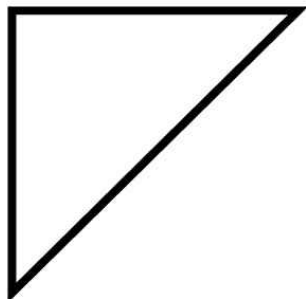


—  
위클리  
글로벌  
2019.4.8.

Weekly Global

20

19



# 목 차

2019. 4. 8. 마케팅지원팀

구 분	제 목
중국	<ul style="list-style-type: none"><li>- (정책) 광전총국, 첫 번째 외산게임 판호승인명단 발표</li><li>- (영화) 2019년 1분기 박스오피스 약 186억 위안, 전년대비 8% 하락</li><li>- (미디어) 중국 20개 미디어기업 2018년 실적발표</li></ul>
중국 심천	<ul style="list-style-type: none"><li>- 3월28일 '2019광동영화연회대회(2019广东电影年会大会)' 개최</li><li>- 3월 24일 'UP2019텐센트신문창생태대회(UP2019腾讯新文创生态大会)' 개최</li></ul>
인도네시아	<ul style="list-style-type: none"><li>- 동남아 최대 전자상거래 기업 Lazada, 가수 두아 리파 초청</li><li>- 인니 창조경제위 &amp; 인니 게임협회, &lt;Game Connection America 2019&gt; 참가</li></ul>

# 중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 4. 8(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

## □ [정책] 광전총국, 첫 번째 외산게임 판호승인명단 발표

- 4월 2일, 국가 광전총국(国家新闻出版广电总局)은 판호심사 재개 이후 1년 여만에 처음으로 외산게임에 대한 판호승인 명단을 발표함. 명단에는 모바일게임 22종 · 콘솔게임 3종 · PC게임 5종으로 총 30종의 게임이 포함되었으며, 텐센트(腾讯) · 넷이즈(网易) · 퍼펙트월드(完美世界) 등 대형 업체들도 판호를 받음.
- 명단에는 <왕좌의 게임(权力的游戏凛冬将至)> · <앵그리버드(愤怒的小鸟时空之旅)> · <크레용 신짱(蜡笔小新连连看)> · <룸3(迷室3)> 등이 포함 되었으며, 한국 게임은 포함되지 않음. 한편, 작년 12월 판호심사가 재개 된 이후 4월 1일까지 판호를 승인받은 중국산게임은 11차례에 걸쳐 총 959종의 게임이 판호를 발급받음.

## □ [영화] 2019년 1분기 박스오피스 약 186억 위안, 전년대비 8% 하락

- 2019년 1분기 중국의 박스오피스는 186억 1,600만 위안(약 3조 1,457억 원)으로 전년도 동기 기록인 202억 1,800위안(약 3조 4,164억 원)보다 약 8% 낮아짐. 올해 1분기 박스오피스를 작년과 월 단위로 비교하면, 2월 박스오피스는 작년에 비해 9.5% 증가하였으나 1월과 3월은 전년보다 20% 이상씩 하락함.
- 또한, 중국산 영화의 19년 1분기 박스오피스는 115억 3,800만 위안(약 1조 9,496억 원)으로 전년도 동기대비 17% 하락함. 한편, 2019년 1분기 관람객 수는 4.77억 명으로 전년도 동기 기록인 5.61억 명보다 15% 감소해 2014년부터 매년 상승 추세였으나 올해 처음으로 하락함.

2018 · 2019년 1분기 중국산영화 박스오피스 TOP5 비교				2019년 관객수 하락분포					
2018년		2019년		구분	1선 도시	2선 도시	3선 도시	4선 도시	5선 도시
홍해행동(红海行动)	36억	유랑지구(流浪地球)	46.5억						
당인가탐안2(唐人街探案2)	33.9억	크레이지 에일리언(疯狂的外星人)	22억						
착요기2(捉妖记2)	22.4억	비치인생(飞驰人生)	17.2억						
전임3(前任3)	16.5억	슬픔보다더슬픈이야기(比悲伤更悲伤的故事)	9.1억						
Forever Young(无间西东)	7.5억	부니베어: Blast into the Past(熊出没·原始时代)	7.1억						
				하락폭	11.9%	16.75%	17.28%	17.98%	17.82%
출처 : entgroup.cn(艺恩网)									

