

위클리 글로벌

2018. 03. 19. Vol.59

목 차

2018. 03. 19. 해외사업진흥팀

구 분	제 목
미국	<ul style="list-style-type: none"> - 미국판<굿닥터>, 한국드라마 원작 최초 시즌2 제작 확정 - 방탄소년단, 미국 iHeartRadio 뮤직 어워드에서 베스트 보이 밴드상 수상 - 미국 뉴욕타임즈 매거진, 아이유의 히트곡 ‘팔레트’ 극찬
북경	<ul style="list-style-type: none"> - (양회) 전국인민대표대회에서 국무원 산하기구 조직개편 방안 제출 - 중국 온라인 생방송 플랫폼 기업들 연이어 IPO신청 - 텐센트, 신리미디어 지분 인수로 2대 주주 등극
심천	<ul style="list-style-type: none"> - 심천 인민정부 ‘심천 문화혁신 2020’ 계획 발표 - 알리바바 그룹, 폭력 등 불건전 관련 내용을 제외한 e스포츠 게임, 올림픽경기 정식 종목 채택 지원 밝혀
일본	<ul style="list-style-type: none"> - 요시모토흥업, e스포츠 사업 본격 진출 - JTB 애니메이션 사업 진출, 성우 학교 설립 및 애니메이션 제작
유럽	<ul style="list-style-type: none"> - 유료 VOD 시장에 포함 된 SVOD, 유럽에서 계속 성장 중
인도네시아	<ul style="list-style-type: none"> - 유네스코 자카르타, <대학생 창의성 경연대회> 개최 - <인도네시아 음악 컨퍼런스> 첫 개최
중동	<ul style="list-style-type: none"> - 유튜브, 콘텐츠 크리에이터를 위한 두바이 허브 오픈 - 사우디아라비아, 할리우드 엔터테인먼트 기획사 인데버에 투자
브라질	<ul style="list-style-type: none"> - 브라질 지역별 음악 소비자 성향 분석 - 브라질, 22년만 가장 많은 애니메이션 출시. - 2017년 브라질 디지털게임시장 동향

미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 03. 19(월) / 한국콘텐츠진흥원 미국 비즈니스센터

□ 미국판<굿닥터>, 한국드라마 원작 최초 시즌2 제작 확정

- 미국 ABC방송은 <굿닥터> 시즌2 확정 소식을 알리며 “ ‘굿닥터’ 에 담긴 ‘포용’ 의 메시지가 시청자들에게 반향을 불러일으켰으며, 이 메시지는 ABC에서 성취하고자하는 것의 특징이기도 하다” 라고 전함
- 미국판 <굿닥터>는 2013년 KBS에서 방송된 <굿닥터>를 원작으로 한 티비 프로그램으로, 시즌1의 성공에 힘입어 시즌2 제작이 확정되었으며 한국 드라마를 리메이크한 미국 드라마가 시즌2 제작으로까지 이어진 건 <굿닥터>가 최초
- 지난해 9월 25일부터 프라임 시간대에 편성해 방송을 시작했으며 26일 시즌1 종영을 앞두고 있음. <굿닥터> 시즌2는 올 가을 방송을 시작할 예정
- <굿닥터> 시즌1의 평균 시청률은 1.8%를 기록하고 있는데, 이는 최근 3년간 방송된 ABC 전체 드라마 시청률 가운데 2위에 해당하는 성과임
- 미국판 <굿닥터>의 대본은 유명한 의학 드라마 <하우스> 제작자겸 작가인 데이빗 쇼어가 직접 썼고, 제작은 소니 픽처스 텔레비전이 맡음
- 미국판 <굿닥터> 시즌2 제작 결정과 관련해 KBS콘텐츠사업국 국장 정지영은 “우리의 우수한 콘텐츠와 포맷은 미주 시장에서도 단발성으로 끝나지 않고 더 발전된 형태로 경쟁력을 갖출 수 있다는 것이 입증된 만큼, 향후 포맷진출을 위한 전문역량을 더욱 강화할 필요가 있다” 고 밝힘

