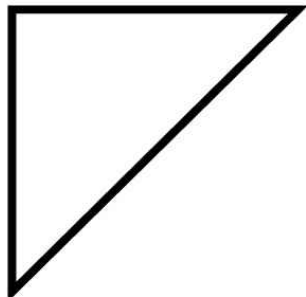


—  
위클리  
글로벌  
2019.9.9.

Weekly Global

20

19



# 목 차

2019. 9. 9. 마케팅지원팀

구 분	제 목
중국	- (정책) 재정부관공청 등 2020년 문화산업발전 특별자금 관련 통지 발표 - (미디어) 광선미디어, 2019년 상반기 재무보고 발표 - (영화) IMAX, 2019년 8월 중국시장 박스오피스 매출 2억 5천만 위안
중국 심천	- (정책) 광저우 문화산업 급속 발전, 핵심 산업으로 육성 - (e-스포츠) 중국 e-스포츠 보고서 : 게임 생방송 수입 100억 위안 돌파 예정
인도네시아	- 8월 31일, 자카르타에서 K-Pop 콘서트 4건 동시 개최 - 한국계 애니제작사 <스튜디오쇼>, 브랜드 쇼케이스 개최

# 중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 9. 9(월)/ 한국콘텐츠진흥원 북경비즈니스센터

## □ [정책] 재정부판공청 등 2020년 문화산업발전 특별자금 관련 통지 발표

- 8월 13일, 재정부(财政部) · 중앙선전부(中央宣传部) · 상무부(商务部) 3개 부문의 판공청(办公厅)은 <2020년도 문화산업발전 특별자금 신고 관련 통지(关于申报2020年度文化产业发展专项资金(重大项目方面)的通知)>를 통해 프로젝트 자금(지원금) 관리에 대한 가이드라인을 제시하고 영상산업 및 대외 문화무역 수출을 촉진한다고 함.
- 해당 통지를 2018년 발표한 통지 내용과 비교하면 큰 변화는 없으며, 직접적인 지원을 대폭 줄이고 시장화 지원방식을 채용한 전년도 정책을 유지함.

## □ [미디어] 광선미디어, 2019년 상반기 재무보고 발표

- 8월 29일, 광선미디어(光线传媒)는 2019년 상반기 재무보고를 발표함. 내용에 따르면, 상반기 총 매출액은 11억 7,100만 위안(약 1,967억 원)으로 전년 동기대비 62.37% 증가하였으며, 순이익은 1억 500만 위안(약 176억 원)으로 전년 동기대비 95% 하락함. 해당 기간, 광선미디어가 투자·배급에 참여한 영화의 박스오피스는 28억 1,600만 위안(약 4,731억 원)임.

## □ [영화] IMAX, 2019년 8월 중국시장 박스오피스 매출 2억 5천만 위안

- 9월 2일, IMAX 차이나 홀딩스 발표에 따르면, 올해 8월 중국 내륙에서의 아이맥스 영화 박스오피스 매출은 2억 5,000만 위안(약 420억 원)임. 이는 역대 8월 박스오피스 중 최고 기록으로 영화 <나타지마동강세(哪吒之魔童降世)> · <열화영웅(烈火英雄)> · <분노의 질주: 홉스&쇼> · <라이온킹> 등 중국산 및 헐리우드 영화들이 모두 높은 흥행성적을 거둔 것을 원인으로 보고있음.
- 올해 8월 31일까지, IMAX의 박스오피스 수익은 총 21억 위안(약 3,528억 원)으로 전년도 동기대비 28% 증가하였으며, 올해 개봉한 흥행성적 상위 10편의 영화중 9편이 IMAX 영화임.

# 중국[심천] 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 9. 9(월)/ 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터

## □ [정책] 광저우 문화산업 급속 발전, 핵심 산업으로 육성

- 8월 27일, 광저우시사회과학원(广州市社会科学院)은 <광저우청서(蓝皮书) : 광저우 문화창의 산업 발전 보고서(2019)>를 발표하였음. 보고서 내용에 따르면 최근 몇 년 동안 광저우 문화산업은 급속적으로 발전하였으며, 광저우시의 중점 산업으로 육성되었다고 발표하였음. 또한 광저우시 문화 무역 규모가 확대되며, 문화산업 관련 예산 투입이 지속적으로 성장하고 있다고 분석함. 특히 문화 상품 소비 수준이 높아진다는 특징을 보임.
- 문화산업 발전 관련, 광저우시는 '문화산업+인공지능' 융합 콘텐츠를 발전시키고, 인공지능 기술 및 문화 분야 간의 융합을 꾸준히 추진할 예정임. 또한, 디지털 기술이 문화산업 발전에 있어 중요한 역할을 하는 점도 중시하고, 이를 통한 문화 수출을 확대하는 전략을 추진할 예정임.
- 이 밖에, 광저우시는 정부 측 지원 관련 정책적 문화산업 투자 펀드 조성, 벤처펀드 설립을 통하여 문화 분야에 대한 사회자본, 투자 역량을 강화할 계획임.

