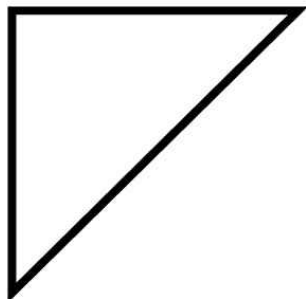


—
위클리
글로벌
2019.5.13.

Weekly Global

20

19



목 차

2019. 5. 13. 마케팅지원팀

구 분	제 목
중국	- (영화) 영화 <유랑지구> 상영종료, 총 박스오피스 46억 위안 기록 - (출판) 국가신문출판서, 올해 1분기 출판 인쇄기업 무작위 조사로 13개 기업 적발 - (방송) 중국 TV방송계열 11개 상장회사 1분기 성적
중국 심천	- 2019년 1분기 중국 게임 산업 보고서(中国游戏产业报告书) 발표 - 텐센트 쇼트클립 플랫폼 'YOO영상' → '훙귀(火锅)영상'으로 개칭
인도네시아	- 인니 창조경제위, 미국 음반제작사와 협업하여 인니 음악 홍보 - RTV 개국 5주년 기념, 뮤지컬 애니메이션 공연 <타요> 개최
중동	- 두바이 팟캐스트 네트워크 커닝 컬처스, 시드펀딩 46만 달러 유치 - UAE, 미국 제치고 세계 가상화폐의 허브로 부상 - 제4차 산업혁명... 중동의 느낌보 행보

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 5. 13.(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

□ [영화] 영화 <유랑지구> 상영종료, 총 박스오피스 46억 위안 기록

- 5월 6일, 춘절기간 상영을 시작해 큰 인기를 끌었던 영화 <유랑지구(流浪地球)>의 상영이 정식으로 종료됨. 90일간의 상영기간 동안 총 박스오피스는 46억 5,500만 위안(약 8,036억 원)으로 중국 영화시장 역사상 2위를 기록함. 역대 박스오피스 1위는 2017년 개봉한 영화 <전랑2(战狼II)>로 56억 8,500만 위안(약 9,814억 원)임.

□ [출판] 국가신문출판서, 올해 1분기 출판 인쇄기업 무작위 조사로 13개 기업 적발

- 5월 6일, 국가신문출판서(国家新闻出版署)는 올해 1분기 인쇄·복제된 출판물에 대한 무작위 조사 결과를 발표함. 내용에 따르면, 5개성(시)의 33개 출판인쇄기업을 무작위로 선정하여 조사하였으며, 이 중 13개 기업에 경고·경영허가증 취소·벌금 등의 처분을 내림.
- 처벌을 받은 13개 기업은 무허가로 출판 인쇄업에 종사 중이거나, 출판업과 관련 없는 기관 혹은 개인에게 위탁 받아 출판물 인쇄, 비허가 내용 불법 추가, 인쇄 위탁서나 인쇄 허가증을 확인하지 않고 출판물을 인쇄 한 행위 등으로 적발됨.

□ [방송] 중국 TV방송계열 11개 상장회사 1분기 성적

(단위 : 위안)

회사명	매출액	전년대비	순이익	전년대비
호북광전(湖北广电)	5억 9,551만	-5.77%	6,617만	-28.53%
전광미디어(电广传媒)	14억 2,498만	-39.02%	859만	흑자전환
가화유선(歌华有线)	5억 7,236만	7.51%	2억 4,902만	45.17%
강소유선(江苏有线)	17억 8,800만	-3.28%	8,252만	-39.18%
길시미디어(吉视传媒)	4억 5,691만	-2.9%	3,551만	-6.76%
화수미디어(华数传媒)	8억 1,197만	5.87%	2억 2,826만	46.97%
광서광전(广西广电)	4억	-31.4%	1138만	-75.9%
천위영상(天威视讯)	3억 7,200만	-2.57%	5430만	-4.85%
광전네트워크(广电网络)	7억 3,963만	13.24%	4,372만	-4.88%
귀광네트워크(贵广网络)	6억 3,841만	10.44%	5,568만	0.95%
중광천택(中广天择)	6,575만	14.95%	-862만	적자전환