## □ [미디어] 중국 20개 미디어기업 2018년 실적발표

- 2018년 회계연도 종료 후 미디어 관련 20개 상장기업(A股, 내국인 전용 주식)이 발표한 영업실적 등의 통계에 따르면, 이 중 4개 기업의 순이익은 전년대비 증가하였고 나머지 16개 기업은 모두 전년대비 감소함. 각 기업에서 공개한 접근 가능한 데이터를 기준으로 보면 총 17개 기업 중 7개 기업만 매출액이 전년대비 증가함.
- 해당 20개 기업의 2018년 순이익 총 합계는 -58.21 ~ -60.48억 위안(약 -9,842억 ~ -1조 226억 원) 사이로 순이익도 감소하여 시장 위축상황을 나타내고 있음.

영상관련 상장기업 2018년 순이익 순위					
회사명	매출액	증감	순이익(억 위안)	증감	시가총액(억 위안) 2019.4.2. 기준
중국전영(中國電影)			13.99~15.44	45~60%	334.01
광선미디어(光線傳媒)	15.26	-17.23%	14.1	72.93%	262.3
완다미디어(萬達電影)	141	6.59%	12.93	-14.72%	388.4
H&R Century(歡瑞世紀)			4 ~ 4.8	-5~-14%	54.25
북경문화(北京文化)	12.05	-8.78%	3.26	4.99%	91.78
횡점미디어(橫店影視)	27.24	8.22%	3.21	-2.98%	114.61
화책미디어(華策影視)	58.75	12%	2.13	-66.44%	144.52
금미미디어(金逸影視)	20.1	-8.24%	1.59	-24.64%	54.32
첩성주식(捷成股份)	53.54	22.63%	1.02	-90.5%	173.81
신문화(新文化)	8.06	-34.66%	0.32	-87.17%	45.63
문화지주(文化控股)			0.12~0.14	-97.23~-96.77%	94.97
장성미디어(長城影視)	15.01	20.53%	-3.55	-309.08%	29.84
행복남해(幸福藍海)	16.55	9.08%	-5.33	-573.97%	33.98
당덕미디어(唐德影視)	7.68	-34.95%	-5.65	-393.11%	32.98
화이브라더스(華裔兄弟)	38.98	-1.23%	-9.86	-219%	157.92
자문미디어(慈文傳媒)	12.69	-23.81%	-10.84	-365.48%	51.53
화웨이컬처(華威文化)	7.45	2.55%	-12.04	-429.73%	38.26
알파엔터(奧飛娛樂)	28.48	-21.81%	-16.13	-1889.19%	116.31
인기미디어(印紀傳媒)	3.77	-83.7%	-20.06	-358.36%	71.32
화록백납(華錄百納)	6.25	-72.19%	-33.69	-3157.61%	57.52

출처 : entgroup.cn(艺恩网)

# 중국[심천] 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 4. 8.(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터