□ 방탄소년단, 미국 iHeartRadio 뮤직 어워드에서 베스트 보이 밴드상 수상

- 방탄소년단이 미국 최대 라디오 음악 시상식인 ‘ 2018 아이하트라디오 뮤직 어워드(iHeartRadio Music Awards)’ 에서 한국 가수 최초로 2개 부문에서 수상하는 영광을 안음
- 이 날 방탄소년단은 팬클럽 ARMY(이하 아미)와 함께 ‘베스트 보이 밴드(Best Boy Band)’와 ‘베스트 팬 아미(Best Fan Army)’ 부문 을 수상함
- 방탄소년단은 “이 상을 받을 수 있도록 전 세계에서 열심히 투표해준 우리 아미들 감사합니다. 이 상은 아미 여러분이 만들어준 상입니다. 그리고 아이하트라디오 뮤직 어워드에서 상을 수상해서 영광입니다” 라며 소감을 전함
- 또한, 방탄소년단은 ‘베스트 팬 아미’ 상을 수상한 팬클럽 ‘아미’에게 “베스트 팬 아미상 수상을 축하합니다. 여러분은 이 상을 받을 자격이 충분합니다. 언제 어디서나 아낌없는 응원을 보내주셔서 감사합니다”라고 축하함
- 한편, 아이하트라디오는 미국에서 매월 2억5000만명 이상이 청취하는 미국 최대 규모의 라디오 방송사로 미국 150개 지역 850여 개의 라디오 방송을 소유하고 있으며, 1500여 개의 라디오 방송 프로그램을 지원하고 있음

□ 미국 뉴욕타임즈 매거진, 아이유의 히트곡 ‘팔레트’ 극찬

- 뉴욕타임즈 매거진은 ‘음악이 어디를 향하고 있는 지 알려주는 25곡 (Songs That Tell Us Where Music Is Going)’ 이라는 특집 기획물을 발간하여 세계 촉망받는 예술가들의 대표작을 소개하였는데, 그중 아이유(IU)가 아시아 가수로는 유일하게 이름을 올림
- 이번 기획물에서 아이유를 “K팝 장르의 진부함을 깨는 싱어송라이터”이자 “K팝에서 보기 드문 차트 정상의 싱어송라이터”로 묘사함에 이어, “그녀의 성찰과 이에 대한 숙련은 감탄하지 않을 수 없다”고 표현함
- 기획물은 또한 아이유의 4집 타이틀곡 ‘팔레트’ 속에 내포된 ‘성장’의 메시지에도 흥미로운 시각을 내비치며, “아이유는 음악, 그리고 뮤직비디오를 통해 ‘어린 소녀도, 성숙한 여성도 아닌’ 자신의 성장을 수많은 팬들 앞에서 서서히 입증해 가고 있다”고 짚음
- 잡지는 이밖에 아이유에 대해 “트렌디한 팝 그룹 안에서도 독창적 매력을 지니고 있는 솔로 아티스트”라며, “정서적 위안을 주는 아티스트”라고 극찬을 아끼지 않음
- 총 25명의 가수와 그들의 노래가 언급되는 이번 특집 기획물은 작가, 언론인, 영화 디렉터, 저술가, 칼럼리스트 등 미국의 명망 있는 유명 저자들이 25개의 글을 각각 맡아 쓰는 협업 저술 방식으로 작성돼 화제를 더했다

북경 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 03. 19(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