중국[심천] 콘텐츠산업 위클리 글로벌

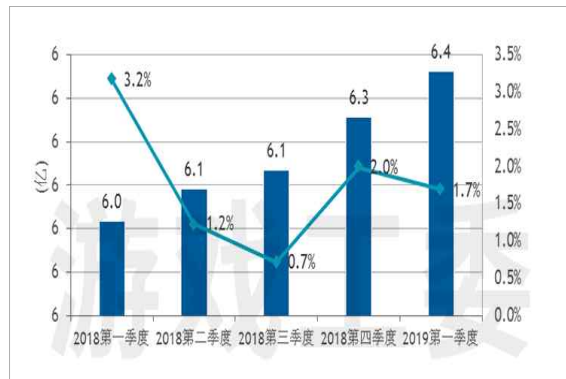
2019. 5. 13.(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터

□ 2019년 1분기 중국 게임 산업 보고서(中国游戏产业报告书) 발표

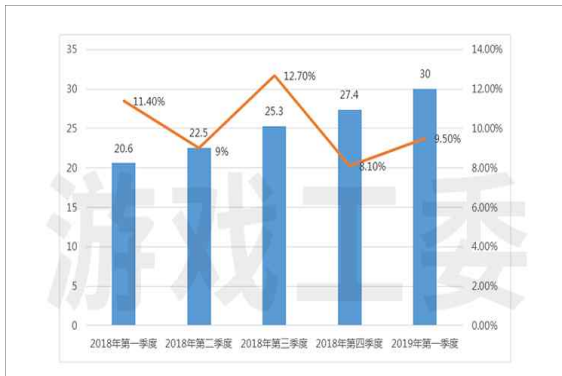
- '중국 음향 디지털 게임 위원회(中国音数协游戏工委)'는 2019년 제1분기 중국 게임 산업 보고를 발표하였음.
- 2019년 1분기 중국 게임시장은 전반적으로 반등세를 보였고, 실제 매출액은 584.4억 위안, 전년 동기 대비 5.1% 증가하였음.
- 게임 시장 구조가 안정화되면서 가입자 규모 또한 점차 커지고 있으며, 전년 동기 대비 6.7% 증가하여 6.4억 명을 돌파하였음.
- 2019년 1분기 중국 자체 개발 게임의 실제 매출 비중은 2018년 1분기 대비 76.0%에서 77.0%로 상승하였음. 2018년 4분기에 비해 감소한 편이지만 여전히 중국 게임 시장 전체 수입을 주도하고 있음.
- 2019년 1분기 중국 자체 개발 게임 해외 총 수입은 30억 달러를 달성하였고, 그 중 롤플레이팅 게임, 전략 게임, 멀티플레이어 온라인 게임(MOBA) 이 세 장르가 상대적으로 인기가 많았음.



<표1> 중국 게임시장 실질 매출수입



<표2> 중국 게임 가입자 규모



<표3> 중국 자체 개발 게임 해외시장 실질 매출수입



<표4> 중국 자체 개발 게임 해외수출 장르

* 출처 : 중국음향디지털게임위원회&국제데이터회사

□ 텐센트 쇼트클립 플랫폼 'YOO영상' → '취귀(火锅)영상'으로 개칭

- 2019년 5월 5일, 텐센트 쇼트클립 플랫폼 'YOO영상(YOO视频)'이 '취귀영상(火锅视频)'으로 개칭함. 플랫폼 명칭 변경 이외에도 APP 내용 및 표현 형식 등에 큰 변화를 줌.
- 기존의 'YOO영상' 플랫폼 초기화면 상단에는 '추천' 및 '관심' 2가지 블록만 배치되었으나, 변경 이후의 '취귀영상'에는 영상, 게임, 예능 등 수십 개의 채널이 생김.
- 기존 'YOO영상'은 스토리텔링 형식으로 표현한 쇼트클립 제작에 주력하였고, 주로 V-log 및 V-story 이 두 가지 형식의 콘텐츠 위주로 배급하였음. 하지만 현재의 '취귀영상'은 드라마, 영화, 다큐멘터리, How to 등 관련 콘텐츠 범위를 더욱 확대시켜 나가고 있음.
- 텐센트 측은 “일반 영상 및 쇼트클립 융합 혁신 모델을 모색하기 위하여 '취귀영상' 운영부서와 '텐센트 영상(腾讯视频)' 운영부서를 통합하였다. '취귀영상'은 향후 '텐센트 영상'과 함께 텐센트 쇼트클립 플랫폼 시장 점유율을 확대할 예정이다.”고 밝혔음.



