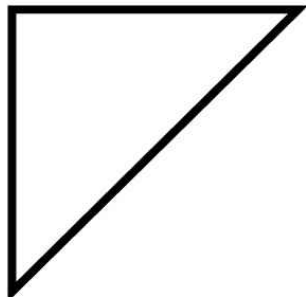


—
위클리
글로벌
2019.11.11.

Weekly Global

20

19



목 차

2019. 11. 11. 마케팅지원팀

구 분	제 목
중국	<ul style="list-style-type: none"> - (정책) 신문출판서, 미성년자 온라인 게임중독 방지관련 통지 발표 - (정책) 광전총국, 중국 전지역 방송기관에 대한 전면조사 실시현황 공개 - (영화) 2019년 3분기까지 박스오피스 총 478억 6,400만 위안
중국 심천	<ul style="list-style-type: none"> - 2019년 온라인 범 엔터테인먼트(互联网泛娱乐) 소개 및 현황 보고 - 2019 상반기 온라인 오디오 시장 연구 보고서 발표
인도네시아	<ul style="list-style-type: none"> - <애니피아드(Animpiade) 2019> 개최 - 인니 창조경제위원회(BEKRAF), 관광·창조경제부로 흡수
중동	<ul style="list-style-type: none"> - UAE 최고 인기가수는 아리아나 그란데 - 사우디아라비아 미디어 기업 Uturn, 佛 웨비디어와 제휴 - 아부다비, 청소년을 위한 창조공간 ‘유스 허브’ 개관
베트남	<ul style="list-style-type: none"> - 박노완 주베트남 한국대사. 다시 돌아온 ‘베트남 전문가’ - 2019년 3분기 베트남 성장 기조 여전히 견재 - 제11회 한-베 음식문화축제 개최

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 11. 11.(월) / 한국콘텐츠진흥원 중국비즈니스센터

□ [정책] 신문출판서, 미성년자 온라인 게임중독 방지관련 통지 발표

- 10월 25일, 국가신문출판서(国家新闻出版署)는 <미성년자 온라인 게임중독 방지 관련 통지(关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知)>를 발표함. 이번 통지는 일부 미성년자의 게임중독과 과도한 소비 등의 문제가 발생하여 이를 방지하기 위해 총 6가지 사항을 요구하고 있음.

구분	내용
1	인터넷게임 계정 실명등록제도 시행
2	미성년자 인터넷게임 시간대 및 이용시간의 엄격한 통제
3	미성년자 유료서비스 이용규범. - 만 8세 이하 사용자에게 유료서비스 제공 불가 - 만 8세 이상 16세 이하 사용자 대상 유료서비스 제공시 1회 과금(충전)액 50위안(약 8,276원) 제한 및 월 누적 과금액 한도 200위안(약 33,104원) - 만 16세 이상 미성년자 사용자 1회 과금(충전)액 100위안(약 16,552원) 제한 및 월 누적 과금액 한도 400위안(약 66,208원)
4	업계 관리감독 강화
5	적정연령제한 제도 실시방안 강구
6	학부모, 학교 등 사회각계에 미성년자보호 책임이행 및 미성년자의 인터넷 게임소비에 대한 올바른 습관 유도

□ [정책] 광전총국, 중국 전지역 방송기관에 대한 전면조사 실시현황 공개

- 11월 6일, 국가광전총국(国家广播电视总局)은 중국 전지역 방송기관에 대한 전면조사 실시현황을 공개함. 내용에 따르면, 올해 중국 전지역 473개 방송기관에 대한 전면조사를 시행한 결과 이 중 원청TV(运城市广播电视台)와 윈난TV(云南广播电视台)의 법률위반 정황이 발견되어 일부채널 송출중지 및 주의 조치를 취했다고 전함.