정 책	[양회] 전국인민대표대회에서 국무원 산하기구 조직개편 방안 제출
	<p>3월 13일, 13기 전국인민대표대회에서 국무원 기구 개편 방안이 제출됨. 이 방안에 따르면 국무원 내 정부급 기구 8개, 부(副)급 기구 7개가 폐지되고 판공청 외 산하 부서가 26개로 통·폐합 될 예정임. 또, 문화부와 국가여유국을 통합하여 문화여유(관광)부(文化和旅游部)로 명칭이 변경, 국가출판광전총국은 국가방송TV총국(国家广播电视总局)으로 개편 됨. 해당 방안은 17일 전국인민대표대회 표결을 통해 확정 될 예정임.</p> <p>문화여유부는 개편 이후, 문화 및 관광 정책의 연구와 제정, 문화산업 및 관광산업의 발전 총괄 기획, 대외 문화 교류 강화 등을 주요업무로 하며, 국무원 직속 기구로 신설 된 국가방송TV총국은 당의 선전 지침 강화와 방송 영상 관리 정책의 제정, 방송 산업발전의 총괄 기획, 방송 및 온라인 시청 프로그램의 검열·감독, 방송 분야의 해외 진출 추진, 방송 프로그램의 수입과 관리 등을 주요 업무로 맡을 예정임.</p> <p>국가방송TV총국의 주요 업무에는 신문출판과 영화 등의 분야가 포함되지 않았으며, 아직까지 이 분야의 담당부처에 대해서는 발표되지 않음.</p>
기 업	중국 온라인 생방송 플랫폼 기업들 연이어 IPO신청
	<p>최근, 중국의 온라인 생방송 플랫폼 기업들의 IPO 신청이 이어지고 있어 짐. 후야(虎牙)의 모회사 환취시대(欢聚时代)는 2017년 재무보고서를 통해 온라인 게임 생방송 플랫폼인 후야의 미국 증권 거래위원회에 상장 신청서를 제출했다는 소식을 발표 하였으며, 또 다른 게임 생방송 플랫폼인 더우위(斗鱼)는 지난 1월부터 홍콩 거래소 상장을 준비하고 있다고 발표함. 더우위는 지난 8일, 텐센트로 부터 40억 위안(약 6,700억 원)의 투자금을 유치하기도 하였음. 3월 8일, 미디어 보도에 따르면 플랫폼 잉커(映客) 역시 올해 홍콩 거래소에 IPO 신청을 준비하고 있음.</p>
	텐센트, 신리미디어 지분 인수로 2대 주주 등극
<p>11일, 텐센트의 자회사 린즈텐센트(林芝腾讯科技有限公司)는 광선미디어(光线传媒)와 지분 양도 계약을 체결하여 광선미디어가 보유한 콘텐츠 제작사 신리미디어(新丽传媒)의 지분 27.64%를 33억 위안(약 5,600억 원)에 매입하여 신리미디어의 2대 주주가 됨. 2017년 신리미디어의 매출은 16억 7,000만 위안(약 2,800억 원)으로 3억 5,000만 위안(약 590억 원)의 순이익을 냄.</p>	

심천 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 03. 19(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터

□ 심천 인민정부 '심천 문화혁신 2020' 계획 발표

- 심천인민정부는 '심천 문화 혁신 2020'을 전면 실시하기로 발표함
- 2017년 광둥성 심천시는 중국 내 5번째로 문화 개혁 도시 칭호를 받음
- 2017년 5월 심천시는 중국 내 최초로 문화 브랜드가치를 언급하고 글로벌 일류 도시로의 진입을 추진하고 있으며, '중국향 문화 특색'을 강조하면서 28개 문화 관련 행사를 개최하고 있음
- 2018년 1월 '신(新)선전 도시 문화 계획'이 발표되면서 31개의 문화 관련 행사가 새롭게 탄생될 예정이며, 문화산업 혁신과 과학 기술 발전을 위한 노력을 추진하고 있음
- 2017년 심천시 문화산업은 2,243억위안(약 37조8,500억)이 증가하며 14.5%의 성장률을 기록함. 제13회 국제문화산업박람회 기간 가운데 문화산업 관련 거래액은 10.28% 증가하였으며, 99개국 20,016명의 해외 바이어가 참여함
- 특히 심천문화산업은 '문화+기술, 문화+창의, 문화+금융'을 앞세운 새로운 패러다임으로 미래 문화산업 발전에 더 많은 가능성을 열어 두고 있음
- ☞ 심천시인민정부는 '심천문화 혁신 2020'을 발표함으로써, 향후 문화+기술, 문화+창의, 문화+금융 등 문화콘텐츠 IP를 활용한 다각적이고 입체적인 형태의 발전을 추진할 예정이며, 향후 한중 융복합 콘텐츠산업 발전에 있어 중심 거점이 될 것으로 예상됨