YOO영상



취귀영상

* 이미지 출처 : 바이두(百度)

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 5. 13.(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 인니 창조경제위, 미국 음반제작사와 협업하여 인니 음악 홍보

- 2019년 4월 24일 자카르타 플라자 스나얀(Plaza Senayan)에서 인도네시아 창조경제위원회 주최 <인도네시아 라이징(Indonesia Rising)> 기자회견이 개최됨
- 이번 기자회견을 통해 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF)는 미국 음반제작사인 88라이징(88Rising)과 협업하여 인도네시아 음악을 홍보할 예정이라고 밝힘
- 88라이징은 2015년 미국에서 셀 미야시로(Sean Miyashiro)와 제이슨 마(Jaeson Ma)가 설립한 음악 레이블로, 최근 몇 년 사이 인도네시아 뮤지션인 리치 브라이언(Rich Brian)을 포함한 아시아계 뮤지션 발굴을 통해 세계적으로 관심을 받고 있으며, 한국 뮤지션인 키스 에이프(Keith Ape), 중국 뮤지션인 하이어 브라더스(Higher Brothers), 일본 뮤지션인 조지(Joji) 등 아시아권의 아티스트들이 소속되어 있음
- 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF)는 이번 기회를 통해 인도네시아의 젊은 뮤지션들의 음악이 세계 시장에 소개되고, 더 나아가 그들의 음악이 세계 시장에서 경쟁력을 갖출 수 있기를 바란다고 밝힘
- 한편, 2019년 4월 24일부터 5월 31일까지 www.icinc.id를 통해 해당 프로그램의 참가등록을 받으며, 추후 선정된 5명의 참가자는 미국 LA에서 진행되는 트레이닝을 받게 될 예정임



* 이미지 출처 : 구글이미지

□ RTV 개국 5주년 기념, 뮤지컬 애니메이션 공연 <타요> 개최

- 2019년 5월 3일 자카르타 따만미니(TMI) 공연장에서 RTV 개국 5주년 기념 뮤지컬 애니메이션 공연 <타요>가 개최됨
- 해당 공연 시작에 앞서 RTV에서 방영되고 있는 애니메이션 <타요>, <피카츄 포켓몬>, <슈퍼윙스>, <로보카폴리>, <레전드히어로 삼국전>, <구름빵>, <또봇>, <삐로로> 등의 마스코트 인형탈이 무대에 올라 어린이 참관객들의 눈길을 끌음
- 본 공연에는 아다 밴드(Ada Band), 마리온 줄라(Marion Jola), 디제이 꼬독스(DJ Codox), 니따 탈리아(Nita Thalia) 등 현지 유명 연예인들과 연예인 자녀들이 무대에 올라 공연을 펼침
- RTV 관계자는 “애니메이션 <타요>는 가족과 어린이들에게 영감을 불어 넣어주고 매 편마다 교훈적인 이야기를 전달하기 때문에 이번 RTV 개국 5주년을 기념하여 뮤지컬 애니메이션 공연 <타요>를 준비하게 되었다.” 라고 밝힘
- 애니메이션 <타요> 시즌 3는 목~금 18:00~19:30 / 토~일 8:30~10:00 RTV에서 방영 중임
- 한편, 본 공연 외에도 RTV 개국 5주년 기념행사로 퀴즈쇼, 어린이 사진대회, 셀피 대회 등 다양한 행사가 개최됨



