위클리 글로벌

2017. 3. 13. Vol.6

Kocca
한국콘텐츠진흥원

목 차

2017. 3. 13. 해외사업진흥팀

구 분	제 목
미국	- 소셜 미디어 스냅챗, 상장 첫 날 44% 폭등 - 터너, 워너브라더스, 애니메이션 스트리밍 서비스 ‘부메랑’ 런칭
중국	- 광전총국, 주요 사국(司局)별 2017년 중 업무 내용 - 광전총국, 2016년 등록 신청한 드라마 중 30%가 未승인 판정 - 2017 중국 양회, 문화산업 관련 주요 인사들의 의견 - 2017 중국 양회에 참석한 주요 IT그룹, 디지털 시대와 인공지능 강조
일본	- 日애니・게임・음악 등 권리정보DB서비스 「Japan Content Catalog」 - 신주쿠 가부키초 내 2017년 여름부터 기간한정 「VR ZONE」 운영
유럽	- 아시아 태평양에서 유료 TV 시장이 크게 성장할 전망 - 닌텐도 Switch, 유럽과 미국에서 판매기록 갱신
인도네시아	- 2017 자바 재즈 페스티벌, 성공적 개최 - 2017 인도네시아 모바일 게임 시장 분석과 전망

미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 3. 13(월) / 한국콘텐츠진흥원 미국 비즈니스센터

□ 소셜 미디어 스냅챗, 상장 첫 날 44% 폭등

- ㅇ 소셜 미디어 스냅챗(Snapchat)의 개발사인 스냅(SNAP)이 3월 2일 뉴욕증권거래소에 상장됨
- ㅇ 공모가는 주당 24.48달러로 바로 전날 예측된 17달러보다 무려 44% 높은 수치를 기록했고, 시가 총액은 최대 330억 달러에 이를 것으로 전망됨
- ㅇ 이는 2012년 페이스북(1,042억), 2014년 중국 알리바바(1,680억 달러)에 이은 최대 규모의 상장으로 평가되며, 상장 당시 기준으로 구글(230억 달러), 트위터(142억 달러)보다 높은 가치임
- ㅇ 스냅챗은 '순간 사라짐' 기능으로 사생활 노출 우려가 적어 미국 젊은 층을 중심으로 큰 인기를 끌고 있으며, 2016년 4분기 일일 평균 사용자 수는 전년 대비 48% 증가한 1억 5,800만 명을 기록
- ㅇ 미국 증권 분석가들은 스냅이 페이스북처럼 성공가도를 걸을지, 트위터처럼 상장 후 하락세를 보일 지에 주목하고 있음
- ㅇ 스냅은 이용자가 크게 늘고 광고 사업에서도 성과를 내고 있지만, 지난해 5억 1,500만 달러의 영업적자를 기록해 수익성이 좋지 않기 때문임

□ 터너, 워너브라더스, 애니메이션 스트리밍 서비스 '부메랑' 런칭

- ㅇ 타임워너 산하 터너와 워너브라더스가 새 애니메이션 스트리밍 서비스 '부메랑(Boomerang)'을 런칭함
- ㅇ 이에 워너브라더스의 대표 애니메이션인 '해나 바베라(Hanna-Barbera)', '대피 덕(Daffy Duck)', '우주가족 잿슨(The Jetsons)' 시리즈를 포함한 5,000개 이상의 애니메이션을 미국 내에서 온라인 스트리밍으로 즐길 수 있음
- ㅇ 한 달 이용료는 5불이며, 인기 애니메이션 '스쿠비두(Sccoby-Doo)', '톰앤제리(Tom & Jerry)', '루니 툰(Looney Tunes)'의 새 에피소드 또한 독점적으로 이용할 수 있음
- ㅇ 또한, 새로운 애니메이션 시리즈인 '도로시와 오즈의 마법사(Dorothy and the Wizard of Oz)'와 '와키 레이스(Wacky Races)'를 독점 방영할 예정
- ㅇ 새 부메랑 스트리밍 서비스는 터너가 2000년 미국 내 런칭한 기존 24시간 애니메이션 서비스인 부메랑 네트워크의 연장 서비스임
- ㅇ 한편, 새 부메랑 서비스에는 타임워너가 인수한 드라마피버의 기술이 지원될 예정으로, 첫 런칭 후 온라인과 iOS, 안드로이드 기기에서 이용가능하며, 셋톱박스를 포함한 다른 플랫폼으로 점차 확장시켜나갈 계획임