□ 알리바바 그룹, 폭력 등 불건전 관련 내용을 제외한 e스포츠 게임, 올림픽경기 정식 종목 채택 지원 밝혀

- 알리바바 그룹은 폭력과 유혈을 포함하는 내용이 아닌 이상, e스포츠게임을 올림픽경기 종목으로 포함시키는 것에 적극적으로 지원할 예정임을 발표함
- 알리바바 그룹은 그룹 산하에 e스포츠게임 부서를 운영하고 있으며, 2028년까지 국제올림픽위원회(IOC)와 협력 예정임
- 마켓리서치회사 Activate는 전 세계 e스포츠 경기 관람 티켓 판매, 광고, 방영권과 특히 경영 등과 관련된 e스포츠산업 연간 생산액이 50억 달러에 달할 것이라 예측함
- 알리바바 체육 CEO 장대중은 "국제올림픽위원회와의 커뮤니케이션을 통해 올림픽의 중요 가치관이 '평화'라는 점을 이해했고, 향후 e스포츠의 발전을 위해 폭력 등 불건전 내용이 아닌 진정한 체육과 연관된 게임에 주목할 것이다" 라고 언급함

- 알리바바 그룹은 올해 3월 말까지 인민폐 3억 위안을 e스포츠 업무 발전에 투자할 계획이며, 2018년 1년 동안 지속적으로 대규모 투자 진행에 대한 방안을 기획하고 있음
- 18년 3월 13일부터 18일까지 진행되는 알리바바그룹 개최행사 ‘월드 일렉트로닉 스포츠 게임즈(WESG)’에는 국제올림픽위원회 임원진 참관 이 예정되어 있어 많은 관심이 쏠리고 있음
- 변화 속도가 빠른 온라인 게임의 특성상, 경기종목에 대한 평가와 조정이 4년마다 진행되는 것이 아닌 매년 진행되어야하는 점 등 e스포츠의 올림픽경기 종목 채택에 대한 방안들이 논의되고 있음
- ☞ 최근 중국에서는 알리바바 그룹 뿐 아니라 텐센트 등 대규모 업체들의 e스포츠사업에 대한 관심이 증폭되고 있음. 나아가 올림픽종목으로 e스포츠를 채택시키기 위한 투자까지 이루어지고 있는 상황에서, 스포츠 본연에 중점을 둔 e스포츠게임 협력 개발 등 중국 진출 방안 모색 가능.

일본 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 03. 19(월) / 한국콘텐츠진흥원 일본 비즈니스센터

□ 요시모토흥업, e스포츠 사업 본격 진출

- 개그콤비 ‘런던 부츠 1호 2호(ロンドンブーツ1号2号)’의 타무라 아츠시(田村淳)는 도쿄도내에서 열린 ‘요시모토흥업 e스포츠 사업 개요 발표기자 회견(吉本興業 e スポーツ事業概要発表記者会見)’에 참석
- 요시모토흥업은 e스포츠 사업에 본격 진출한다고 밝히며 선수의 발굴 및 육성, 관리 업무, e스포츠 이벤트의 개최, 게임 동영상 전송 사업 등을 실시한다고 발표함. 요시모토 크리에이티브에이전시 스포츠사업센터장 호시히사유키(星久幸) 씨는 e스포츠 진출에 대해 ‘엔터테인먼트 회사로서 e스포츠 사업에 참여하는 것은 자연스러운 흐름이다. 개그맨의 재능을 넓히고 활약할 수 있는 장을 만들 것이다’ 라며 e스포츠 사업 취지를 설명함. 현재 프로그래머 3명이 요시모토 소속이라고 밝힘

□ JTB 애니메이션 사업 진출, 성우 학교 설립 및 애니메이션 제작

- JTB그룹에서 이벤트, 전시회 운영 등을 담당하는 JTB커뮤니케이션디자인은 최근 1억 엔의 자본금을 투자해 성우를 양성하는 새로운 회사 ‘JTB Next Creation’을 설립한다고 발표. 성우 프로덕션과 음향 제작 사업과 함께, 애니메이션·성우 사업에 본격 진출함. 2007년부터 여행업 이외에 사업의 폭을 넓히는 교류 문화 사업의 목적으로 애니메이션 성우 사업에 진출, 이미 성우 양성소 ‘JTB엔터테인먼트 아카데미’를 운영하고 있지만 새로운 회사 설립을 통해 더욱 질 높은 성우 교육을 제공할 것으로 봄
- JTB에 따르면 애니메이션 사업을 강화하는 이유에 대해 ‘정부가 추진하는 『쿨재팬 전략』의 목적으로 애니메이션이 강화되고 시장 규모가 계속 커지고 있기 때문에’, ‘성우가 인기 직업 순위의 상위를 차지하는 등 성우를 목표로 하는 사람이 해마다 증가하고 있다’ 라고 말함
- 수익 목표는 밝히지 않았지만 JTB의 사업을 적극적으로 추진하려는 의도가 충분히 엿보임. JTB 출신의 성우가 인기 애니메이션에 기용되어 애니메이션 히트곡을 만들어 낼 수 있을지 기대됨