## □ [e-스포츠] 중국 e-스포츠 보고서 : 게임 생방송 수입 100억 위안 돌파 예정

- 감마데이터(CNG)의 통계 데이터에 따르면, 2018년 중국 e-스포츠 생방송 시장에서 실제 수익이 54억 위안을 넘어섰으며 전체 게임 생방송 시장의 72%를 차지하였음. 2019년 중국 게임 생방송 시장 수입은 100억 위안을 돌파할 것으로 예상되고 있음.

\* 감마데이터 : 중국에 유명한 게임 산업 데이터 분석 기업임.

- 2019년 '왕자영요(王者荣耀)', '리그오브레전드(英雄联盟)' 'DOTA2' 등 e-스포츠 게임이 각 종 생방송 플랫폼에서 높은 평가를 받았음. 또한, e-스포츠 생방송 플랫폼에서 주로 방영되는 데이터에 근거하면, Shooting 게임과 전략 게임이 다른 장르보다 방송량이 많고, 두 장르의 e-스포츠 게임 방송 회수는 70%가 넘는 비중을 차지하여 e-스포츠 생방송의 주요 구성 장르로 분석됨.
- 현재 게임 시장에서 주요 생방송 플랫폼의 투유자 관계를 살펴보면 텐센트와 자본관계가 있는 게임 생방송 플랫폼의 방송량은 88.7%에 달함.

\* 텐센트와 자본 관계가 있는 생방송 플랫폼은 주로 호야(虎牙), 도우위(斗鱼), 콰이쇼우(快手), 치어e-스포츠(企鹅电竞), 용주(龙珠), 비리비리(哔哩哔哩)를 포함.

# 인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 9. 9(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

## □ 8월 31일, 자카르타에서 K-Pop 콘서트 4건 동시 개최

○ 2019년 8월 31일 자카르타에서 K-Pop 콘서트 4건이 동시에 개최됨

행사명	V Hearbeat	Asian Sound Syndicate Vo.1	2019 Pentagon World Tour in Jakarta Prism	TVXQ! Concert #with Circle
주관	네이버 V Live	Stellar Events	Mecima Pro	Dyandra Global Entertainment
개최장소	자카르타 스나얀 테니스 경기장	자카르타 GBK 스나얀 헬리패드	자카르타 더 홀 카사블랑카	땅그랑 ICE BSD
개최시간	15:30~17:30 (2시간)	15:00~00:00 (9시간)	18:30~20:30 (2시간)	18:30~21:00(2.5시간)
참여 아티스트 (한국)	마마무, 몬스타엑스	DPR Live, 크러쉬, 그레이, 바비, 사이먼 도미닉	펜타곤	동방신기
티켓가격	무료 (추첨을 통해 티켓 배포)	일반 : 1,092,500루피아 (약 93,000원) VIP: 1,725,000루피아 (약 147,000원)	900,000~2,000,000루피아 (약 77,000~170,000원)	900,000~3,000,000루피아 (약 77,000~260,000원)
비고	네이버 V Live 인도네시아 공식 출범 기념 콘서트 (한국, 인도네시아, 베트남 가수 참여)	힙합 페스티벌 (인도네시아, 말레이시아, 한국 힙합가수 참여)	-	티켓 판매율 약 81%(4,700석)

○ 한편, 오는 9월 28일부터 9월 29일까지 자카르타 근교 ICE BSD에서 규현, 슈퍼주니어 D&E, 티파니영, 레드벨벳, 에이핑크, 뉴이스트, 이하이 등 인기 K-Pop 가수들이 대거 참여하는 <슈퍼 K-Pop 페스티벌 인도네시아 2019(Super K-Pop Festival Indonesia 2019)>가 개최될 예정임



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

## □ 한국계 애니제작사 <스튜디오쇼>, 브랜드 쇼케이스 개최

- 2019년 8월 29일 자카르타 물리아 호텔에서 한국계 애니메이션 제작사인 <스튜디오쇼(Studio SHOH)>의 브랜드 쇼케이스가 개최됨
- 2018년 8월 설립된 <스튜디오쇼(Studio SHOH)>는 <T-Buster>, <Fly Superboard the Movie>, <Mask Masters>, <Ladybug>, <Miniforce> 등 애니메이션 외주제작 외에도 <Tado TV>, <Satria Naga Kai>, <Dino Study> 등 자체 애니메이션을 제작함
- 또한, 한국 애니메이션 <안녕 자두야>, <고고 다이노 공룡탐험대>, <캐리와 장난감친구들> 등의 캐릭터 상품 라이선싱도 하며, 현재 애니메이션 아카데미 설립을 진행 중임
- 한편, 현재 인도네시아에서 방영되고 있는 한국 애니메이션은 다음과 같음

	방송사	한국 애니메이션	한국 애니메이션 편성률
1	RTV	<꼬마버스 타요>, <변신자동차 토봇>, <레인보우 루비>, <두다다쿵>, <로보카 폴리>, <최강전사 미니특공대>, <강철소방대 파이어로보>, <토이캡>, <구름빵>, <숲 속 수사대 명탐정 피트>, <플라워링 하트>, <지파이터스>, <뽀롱뽀롱 뽀로로>, <고고다이노>	54%
2	RCTI	<라바 아일랜드>	17%
3	GTV	<변신기차 로보트레인>	33%
4	SCTV	<안녕 자두야>	100%
5	TVRI	<바다나무 카펫>	25%



※ 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
- 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