□ [영화] 2019년 3분기까지 박스오피스 총 478억 6,400만 위안

- 10월 30일, 상해전영(上海电影)이 발표한 내용에 따르면, 2019년 3분기까지 중국 영화시장 박스오피스는 총 478억 6,400만 위안(약 7조 9,281억 원)으로 전년도 동기대비 2.21% 감소하였으며, 총 12.81억 명의 관객이 동원됨. 이 중 국산영화의 박스오피스는 284억 1,200만 위안(4조 7,061억 원)으로 전체 59.36% 점유율을 차지했으며, 전년도 동기대비 11.54% 감소함.

중국[심천] 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 11. 11.(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터

□ 2019년 온라인 범 엔터테인먼트(互联网泛娱乐) 소개 및 현황 보고

- 중국의 범 엔터테인먼트 산업이 발전함에 따라 '온라인 범 엔터테인먼트' 시장도 대두되었음. 모바일 네트워크의 급속 발전과 국민들의 삶의 질 향상으로 중국의 온라인 범 엔터테인먼트 산업이 활발히 발전하기 시작하였음. 2018년 까지 중국의 범 엔터테인먼트 핵심 산업 규모는 7,028억8,700만 위안으로 전년 동기 대비 17.45% 증가하였음. 그리고 2018년 중국의 온라인 범 엔터테인먼트 시장 규모도 4,642억6천만 위안으로 전년 동기 대비 19.0% 증가하여 온라인 범 엔터테인먼트 시장은 범 엔터테인먼트 산업 규모의 66.05%를 차지함.
- 텐센트는 온라인 범 엔터테인먼트 업계가 공동발전 하기위한 핵심 톱으로 'IP'를 강조하였음. 온라인 범 엔터테인먼트의 핵심 산업은 온라인 게임, 온라인 동영상, 온라인 라이브방송, 쇼트클립, 온라인 오디오, 온라인 음악, 온라인 웹툰/만화 장르를 포함함. 그 중 아이루이컨설팅데이터(艾瑞咨询数据) 보고에 따르면 2018년 중국 범 엔터테인먼트 분야 중 유저로부터 가장 환영받았던 분야인 '동영상과 음악'분야의 가입자 규모가 각각 6억 1천만 명과 5억 8천만 명으로 가장 높은 수치를 기록하였음.
- '동영상과 게임' 분야의 경우 콘텐츠 장르가 다양하여 유저의 규모가 가장 큼. 또한 2018년 '게임과 온라인문학' 분야의 가입자 규모는 각각 4억8천만 명, 4억3천만 명에 이룸. '게임 및 온라인 문학 IP' 분야는 산업 생태계 내 가장 영향력이 있으며 각색의 편리함 때문에 향후 가장 투자 가치가 있는 분야로 선정되었음. 온라인 문학 IP가 큰 인기를 끌면서 수차례의 OSMU 성공 사례도 선보인 후 최근 관련 업계들은 주로 OSMU가 가능한 (투자 가치가 있는) 핵심IP에 집중 투자를 진행하고 있음.
- 관련 업계들은 콘텐츠 관리에 대한 규범화를 추진하는 등 지속적으로 관리할 예정임. 대표적으로 관련 업계 부서가 연합 집행하여 제시한 '온라인 게임 시장의 엄격한 관리에 관한 의견(关于严格规范网络游戏市场管理的意见)', '여름 온라인 시청 프로그램 업무 관련 통지(关于做好暑期网络视听节目播出工作的通知)'등이 있음. 또한 국가저작권국은 온라인 판권 침해 행위를 특별 단속하는 '검망(剑网) 캠페인'을 통해 향후에도 범 엔터테인먼트 콘텐츠에 대한 규제를 지속적으로 추진할 예정임.