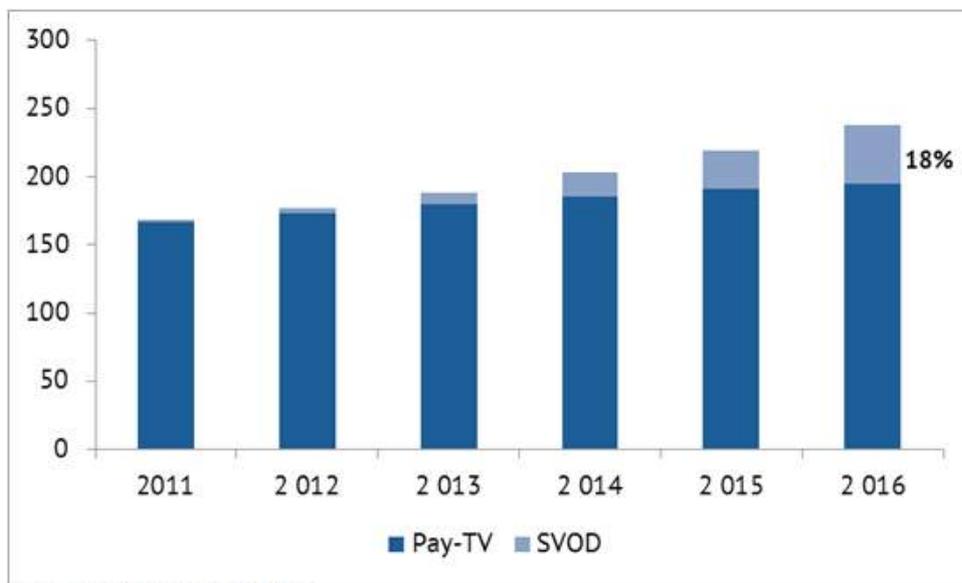
유럽 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 03. 19(월) / 한국콘텐츠진흥원 유럽 비즈니스센터

□ 유료 VOD 시장에 포함 된 SVOD, 유럽에서 계속 성장 중

- 프랑스에 본부를 두고 있는 유럽 평의회(the Council of Europe)의 산하기관인 유럽 시청각 기구(European Audiovisual Observatory)가 발표한 리포트에 따르면, SVOD의 매출은 총 TV 구독 서비스 매출의 18%를 차지하고 있어 유료 TV 매출에 비해 낮은 수치이지만 5년 전에 불과 1% 이었던 것을 감안하면 성장 속도가 굉장히 빠른 것으로 나타남

Breakdown of pay-services subscription (m)



OBS analysis of Ampere Analysis data

<출처 : Digitaltveurope.com>

- 2016년도 EU 소속 국가들의 SVOD 사용자 수는 총 3억 870만 명으로 2011년부터 2016년까지 5년 동안 연간 성장률은 43.5%였으며, EU에 소속되지 않은 다른 국가들 포함 유럽 전체의 SVOD 사용자들은 4억 350만 명으로 5년 동안의 연간 성장률은 54.2%를 기록함
- 또한 이 리포트에 따르면, 2016년 SVOD 매출은 5년 전인 2011년도보다 128% 증가하였으며, 총 매출의 69%는 영국, 독일, 스웨덴, 덴마크와 노르웨이에서 발생함
- 2016년도 12월에 유럽에서 제공 되는 SVOD 서비스 수는 총 197개로 집계되었으며 그 중 Netflix가 47%, Amazon이 20%의 점유율을 보임