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

중동 콘텐츠 위클리 글로벌

2019. 5. 13.(월) / 한국콘텐츠진흥원 UAE 마케터

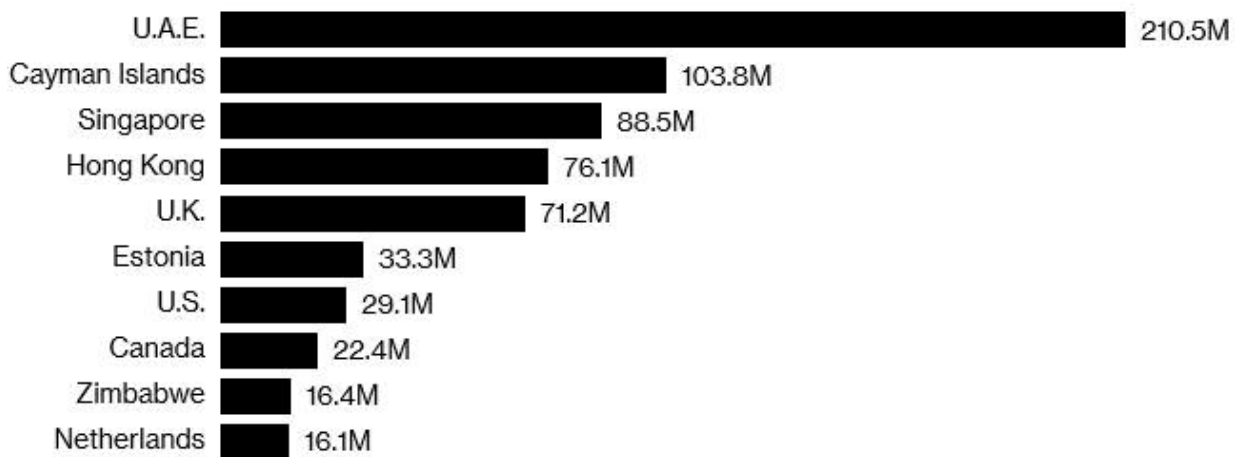
□ 두바이 팟캐스트 네트워크 커닝 컬처스, 시드펀딩 46만 달러 유치

- 두바이에 본사를 둔 커닝 컬처스(Kerning Cultures)가 시드 펀딩(Seed Funding)으로 46만 달러를 모금, 중동 최초의 벤처 투자 팟캐스트 네트워크가 되었다고 발표함
- 이번 투자는 500스타트업과 개인투자자들의 참여로 성사됐음. 커닝 컬처스는 2018년 샌프란시스코에 기반을 둔 미디어 투자회사 Matter로부터 사전에 5만 달러 투자 받기도 했음
- 헤바 피셔(Hebah Fisher)와 라잔 알자야니(Razan Alzayani)가 2015년에 설립한 커닝 컬처스는 중동 청취자를 위해 고품질의 팟캐스트 쇼를 제작·방송하는 중동판 ‘Gimlet Media’ (미국의 팟캐스트 네트워크로 최근 Spotify에 2억불로 매각)로 중동의 이야기를 다큐멘터리 스타일로 방송하고 있으며, 현지에서 인기가 높아 UAE 미디어 선정 최고의 팟캐스트로 선정되기도 함.
- 커닝 컬처스는 이번 투자를 통해 자사의 네트워크를 확장하고 2019년 말까지 최소 3개의 새로운 아랍어 및 영어 프로그램을 출시 할 예정
- 또한 현재 프로그램이 광고 및 후원을 통해 운영되고 있지만 향후 콘텐츠 라이선싱 및 배포, 브랜드 화이트 라벨 전략 등을 통해 수익을 창출할 예정
- 팟캐스트는 최근 몇 년 인기가 급상승 중. 예를 들어 중국에서는 매주 3억 명이 청취하며, 시장 가치는 73억 달러 이상으로 평가됨. 미국에서는 7천 5백만 명의 청취자가 매주 평균 7시간 청취함
- 중동지역의 경우 높은 스마트폰 보급률과 유튜브, 스냅챗, 페이스북 같은 소셜미디어 사용률이 매우 높음. 특히 UAE, 사우디아라비아, 이집트, 바레인 등 세계에서 가장 긴 평균 통근 시간을 기록하고 있으며, 이에 따라 팟캐스트 청취율이 높은 편임
- 또한 사우디아라비아는 이미 미국인보다 많은 시간을 디지털 오디오 청취에 할애하고 있음
- 그러나 미국에 35만개의 팟캐스트 프로그램이 운영되고 있는데 반해 중동지역에는 400여개의 프로그램이 존재하는 등 오디오 콘텐츠가 매우 제한적인 상황임
- 커닝 컬처스는 “팟캐스트는 청취자 맞춤형으로 편리함과 동시에 고품질의 콘텐츠를 제공하기 때문에 미디어의 미래가 될 것” 이라고 하며, “구전의 전통과 오랜 역사를 통한 스토리텔링이 가능한 중동지역은 팟캐스트의 성장 가능성이 매우 높고, 커닝 컬처스가 그 길을 주도할 것” 이라고 덧붙임

□ UAE, 미국 제치고 세계 가상화폐의 허브로 부상

- 가상화폐 조사기관인 코인스케줄(CoinSchedule)에 따르면 UAE는 가상화폐 관련 전 세계의 중심국가로 급부상하고 있으며 올해 4월 초까지 거래되는 모든 자금 중 4분의 1 이상을 차지할 것으로 전망
- 코인스케줄에 따르면 UAE는 2019년 누적 거래량 2억 1,000만 달러 이상을 기록하며, 최근 7위로 하락한 미국을 제치고 세계 최대 시장으로 급부상. 2018년 UAE 가상화폐 판매규모는 상위 10개국에도 포함되지 못했음

국가별 가상화폐 거래액 규모(단위 : USD, 기간 : 2019.1~4월)