□ 2019 상반기 온라인 오디오 시장 연구 보고서 발표

- 최근 iiMedia Research는 '2019 상반기 중국 온라인 오디오 시장 연구 보고서'를 발표하였음. 보고서는 주로 2019 상반기 중국 온라인 오디오 시장의 발전현황, 온라인 오디오 플랫폼 유저 특징 및 최신 트렌드를 분석한 내용을 다루었음. 또한 최근 온라인 오디오 콘텐츠가 더욱 개방됨에 따라, 유저의 니즈도 한층 더 업그레이드되었음. iiiMedia Research의 보고에 따르면 2018년 중국 온라인 오디오 시장 유저 규모는 4억2,500만 명에 이룸. 그리고 향후 2020년 온라인 오디오 플랫폼의 가입자 규모는 5억4,200만 명으로 예측되며 그에 따라 시장 경쟁 구도도 안정될 것으로 전망됨.
- 2019년 상반기 온라인 오디오 관련 유명플랫폼 중 히말라야 FM(喜马拉雅FM)이 65.4%의 시장점유율 기록하였으며 리치FM(荔枝fm)과 칭팅FM(蜻蜓FM)이 각각 2, 3위를 기록하였음. 3대 대표 플랫폼은 지속적인 우수 성우 캐스팅과 다양화된 프로그램 콘텐츠로 업계 순위 선두를 유지하고 있음. 또한 iiMedia Research는 유저 유치 여부를 결정하는데 있어 성우의 목소리뿐만 아니라 콘텐츠의 퀄리티도 중요한 역할을 한다고 밝혔음. 그리고 관련 기업/플랫폼은 콘텐츠 경쟁이 치열한 온라인 오디오 시장에서 고퀄리티의 콘텐츠를 추구하는 유저의 니즈에 부합하는 것이 중요하다고 언급하였음.
- 최근 다수의 온라인 오디오 청취자들이 청취 시 요금을 지불하고 있음. iiiMedia Research의 보고에 따르면 온라인 오디오 플랫폼 내 유저의 이용 지불 비율이 13.0%에 달함. 또한 2019년 6월 국가인터넷관리센터는 오디오 저작권에 대한 규범화를 실시하였으며 몇몇의 온라인 오디오 플랫폼은 관련 법규로 인해 플랫폼폐쇄와 같은 특별 조치를 당하였음. 이처럼 향후 지속적으로 콘텐츠의 퀄리티 업그레이드, 업계 규범화를 추진할 예정임.
- 온라인 오디오 콘텐츠의 경우 리치FM은 UGC를 활성화하여 플랫폼 콘텐츠 생산자를 육성 하는데 주력 중임. 칭팅FM은 전략적 협업을 통해 양질의 콘텐츠 생태계를 구축하고 플랫폼 콘텐츠를 한층 더 보완 및 업그레이드 시키는데 주력하고 있음. 또한 우수 성우 캐스팅 전략을 발표하여 10억 위안 정도의 자금을 투자하여 성우 육성하는데 주력하고 있음. 히말라야FM 회사는 내년에 홍콩 혹은 미국에 상장할 예정이며 5억 달러에서 10억 달러를 투자 유치하여 전체 시장가치는 약 50억 달러에 이를 전망이다.

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 11. 11.(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ <애넴피아드(Animpiade) 2019> 개최

- 2019년 10월 11일부터 13일까지 족자카르타 엑스포 센터(Jogja Expo Center)에서 인도네시아 애니메이션 페스티벌인 <애넴피아드(Animpiade) 2019>가 개최됨
- 2015년, 2017년에 이어 올해로 개최 3회를 맞는 이번 행사는 토크쇼, 마스터 클래스, 경연대회, 박람회, 애니메이션 클리닉(멘토링), 스크리닝, 잡페어 등으로 구성됨
- 영화 <위로 사블랭(Wiro Sableng)>의 컴퓨터 그래픽 감독인 가가 누그라하(Gaga Nugraha), 애니메이션 <누사와 라라(Nusa dan Rara)>의 제작자인 아디또로(Adittoro) 등 약 30여명의 현지 유명 애니메이터들이 참석한 가운데 토크쇼 및 마스터 클래스가 운영됨
- <애넴피아드(Animpiade)> 외에도 애니메이션 관련 행사로는 애니메이션 컨퍼런스인 <베아콘(BEACON)>을 비롯하여 <헬로페스트(Hello Fest)>, <인도네시아 코믹콘(Indonesia Comic Con)>, <바로스 국제 애니메이션 페스티벌(Baros International Animation Festival)> 등이 매년 개최되고 있음
- 한편, KOCCA 인도네시아 비즈니스센터가 발간한 인도네시아 애니메이션 시장동향(2019년 14호)에 따르면 2019년 인도네시아 영화/애니메이션/비디오 시장규모는 약 1조 5,682억 루피아를 기록하고 있으며, 전년도 대비 10% 이상 성장하여 창조산업 분야 내에서 두 번째로 높은 성장률을 보이고 있음. 인도네시아는 애니메이션 주요 소비 연령대인 14세 이하 아동 인구가 전체의 26.5%에 달하는 7,132만 명에 이르러 향후 성장 가능성이 매우 큰 편으로 경제성장에 따른 가처분소득의 증가와 여가 활동이 다양화 되면서 꾸준히 성장할 것으로 예상됨