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 03. 19(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 유네스코 자카르타, <대학생 창의성 경연대회> 개최

- 2018년 2월 14일 족자카르타에서 유네스코 자카르타(UNESCO Jakarta) 및 시티 인도네시아(Citi Indonesia) 주최, 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF) 후원으로 <대학생 창의성 경연대회(Youth Creative Competition)>이 개최됨
- 시티 인도네시아(Citi Indonesia) 관계자는 “이번 행사는 세계문화유산인 보로부두르 사원(Candi Borobudur)과 프람바난 사원(Candi Prambanan) 근처에 거주하는 대학생들 대상 경제활성화 방안으로 개최되었다. 이번 행사를 통해 이 지역 대학생들의 수입이 증대되어 지역발전에 일조하기를 바란다.” 고 밝힘
- 접수된 총 125개의 사업계획서 중 최종적으로 선정된 사업계획서는 총 10개로 수상내역은 아래와 같음

	사업명	분야		사업명	분야
1	아바타 부티끄(Avatar Boutique)	패션	6	프로씨 오마 르감 (Proci Omah Rekam)	영화
2	아바타 스튜디오(Avatar Studio)	수공예 (세라믹)	7	루바 디 슬라탄 (Rubah di Selatan)	음악
3	분따리 끄라믹(Buntari Kemarik)	수공예 (세라믹)	8	상가르 스니 키난티 스가르 (Sanggar Seni Kinanti Sekar)	예술공연 (댄스)
4	차길 스쿼드(Chakil Squad)	예술공연 (댄스)	9	스마트 바딕(Smart Batik)	패션
5	구루 바딕(Guru Batik)	패션	10	트레블 메이츠(Travel Mates)	관광

- 한편, 이번 행사는 2016년 조코 위도도(Joko Widodo) 대통령이 발표한 인도네시아 10대 관광지 발전사업의 일환으로, 선정된 10대 관광지로는 토바호수(Danau Toba), 탄중 끌라양(Tanjung Kelayang), 탄중 르송(Tanjung Lesung), 스리부 섬(Pulau Seribu), 보로부두르(Borobudur), 브로모-땡그르-스메루(Bromo-Tengger-Semeru), 만달리카(Mandalika), 라부안 바조(Labuan Bajo), 와까토비(Wakatobi), 모로타이(Morotai) 등이 있음



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ <인도네시아 음악 컨퍼런스> 첫 개최

- 2018년 3월 7일부터 3월 9일까지 말루꾸 주 암본(Ambon)시 따만 부다야(Taman Budaya)에서 3월 9일 인도네시아 음악의 날을 기념하기 위해 <인도네시아 음악 컨퍼런스(Konferensi Musik Indonesia)>가 개최됨
- 본 행사에 참석한 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF) 트리아완 무나프(Triawan Munaf) 위원장은 “첫 개최된 <인도네시아 음악 컨퍼런스>를 통해 인도네시아 뮤지션들이 직면해 있는 애로사항이 공론화되기를 바란다.” 고 밝힘
- 이 외에 스리 물리야니(Sri Mulyani) 재무부 장관이 연사로 참석하여 인도네시아 GDP 성장에 음악산업이 끼치는 영향에 대해 발표함. 아울러, “음악산업은 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF)가 관장하는 15개 부문 중 가장 우선순위에 있는 부문으로, 영화, 애니메이션/비디오 산업과 더불어 지속적인 관심이 필요하다.” 라고 밝힘
- 툴루스(Tulus), 유라 유니따(Yura Yunita), 은다 엔 레사(Endah N Rhesa), 이강 파우지(Ikang Fawzi), 다몬 꾸스워요(Damon Kuswoyo) 등 인도네시아 유명 가수들이 대거 참석하여 향후 인도네시아 뮤지션들의 복지 향상을 실현시키기 위한 방안에 대해 토론함
- 한편, 글렌 프레들리(Glenn Fredly) 본 행사 조직위원장은 이번 행사 개최지로 도시 암본(Ambon)를 선택한 이유는 향후 암본(Ambon)시가 음악의 도시로 유네스코에 등재되기를 바라기 때문이라고 밝힘



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

중동 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 03. 19(월) / 한국콘텐츠진흥원 UAE 마케터

