글 이미지

중동 콘텐츠 위클리 글로벌

2019. 4. 1.(월) / 한국콘텐츠진흥원 UAE 마케터

□ MENA 지역 이스포츠시장 가치평가액 30억 달러 추정

- ㅇ 이스포츠 산업의 급격한 성장을 맞고 있는 MENA 지역의 시장 가치가 30억 달러에 이르며, 전문가들로부터 가장 잠재력이 있는 시장 중의 하나로 평가를 받음
- ㅇ 세계이스포츠콘소시엄의 임원이자 월드사이버아레나 지역 매니저인 사이드 샤라프(Saeed Sharaf)는 "언제 어디서든 즐길 수 있고, 상호작용성이 큰 게임산업이 영화, 음악보다 훨씬 규모가 크다"며, "MENA시장은 젊은 층의 인구와 높은 인터넷 사용률로 인해 게임분야는 차세대 먹거리가 될 것"이라고 말함
- ㅇ 이스포츠는 광고, 마케팅 연관시장에서도 2020년까지 매년 15억 달러의 매출을 발생시킬 것으로 전망되고 있으며, 수년 내에 세계 10대 도시에 대규모 이스포츠 특설경기장이 설립될 것으로 전망되고 있음. UAE에는 <두바이 X-스타디움>이 이미 기획돼 설립 추진 중
- ㅇ 최근에는 기업 브랜드들이 이스포츠 매출의 핵심을 차지하고 있는 상황. 2018년 기준 브랜드를 통해 7억 달러가 투자됐는데, 이는 이스포츠 매출의 77%를 차지하고 있음. 2018년 마스터카드사는 <리그오브레전드> 이스포츠 관련 글로벌 스폰서로서 라이엇게임과 파트너쉽을 맺기도 함
- ㅇ 마스터카드 중동지역 마케팅·커뮤니케이션 부회장 베아트리체 코나치아(Beatrice Cornacchia)는 "중동지역은 높은 인터넷, 스마트폰 사용률로 이스포츠 분야에 급격한 성장을 이루고 있다"며, "중동의 게임시장은 10억 달러 이상이며, 2022년까지는 44억 달러까지 이를 것이다"라고 강조함
- ㅇ UAE기반 창조혁신기업인 FlamingoSkies의 아나쉬 크리쉬난(Anish Krishnan)은 대표는 "GCC와 UAE는 이스포츠 핵심시장임이 분명하다"며, "젊은 프로게이머들이 스스로 경력을 이어나갈 수 있도록 강력한 유인책이 필요하다"고 말함
- ㅇ UAE 이스포츠연맹 임원 모하메드 알바나(Mohammad Albanna)는 "국제경기를 유치와 산업 활성화를 위해 연맹의 역할이 매우 중요하다"며, "정부의 지원을 통해 이스포츠팀들이 세계 수준으로 거듭나야 한다"고 말함. 전폭적인 정부지원을 통해 사우디 이스포츠팀이 2018년 대만에서 열린 IESF 월드 챔피언쉽에서 1위를 차지한 바 있음

□ 사우디아라비아기업 DEAL 2019참가, VR 테마파크로 승부수

- ㅇ 지난 몇 년간 엔터테인먼트 분야에 큰 변화를 겪고 있는 사우디아라비아. 테마파크의 라이더는 더 이상 관람객들을 만족시켜주지 못하고 있으며, 이제는 기술이 적용된 몰입형, 체감형 콘텐츠로 변화를 꾀하고 있음.
- ㅇ 지난 3월 25~27일 두바이에서 열린 중동 최대 엔터테인먼트 행사 DEAL 2019에 사우디아라비아의 Al Hokair, Main Entertainment, Perfect Choice 등이 참가해 쇼케이스를 진행.
- ㅇ 특히 역내 최대규모의 엔터테인먼트 기업 Al Hokair는 사우디아라비아와 UAE에서 VR 게임 콘셉트의 테마파크 계획에 이미 착수한 상황으로 주목을 받음.
- ㅇ 최근 MENA의 엔터테인먼트 시장에서는 가상현실 기술이 가장 주목받고 있는데, Warehouse of Games의 나빌 카심(Nabil Kassim) 대표는 "테마파크 시장에서 기술이 핵심요소가 되고 있으며, 당사는 이를 위한 만반의 준비를 하고 있다"고 말함. 또한 "수많은 테마파크 사업자들이 AI, 가상현실, 증강현실 기술을 활용한 몰입형 기구를 찾고 있다"고 강조함.
- ㅇ 그 외에도 드론, 로봇 기술도 최근 시장에서 주목을 받고 있는 상황.
- ㅇ DEAL 2019의 주최사인 International Expo Consults의 샤리프 라흐만(Sharif Rahman) 대표는 "밀레니얼은 쇼핑 중심의 생활패턴에서 가족 엔터테인먼트 센터(Family Entertainment Centers) 중심으로 패턴이 바뀌고 있다"며, "사우디아라비아는 밀레니얼에 최대의 시장으로 떠오르고 있고 지역이며, 그들의 니즈를 충족시켜주기 위해서는 VR과 같은 기술을 통해 새로운 콘텐츠를 선보여야 한다"고 강조함.
- ㅇ 사우디 통계청(General Authority for Statistics, GaStat)에 따르면 사우디아라비아는 전 세계 평균의 2배에 가까운 매년 2.52%의 인구 성장률을 기록하고 있으며 젊은 층 인구비율도 또한 지속적으로 증가하고 있음.

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