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ 인니 창조경제위원회(BEKRAF), 관광·창조경제부로 흡수

- 2019년 10월 23일 인도네시아 조코 위도도(Joko Widodo) 대통령은 제2기 내각 개편과 장관 인사를 발표함
- 신규 내각은 총 34개의 장관직 부처와 28개의 비장관직 정부기관, 91개의 비선 기관으로 구성됨
- 주요 내각 변경사항으로는 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF)가 인도네시아 관광·창조경제부(The Ministry of Tourism and Creative Economy)로 흡수되어 관광·창조경제위원회(Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, BAPAREKRAF)로 운영됨
- 조코 위도도(Joko Widodo) 대통령의 1기 내각에서는 관광부(Ministry of Tourism)에서 창조산업 분야를 분리(2015.6.5)해 장관급 정부기관으로 창조경제위원회(Indonesia Agency for Creative Economy)를 신설하였으나, 2기 내각에는 다시 기존의 관광부에 흡수됨
- 2015년부터 2019년까지 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF)는 프리아완 무나프(Triawan Munaf) 위원장과 리키 조세프 퍼식(Ricky Joseph Pesik) 부위원장이 이끌었음
- 한편, 인도네시아 관광·창조경제부의 신임 장관은 NET TV 사장을 역임한 위스누따마 꾸수반디오(Wishnutama Kusubandio)로 인도네시아 관광·창조경제위원회(BAPAREKRAF)의 위원장을 겸임하고, 신임 차관은 MNC 그룹 하리따누수디보(Hary Tanoesoedibjo) 회장의 장녀이자 RCTI 부사장을 역임한 안젤라 따누수디보(Angela Tanoesoedibjo)로 인도네시아 관광·창조경제위원회(BAPAREKRAF)의 부위원장을 겸임함



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

중동 콘텐츠 위클리 글로벌

2019. 11. 11.(월) / 한국콘텐츠진흥원 UAE 마케터

□ UAE 최고 인기가수는 아리아나 그란데

- 음원 스트리밍 서비스사 ‘디저(Deezer)’가 MENA 지역 론칭 1주년을 맞아 지난 1년간 UAE 내에서 재생된 음악 중 가장 인기 있는 가수 및 앨범을 발표
- 그 결과 아리아나 그란데(Ariana Grande)의 음악이 재생 목록에서 가장 많이 재생된 음원이었으며, 디제이 스네이크(DJ Snake)의 타키타키(Taki Taki), 카디 비(Cardi B), 셀레나 고메즈(Selena Gomez) 등이 톱 5위에 오름
- 최고 인기앨범으로는 미국의 래퍼 포스트 말론(Post Malone)의 <Beerbong & Bentley>가 꼽혔으며, 동기간 Top United Arab Emirates에 가장 많이 재생된 것으로 나타남
- 디저의 타렉 무니르(Tarek Mounir) MENA, 터키지역 대표는 “MENA 지역은 음악에 대한 열정과 디지털 콘텐츠에 대한 폭넓은 지식과 이해를 갖춘 젊은 층이 많기 때문에 우리의 주요 시장이다”라며 “지난해부터 역내 사용자들에게 지역 맞춤형 콘텐츠를 제공하려는 노력과 동시에 새로운 가수, 장르, 노래를 발견할 수 있는 기회를 주기위해 다양한 서비스를 시도해왔다”라고 말함
- 디저는 2018년 10월에 로타나(Rotana)그룹과 장기 독점계약을 맺으며 MENA 지역에 서비스를 시작했으며, 매달 약 1,400만 명이 서비스를 이용 중. 5,600여개의 다국적 트랙의 음악 스트리밍 서비스를 제공하고 있음