□ 유튜브, 콘텐츠 크리에이터를 위한 두바이 허브 오픈

- 유튜브(YouTube)가 지난 18일(일), 두바이 스튜디오 시티에 <유튜브 스페이스 두바이(YouTube Space Dubai)>를 오픈하고, 유튜브 채널을 운영하는 콘텐츠 크리에이터들을 위해 연습실(training room), 작업실(artwork room), 조정실(control room) 및 제작 시설(production facilities)을 갖춘 스튜디오 무료 제공 서비스를 시작
- 구독자 1천명 이상을 보유한 유튜브 크리에이터의 경우 <유튜브 스페이스 두바이>에서 운영하는 워크숍 및 이벤트에 참여가 가능하며, 1만 구독자 이상을 보유한 크리에이터는 고품질 오디오, 비디오 및 편집 장비 등 스튜디오의 모든 시설과 프로그램을 이용할 수 있음
- 유튜브의 비즈니스 총괄 책임자(chief business officer), 로버트 킨클(Robert Kyncl)은 “현재 MENA 지역에는 200명 이상의 크리에이터가 구독자 백만 명 이상을 보유하고 있으며, 구독자 1만 명 이상인 크리에이터는 약 3만 명에 달한다” 고 말하며, “MENA 지역에서 개설된 유튜브 채널의 수도 최근 3년간 약 160%가량 증가” 했다고 밝힘
- <유튜브 스페이스 두바이>는 유튜브가 MENA 지역에서 운영하는 최초의 유튜브 스페이스로서, 세계적으로는 로스앤젤레스, 런던, 도쿄, 뉴욕, 베를린, 상파울루, 뭘바이, 토론토, 파리에 이어 두바이에 10번째로 만들어짐

□ 사우디아라비아, 할리우드 엔터테인먼트 기획사 인데버에 투자

- 사우디아라비아 국부펀드(Saudi Arabia's sovereign wealth fund)가 할리우드 3대 엔터테인먼트 기획사 중 하나인 인데버(Endeavor)의 주식 400백만 달러(한화 약 4천 3백억 원)를 매입할 예정
- 이번 투자를 통해 사우디아라비아는 인데버의 주식 7%를 확보하게 될 것으로 보이며, 인데버의 엔터테인먼트, 스포츠, 패션 분야 비즈니스를 위한 국제 자문 위원회(international advisory board)에도 합류하게 됨
- 석유의 경제의존도를 낮추고, 수익원을 다원화하기 위한 사우디아라비아 왕세자 모하메드 빈 살만(Crown Prince Mohammed bin Salman)의 정책의 일환으로 추진되고 있는 이번 투자는, 모하메드 왕자와 미국 대통령 도널드 트럼프(Donald Trump)의 정상회담이 예정된 3월 20일 전에 완료될 것으로 전망
- 인데버는 뉴욕패션위크(New York Fashion Week), UFC(Ultimate Fighting Championship) 등 세계적인 엔터테인먼트 이벤트를 주관하는 기업으로서,

지난 35년간 영화 및 문화적 표현이 금지되어 왔던 사우디아라비아의 엔터테인먼트 산업 부흥을 위해 중요한 역할을 할 것으로 기대

- 현재, 엔데버와 사우디아라비아 스포츠국(General Sports Authority) 및 엔터테인먼트국(General Entertainment Authority)은 이벤트 운영, 운동선수 훈련 프로그램 등을 위한 협력을 논의 중인 것으로 알려짐

브라질 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 03. 19(월) / 한국콘텐츠진흥원 브라질 마케터