## □ 3월28일 '2019광둥영화연회대회(2019广东电影年会大会)' 개최

- 3월 28일, 광둥성 불산(佛山)시에서 2019광둥영화연회대회를 개최하였음. 광둥성영화협회(广东省电影行业协会), 홍콩영화산업자총회(香港电影工作者总会), 마카오영화협회(澳门电影协会)는 월항오대만구 영상 산업 발전 추진을 위하여 월항오대만구 영화 산업 합작 기본협정 공동체결을 하였음. 또한 불산은 적극적인 교류와 융복합 발전을 목적으로 '월항오대만구 영상협력시험구(粤港澳大湾区影视合作试验区)' 설립 방안을 모색하고 있음.
- 불산시 남방영상센터(南方影视中心)는 '1개 본부 8대 기능센터'의 구역 배치를 조성할 예정임. 향후 홍콩, 마카오의 영상지원 및 정부 측의 정책 지원을 통해 더 많은 인재를 불산에 유치할 계획임. 또한 각 영상문화기관(影视文化机构)을 구축하여 입체적으로 영상문화 레크리에이션 체계를 구축하고, 남방영상센터를 지적재산권 거래와 영상 아이디어, 영상촬영, 후기 제작, 홍보발행, 인재육성, 파생상품 생산 거점으로 구성할 예정임.
- 남방영상센터는 영남문화IP인큐베이션창작센터(岭南文化IP孵化创作中心), 쿵푸동작영화촬영센터(功夫动作电影拍摄中心), 지적재산권내용운영센터(版权内容运营中心), 영상투자금융자창신센터(影视投资融资创新中心), 전시센터(会展中心), 영상산업클라우드플랫폼정보관리서비스센터(影视产业云平台信息管理服务center), 문화장비및파생품개발제작센터(文化装备与衍生品开发制作中心), 영상인재업계훈련센터(影视人才职业培训中心) 등 '8대 기능센터' 건설을 추진 중임.

## □ 3월 24일 'UP2019텐센트신문창생태대회(UP2019腾讯新文创生态大会)' 개최

- 3월 24일, 텐센트가 '일화일세계(一花—世界)'를 주제로 'UP2019텐센트신문창생태대회'를 개최하였음. 본 대회에서 텐센트 미디어, 게임, 문학, 애니메이션, 음악 등 소속 부서 담당자가 모여 2019년 관련 업무 발전 트렌드 및 추진 계획을 발표하였음. 클라우드, AI 등 디지털 기술을 활용하여 새로운 문화창의 모델을 통해 디지털 문화 시대의 잠재력을 모색할 예정임.
- 2018년 텐센트 픽처스(腾讯影业)는 15편 영화를 공동 제작 및 발행하였음. 중국 내 170억 위안이 넘는 박스오피스를 기록하였으며 공동 제작한 6편 방송 드라마는 웹상에서 200억 건이 넘는 방송 송출을 창출하였음. 2019년에는 세 가지 업무 추진 전략을 수립하였음. ▲현실성을 반영한 중국식 이야기로 작품 창작을 진행함. ▲글로벌 협력을 심화시켜 중국 문화 수출을 추진함. ▲단순 방송 콘텐츠 제작을 탈피하여 중국 특색의 IP 문화를 조성함.
- 2019년 텐센트 게임은 과학기술, 엔터테인먼트, 전통문화 분야에서의 융복합을 핵심 운영 전략으로 글로벌 진출을 위한 독특한 문화창의제품을 개발하는 데에 목적이 있음. 또한 게임의 교육적 가치에 관심을 가져왔으며, 이를 통해 청소년들이 새로운 학습 방식을 형성하도록 추진할 예정임.
- 2019년 텐센트 e-스포츠 플랫폼은 30여개 종목의 종합 스포츠 이벤트인 'TGA 텐센트 e-스포츠 대회'를 개최하여, e-스포츠를 중국인 전체가 즐길 수 있게 추진하여, e-스포츠를 사회적으로 인정받는 스포츠가 되도록 추진할 예정임.
- 텐센트 애니메이션과 인터넷 문학 작품 플랫폼은 문화 콘텐츠를 소비하는 중요한 통로로서 대중에게 퀄리티 높은 콘텐츠 제공에 대한 책임과 의무를 지고 있음. 이에 따라 향후 다각적인 콘텐츠 유형 확대, 다분야 콘텐츠 융합, 글로벌 콘텐츠 합작 추진을 통해 대중에게 우수 문화 콘텐츠와 체험을 제공할 예정임.