□ 사우디아라비아 미디어 기업 Uturn, 佛 웨비디어와 제휴

- 사우디의 온라인 엔터테인먼트 기업인 유턴 그룹(UTURN GROUP)이 아랍 최대의 미디어, 엔터테인먼트 기업으로 거듭나기 위해 프랑스의 글로벌 미디어 기업 웨비디어(WEBEDIA)와 제휴를 발표
- 이번 제휴로 설립된 Uturn-웨비디어 합작법인 웨비디어 아라비아는 유튜브 구독자 2천 4백만 명, 온라인 간행물 구독자 월 4백만 명 등 소셜 미디어 플랫폼에 전체적으로 약 3천만 명의 팔로워를 보유한 아랍권 최대의 디지털 네트워크로 탄생함
- 유턴그룹의 설립자이자 웨비디어 아라비아 회장직을 겸임하고 있는 카스와라 알 카팁(Kaswara Al-Khatib)은 이번 제휴에 대해 “지역 독자들에게 고품질의 창조적인 콘텐츠를 제공하는 유턴 그룹의 철학처럼 아랍 소비자를

위한 맞춤형 콘텐츠 개발로 중동 전역에서 성장과 성공을 이룩하고 싶다.”라며 “세계적으로 명성 있는 웨비디어 그룹은 우리의 사업을 다음단계로 진입 시켜줄 완벽한 파트너다”라고 말함

- 웨비디어 아라비아의 카림 다우드(Karim Daoud) 최고 경영자는 “중동은 디지털 산업의 호황기를 맞고 있다”라며 “이번 협력으로 구독자들이 갈증을 느끼는 아랍 콘텐츠 개발에 힘을 얻게 됐고, 브랜드와 고객을 연결 해주는데 더욱 큰 효과를 발휘할 것으로 기대된다”고 말함
- 웨비디어 아라비아는 유턴 그룹이 패션, 뷰티, 육아 및 게임 등 다양한 분야의 소셜 미디어 채널을 운영하고 있어 아랍의 소비패턴에 대한 풍부한 데이터를 확보할 수 있으며, 이에 따라 최적화된 브랜딩이 가능할 것으로 전망됨
- 웨비디어 아라비아는 곧 게임과 온라인 스포츠에 초점을 맞춘 아랍어 플랫폼 밀레니엄 아라비아(Millennium Arabia)도 론칭 예정
- 중동 전체의 인터넷 사용률은 70%, UAE 내의 소셜 미디어 사용률은 2019년 1월 기준 99%로 세계에서 가장 높은 수준. 또한 사우디아라비아 시장이 급성장하고 있는데, 스마트폰 사용률은 96%에 달함
- 한편, 웨비디어 그룹은 프랑스의 대표적인 미디어 그룹으로 UAE, 프랑스, 브라질 등 15개국에 지사를 보유하고 있음