□ 브라질 지역별 음악 소비자 성향 분석

- 브라질신문 ‘Folha de S. Paulo’ 지는 1,340억 건의 유튜브 조회수를 바탕으로 브라질 지역별 음악 장르 선호도를 분석하였음
- 남부, 중서 지역에서는 세르타네쥬(Sertanejo)의 선호도가 월등히 높았고, 가수 중에서는 마릴리아 멘돈싸(Marilia Mendonca)가 유튜브에서 36억 조회를 보유하고 있으며 48시간마다 평균 7.1백만 조회수를 기록하고 있음
- 일부 남부, 북동부 지역에서는 펑크(Funk)의 선호도가 높으며 그 중 대표 가수인 엠씨 케닝요(Mc Keninho)와 엠씨 리빙요(Mc Livinho)는 유튜브에서 각각 28억과 17억 건의 조회수를 보유하고 있음
- 리우데자네이로(Rio de Janeiro)와 바이아(Bahia) 사이의 해안지역에서는 북음성가 가수 부르나 칼라(Bruna Karla)가 인기를 끌고 있으며 35억 건의 조회 수를 기록함
- 북동부지역은 아세(Axe)와 포호(Forro)를, 남동부 지역에서는 비틀즈와 록(Rock)을 선호하는 것으로 나타남
- 이외 브라질팝음악(MPB)은 비교적 내륙에서 즐겨 듣는 것으로 나타났으며 카에타누 벨로조(Caetano Veloso)와 시코 부알키(Chico Buarque)는 각각 10만, 20만 건의 재생을 기록했고 로베르토 카를로스(Roberto Carlos)는 북동부 지역에서 가장 인기도가 높으며 18억 조회 수를 기록하고 있음

□ 브라질, 22년만 가장 많은 애니메이션 출시

- 2017년 브라질에서는 7개의 새 장편 애니메이션이 출시되었으며, 다른 해(연 평균 4개)보다 3개의 장편을 추가로 제작한 것임
- 현재 25개의 작품이 제작 중에 있으며 최근 10년 간 장편 애니메이션 제작 수는 연 2건에서 44건으로 증가하였음
- 브라질 애니메이션 중에서는 빼이쇼나우타(Peixonauta)와 루나의 쇼(Show de Luna)가 Discovery Kids 채널에서 가장 높은 시청률을 기록하고 있음
- 2017년 발표된 7편의 애니메이션 중 하나인 영화 리노(Lino)는 브라질 영화 탑 20안에 들었으며, 830만 헤알(약 27억645만 원)의 예산으로 제작되었고 380만 헤알(약 12억4천만 원)의 흥행수익을 거두었음
- 이 같은 브라질에서의 애니메이션 붐은 지난 2007년 정부가 어린이 시청/관람객들을 위한 애니메이션제작 지원 사업으로 1억900만 헤알(약 355억4천만 원)을 투자하면서 부터임

- 현재 74개국에서 방영되고 있는 루나의 쇼(Show de Luna)도 해당 지원 사업으로 선정된 작품 중에 하나임

□ 2017년 브라질 디지털게임시장 동향

- 2017년 브라질개발은행(BNDS)이 151개의 독립디지털게임개발사들을 상대로 조사한 결과, 작년 한 해의 매출이 총 13억으로 밝혀졌음
- 대부분의 개발사들은 남동부, 남부지역(78%)에 집중해있으며 이 중 50%는 사업기간이 3년 이상, 5명이내의 직원과 최소 3개 이상의 게임을 출시하였음
- 이들이 개발하는 게임들은 주로 엔터테인먼트와 교육용 게임에 중점을 두고 있음
- 90% 이상은 연간 매출액이 1백만 헤알(약 3억2,600만 원)이상이며 75%는 자체 IP로 인한 수익이 발생하고 있음
- 주요 배포 채널은 GooglePlay(73%)와 Apple Store(56%)인 것으로 나타남
- 브라질 게임사들의 가장 큰 어려움은 자금문제이며, 대부분이 자체 예산에 의존하고 있고 90% 상당이 은행대출을 받아본 적이 없는 것으로 밝혀짐

● 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처 ●

- 미국 비즈니스센터(LA) 김철민 센터장 : +1-323-935-2070 / cmkim@kocca.kr
 - 중국 비즈니스센터(북경) 김기현 센터장 : +86-10-6501-9971 / gihun@kocca.kr
 - 중국 비즈니스센터(심천) 남궁영준 센터장 : +86-755-2692-77971 / pinoky14@kocca.kr
 - 일본 비즈니스센터(동경) 황수진 주임 : +81-3-5363-4512 / hwang_sujin@kocca.kr
김성지 주임 : +81-3-5363-4510 / sj_kim@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
 - 남미마케터(브라질 상파울루) 박희란 과장 : +5511-2476-5120 / brazil@kocca.kr
-