*출처 : CoinSchedule

- 케이맨제도, 싱가포르, 홍콩, 영국 등이 뒤를 잇고 있음
- 반면, 코인스케줄의 알렉스 벨라우(Alex Buelau) 최고 경영자(CEO)는 “규제에 대한 우려로 지속적으로 미국에서 자금이 이탈하는 흐름을 보이고 있다”고 말함. 미국의 규제당국은 가상화폐를 단속하고 유가 증권으로 등록되어야 한다고 발표한 바 있음
- UAE의 판매량 급증은 두 건의 큰 거래와 관련 있음. 가상화폐 보유자를 위한 은행 및 보험 상품을 개발 중인 GCBIB는 1억 4,200만 달러의 펀딩을 유치했고, 가상화폐 채굴 및 부동산 투자 방법을 제공하는 기업인 Bolton Coin은 6,700만 달러의 펀딩을 유치 함
- 중동지역 가상화폐 산업의 선두주자인 UAE는 사우디아라비아와 함께 은행을 위한 가상화폐를 시험개발 중이며, UAE의 경제 다양화를 위해 운영 중인 아부다비글로벌마켓(Abu Dhabi Global Market)은 가상화폐 생태계 형성을 위한 규제 프레임워크를 연구 중

□ 제4차 산업혁명... 중동의 느낌보 행보

- 2016년 세계경제포럼(World Economic Forum, WEF)에서 WEF의 창립자 겸 집행 위원장 클라우스 슈밥(Klaus Schwab)은 4차 산업혁명을 처음 사용하면서 전 세계적으로 화두가 되고 있음
- 4차 산업혁명은 간단히 말해 인공 지능 (AI), 로봇 공학 및 사물 인터넷 (IoT)과 같은 기술이 융합되며 혁신적인 서비스를 통해 사회적, 정치적 및 경제적 파급력을 갖는 것을 의미
- 4차 산업혁명은 전문가들이 사용하는 전문용어처럼 보일지 모르지만 머지않아 전 세계의 모든 사람에게 영향을 미칠 것이며, 중동지역도 예외는 아님
- 중동지역은 많은 인구와 기술에 정통한 젊은이들로 인해 글로벌 비즈니스 및 투자자들에게 기회가 풍부한 시장으로 인식되고 있으며, 이것은 창업률 증가와 늘어나고 있는 과학, 기술, 공학 및 수학(STEM) 전공자들을 통해 입증되고 있음
- 그러나 이러한 수적인 증가에도 불구하고 중동지역을 ‘트렌드 세터’로 만들 수 있는 연구개발 환경과 혁신에 대한 근본적인 지원이 부족함
- Strategy&가 실시한 최근의 연구에 따르면 UAE와 사우디아라비아의 연구개발부문 지출은 국내 총생산(GDP)의 0.9%와 0.8%를 차지하고 있음. 또한 이집트의 연구개발 부문 지출은 GDP의 0.7%에 불과. 반면 미국과 독일을 포함한 OECD(경제협력개발기구) 가업 36 개국은 국내 총생산(GDP)의 평균 2.5%가 연구개발에 투입되고 있음
- 중동지역은 민간 및 공공 부문에 걸쳐 4차 산업혁명이 아직 시작조차 안된 상황이고, 3차 산업혁명과 디지털화 단계에 머무르고 있음. 예를 들어 이집트 무역투자부(Ministry of Trade and Investment)는 이집트의 중소기업들은 아직까지 미래의 가능성보다는 당면한 비용지출 문제로 디지털화를 꺼리는 경향이 있다고 밝힌바 있음
- 다국적 기업들은 중동지역을 주로 판매 및 마케팅 허브로 활용하고 있어 ‘트렌드 세터’보다는 ‘트렌드 팔로워’가 되는 경향이 짙고, 아직까지 연구개발 생태계가 조성되어 있지 않은 상황
- 또한 역내 학계의 뒷받침도 원활치 않은데, 대학의 연구원 및 학자에 대한 연구자금이 제한되어 있어 연구개발에 어려움이 따르고 있음. 아직까지 중동지역은 연구개발보다는 물리적 기반의 시설구축에 대한 지출에 중점을 두는 경향이 강함
- 벤처기업들의 경우 혁신과 연구개발, 테스트 등에 대한 적합한 공간이 부족해 연구개발 등에 대한 접근성이 갖춰진 타 지역으로 이전하는 경우도 있음. 스마트 헬스케어 분야의 스타트업 Medicus AI의 경우 유럽(오스트리아)로 사업기반을 옮긴 바 있음
- 중동지역은 당분간 지속될 청년층의 인구팽창과 개선되고 있는 보건, 교육 등 시스템 등으로 충분한 잠재성이 있는 반면, 극복해야할 과제들이 산재한 상황임

● 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