□ **아부다비, 청소년을 위한 창조공간 ‘유스 허브’ 개관**

- 두바이 통치자 셰이크 모하메드 알 막툼(His Highness Sheikh Mohammed bin Rashid Al Maktoum)와 아부다비 왕세자 셰이크 모하메드 알 나흐얀(His Highness Sheikh Mohamed bin Zayed Al Nahyan)이 지난 3일 아부다비에 청소년들을 위한 공간 유스 허브(Youth Hub)를 개관
- 이 시설은 다양한 분야에서 청년층에 참여할 수 있는 기회 확대하고, 청년층의 직업교육을 돕기 위한 것으로 아부다비의 대표적 관광지 코니쉬(Corniche) 해변에 4,500 평방미터 규모로 조성. 15~35세의 청년층을 위한 전용공간으로 30여개의 섹션에 다양한 창조 공간 등 최첨단 시설을 갖추고 있음
- 셰이크 모하메드 알 막툼 두바이 통치자는 “유스 허브는 역대 청소년층 대상의 직업교육의 새로운 길을 닦을 것이고, 그들이 새로운 기술을 개발하기 쉬운 환경을 제공하는 일을 할 것이다.”라며 “앞으로 청년 인재를 개발해 국가 경제에 기여할 수 있도록 적극 투자 할 것이다”라고 말함
- 셰이크 모하메드 알 나흐얀 아부다비 왕세자는 “청소년은 국가 개발과 성장의 엔진이고 사회에 영감을 불어넣어주는 신성불가침한 존재다”라며 “그들은 국가의 혁신과 창조의 근원으로서 글로벌 시장에서 선두 역할을

하길 기대한다” 라고 말함



<아부다비 유스허브 개관식 사진, 출처 : The National>

베트남 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 11. 11.(월) / 한국콘텐츠진흥원 베트남 마케터

□ 박노완 주베트남 한국대사. 다시 돌아온 ‘베트남 전문가’

- 박노완 전 호치민 총영사가 14일 주베트남 한국대사로 임명됨. 박 신임 대사는 한국외대 베트남어과 출신에 베트남 근무경력도 10년이 넘는 손꼽히는 베트남 전문가이며 그동안 한국대사의 빈자리가 컸기에 베트남은 물론 현지 한국기업들에게 큰 도움이 될 것이라는 기대가 매우 높음. 베트남은 현재 8,000여 개의 한국기업이 진출해 있으며, 거주 중인 한국 교민이 15만 명이 넘는 것으로 추산됨. 향후 한국·베트남 관계가 보다 진전 될 것으로 기대됨

□ 2019년 3분기 베트남 성장 기조 여전히 견재

- 2019년 1~3분기 6.98% 경제 성장률을 기록, 지난 9년간 해당 기간 최고치. 제조 가공업, 건설업, 서비스업 등 산업 생산과 소비시장 성장세 견고, 올해 경제성장 목표달성도 낙관적. 다만 대외 리스크 확대 가능성은 여전히 상존. 미/중 통상분쟁 심화, 글로벌 교역 감소 및 경기 둔화 등의 요인은 대외 의존도가 높은 베트남 경제 특성상 지속적으로 베트남 경제에 리스크로 작용 가능하며, 복잡한 행정절차와 형식주의에 따른 공공투자사업 진출 지연 역시 개선해야 할 점으로 꼽힘. 베트남 진출을 희망하거나 진출한 한국기업은 최근 대 베트남 동향변화에 따른 시장경쟁을 주시할 필요가 있음

□ 제11회 한-베 음식문화축제 개최

- 하노이에 가을이 오면 대한민국과 베트남, 두 나라의 음식과 문화를 통해 상호 연결하는 성대한 축제가 열림. 올해는 특별한 장소를 섭외하고 더욱 다채로운 프로그램으로 손님을 맞이할 예정임
- 주요 행사내용
 - 한류 및 한국 식품에 관심이 많은 소비자(20-30대) 대상 홍보
 - 한국음식 부스 및 한국기업 홍보관 부스 설치 운영(120여개)
 - 한류 문화공연 및 축하 공연
 - 관람객 참여 상설 이벤트 및 상설무대 행사 진행 등

● 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
- 인도네시아 비즈니스센터(자카르타) 김남걸 센터장 : +62-21-2256-2396 / girl94@kocca.kr
- 중동마케터(UAE 아부다비) 박상욱 과장 : +971-2-491-7227 / swpark@kocca.kr
- 베트남마케터(하노이) 홍정용 부장 : +84-39-226-4093 / hongiy@kocca.kr

발행인 김영준

발행처 한국콘텐츠진흥원

전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)

전화 1566-1114

www.kocca.kr