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 3. 13(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

□ 광전총국, 주요 사국(司局)별 2017년 중 업무 내용

정책법제사	규획발전사	영화국	드라마사
위아이췬 사장	주웨이펑 사장	장훙썬 국장	마오위 사장
2017년은 <법치정부건설실시강령2015-2020>을 실현하기 위한 중요한 한 해로, **<저작권법> 제3차 개정 및 <영화관리조례> 등 신문출판방송미디어(판권) 법치에 힘쓸 것**	사유제 신문출판방송미디어 기업의 발전을 도모하여, "제13차 5개년" 규획의 중점 프로젝트를 실현하고, 미디어융합을 적극적으로 추진하며, 중국 관련 산업을 업그레이드할 것	2017년은 "영화품질촉진해"로서 중국 영화 품질을 높이고, **법률법규를 통해 시장 관리 감독을 강화하여, 불법 복제에 대해 방비 및 처벌**할 것. 또한 **<영화산업촉진법>을 철저히 실현할 것**	<2016-2020 100편 중점 드라마 선정 규획>에 기반을 하여 **우수 드라마 제작을 독려하고, 좋은 작품이 좋은 시간대·좋은 플랫폼에서 방영**되도록 노력할 것
미디어기관관리사	**인터넷시청프로그램관리사**	**과학기술사**	**재무사**
위안퉁 사장	뤄젠후이 사장	왕샤오제 사장	멍둥 사장
방송TV방영기관·미디어제작기관·인터넷서비스기관·방송미디어중개기관과 방송TV 광고 방영에 대한 감독 관리를 강화하고, 더 나은 미디어 환경을 위해 관련 정책 보완에 대한 연구 진행	**인터넷시청프로그램 콘텐츠를 보다 효과적으로 관리하기 위해 이를 보완**하고, 뉴미디어플랫폼과 콘텐츠 관련으로 적극적으로 지도하며, **각 미디어업계의 발전을 위해 지속적으로 규범**할 것	창의적 과학 기술을 통해 방송미디어의 콘텐츠 생산·신호 전달·단말기 서비스·안전 관리감독 등의 융합을 통해 추진함으로서, 모든 업무·과정·네트워크를 스마트化할 것	공공서비스프로젝트 및 중점 업무·프로젝트에 대한 자금을 보장하고, 유선TV네트워크의 스마트化를 추진하여 방송산업의 경쟁력을 키울 것. 또한 **문화산업 관련 세수 정책도 지속적으로 펼칠 것**

□ 광전총국, 2016년 등록 신청한 드라마 중 30%가 未승인 판정

○ 최근 **"영화·드라마·온라인 동영상 프로그램 산업 정책 분석회"가 베이징에서 개최되어, 국가신문출판광전총국 드라마사 분관처(分管处) 천웨이(陈伟) 처장이 참석**. 이번 회의에서 천웨이는 드라마 등록 및 공시·콘텐츠 심사·방영 서비스 조정에 대해 언급하며, 콘텐츠 관리의 중요성을 다시금 강조함

○ 드라마 등록과 관련하여, 제출 자료는 ①300자의 드라마 배경 ②1,500자의 드라마 개요(등장인물·줄거리·결말 등 포함) ③사상적 내용 등 세 가지가 갖춰야 한다고 밝힘. **중국 제작드라마든 합작 드라마든 반드시 드라마 등록 과정을 거쳐야하며, 미승인시 발행허가증 발급이 불가하며**, 이는 방송국에서 방영 불가를 의미함