# 인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 4. 8.(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

## □ 동남아 최대 전자상거래 기업 Lazada, 가수 두아 리파 초청

- 2019년 3월 26일 땅그랑 BSD시티 ICE(Indonesia Convention Exhibition)에서 참관객 5,000여명이 참석한 가운데 라자다(Lazada) 주최 콘서트 <슈퍼 파티(Super Party)>가 개최됨
- 이번 콘서트에는 세계적인 인기 가수 두아 리파(Dua Lipa)를 비롯하여 필리핀 가수 느딘 루스레(Nadine Lustre), 베트남 가수 동니(Dong Nhi), 태국 가수 어반 티제이(Urban TJ), 싱가포르 가수 더 라이온 시티보이(HELIONCITYBOY), 말레이시아 가수 하엘 후사이니(Hael Husaini), 이스마일 이자니(Ismail Izzani), 인도네시아 가수 아그네스 모(Agnez Mo), 사이코지(Saykoji), 앵거르 디마스(Angger Dimas), 디빠 빠루스(Dipha Barus) 등이 참여하여 약 2시간동안의 공연을 펼침
- 인도네시아에서 첫 개최된 콘서트 <슈퍼 파티>는 향후 말레이시아, 필리핀, 싱가포르, 태국, 베트남 등에서도 정기적으로 개최될 계획임
- 중국 전자상거래 기업 알리바바가 운영하는 온라인 쇼핑몰 라자다(Lazada)는 쇼핑(Shopping)과 엔터테인먼트(Entertainment)가 결합된 쇼퍼테인먼트(Shoppertainment)를 해당 앱에 런칭함
- 고객들은 해당 앱을 통해 쇼핑과 더불어 <푸릇 슬레쉬(Fruit Slash)>, <퍼핑 발론(Popping Ballons)>, <버스데이 블레스트(Birthday Blast)> 등 게임을 함께 즐길 수 있음
- 한편, 라자다 그룹(Lazada Group)은 2012년 중국 기업 로켓 인터넷(Rocket Internet)이 동남아시아에 설립한 e커머스 회사로, 현재 알리바바 그룹이 소유 및 운영하고 있음



\* 이미지 출처 : 구글 이미지

## □ 인니 창조경제위 & 인니 게임협회 <Game Connection America 2019> 참가

- 2019년 3월 18일부터 3월 22일까지 미국 샌프란시스코 오라클 파크(Oracle Park)에서 개최된 <게임 커넥션 아메리카 2019(Game Connection America 2019)>에 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF) 및 인도네시아 게임협회(Asosiasi Game Indonesia)가 인도네시아관을 공동함
- 인도네시아 측은 본 행사에 2017년부터 매년 참가하여 인도네시아관을 운영하며, 단계별 선정평가를 통해 올해에는 11개사 게임 관련업체를 모집하여 참가함. 참가업체는 다음과 같음

참가사명		참가사명	
1	매시프 미디어(MassHive Media)	7	게임체인저 스튜디오(Gamechanger Studio)
2	세미 소프트(Semisoft)	8	메가수스 인포테크(Megaxus Infotech)
3	에버 아이디어 인터랙티브 (Everidea Interactive)	9	게임레본(Gamelevone)
4	찌야요 게임즈(Ciayo Games)	10	오지소프트(Ozysoft)
5	위사그니 스튜디오(Wisageni Studio)	11	아가떼 아이디(Agate ID)
6	아르사네시아(Arsanesia)		

- 지난 동 행사에서 인도네시아 게임 개발사인 르테라 누산따라(Lentera Nusantara)는 한국계 퍼블리셔 에이케이시스(Aksys)와 계약이 체결되어 올 상반기에 게임 <고스트 퍼레이드(Ghost Parade)>를 런칭할 예정이며, 이에 앞서 아가떼(Agate)는 영국계 퍼블리셔 피큐브(PQube)와 함께 2018년 말 게임 <발트리안 아크 : 영웅 학교이야기(Valthirian Arc : Hero School Story)>를 이미 런칭함
- 본 행사기간동안 인도네시아 참가사의 미국, 중국, 폴란드 등 해외기업들과 비즈매칭 상담건수는 약 200여건이 넘으며, 참가사들은 넷플릭스, 구글, 페이스북, 애플 본사를 방문하며 해당 관계자들과 향후 협업방안을 모색함
- 한편, <게임 커넥션 아메리카 2019(Game Connection America 2019)>는 전 세계 60여개국 800여개사가 참가하는 세계 최대 게임 B2B 전시회로, 1:1 비즈니스 상담, 게임 개발자 컨퍼런스 등 다채로운 프로그램이 개최됨



\* 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