○ **2016년 등록 신청한 드라마 총 1,646부 중, 70%를 차지하는 1,208부만 승인 받아, 나머지 438부가 미승인 판정**을 받음. 최근 사극풍 드라마가 인기몰이 중이나, 황금시간대에 방영되는 사극풍 드라마 비율이 15%를 넘지 못하게 제한하는 등 방송국 편성 규정이 존재함을 확인함. 또한 온라인 서비스 시대의 도래에 따라 특정 콘텐츠가 각광을 받으나, 드라마 시장 및 관련 정책을 통해 이를 조정할 의사가 있음을 밝힘

□ 2017 중국 양회, 문화산업 관련 주요 인사들의 의견

○ 2017년 양회가 계속되고 있는 가운데, 문화산업과 관련한 구체적인 의견이 회의에 참석한 다양한 인사들을 통해 전해지고 있음

○ [**연예인 행실에 대한 의견**-배우 송단단(宋丹丹)·장궈리(张国立)·영화가협회 사무국장 라오수광(饶曙光)] 젊은 배우들의 올바른 가치관 형성이 요구되며, **마약사용 및 복용 혐의 연예인은 단호히 배척. 국가분열과 대만독립을 주장하는 연예인들이 중국내륙에서 연예 활동을 하는 현상에 대한 관련 부문의 주의 요구**. 매니지먼트 전문성을 위한 관리시행 요구

○ [**드라마 및 영화 업계에 대한 의견**-사회자 자오커판(曹可凡)·작가 자오덩링(赵冬苓)·영화감독 레이셴허(雷献禾)] **표절작품과 데이터/박스오피스 조작 등 불법 행위에 대한 엄중한 처벌 및 정부의 관리·감독**에 대한 개선 요구. 스타의 '최고가 출연료'가 영화계 생태계를 파괴시키고 영화의 질을 낮춤

○ [**문화무역에 대한 의견**-바오리그룹(保利集团) CEO 쉰녠샤(徐念沙)] 일대일로의 정책을 이용하여 **수출형 문화산업 추진**과 함께 **문화 공동체 건설을 위한 다문화 교류·융합을 통한 공동발전**을 이끌어 내야한다고 언급

□ 2017 중국 양회에 참석한 주요 IT그룹, 디지털 시대와 인공지능 강조

인물	내용
텐센트 CEO 겸 인민대회대표 마화텅	·디지털 경제 발전으로 인터넷 강국 전략추진 ·**디지털 콘텐츠 산업 경쟁력 강화로 글로벌 문화산업 주도권 확보** ·디지털 환경에서의 개인정보 안전보호 강화 ·건전한 미성년자 인터넷 환경조성 강화 ·광둥·홍콩·마카오 지역 과학기술만구(科技灣區) 조성 ·선전에 국제과학기술 및 산업혁신센터 건설 지원 ·중국 전역의 스펀지도시(海绵城市) 건설 추진
바이두 CEO 겸 전국인민정치협상회의위원 리옌홍	·인공지능과 데이터 기술을 이용한 미아 문제 해결 ·스마트 교통 신호등을 활용한 교통체증 해결 ·**인공지능을 각 산업에 응용시켜 새로운 형태의 국가경제 건설**
샤오미 CEO 겸 인민대회대표 레이쥔	·스마트 가구 국가표준 재정 ·창업환경에 관련 된 <회사법(公司法)> 지속적 수정

일본 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 3. 13(월) / 한국콘텐츠진흥원 일본 비즈니스센터

□ 日애니 · 게임 · 음악 등 권리정보DB서비스 「Japan Content Catalog」

- ㅇ 특정비영리활동법인 영상산업진흥기구(Visual Industry Promotion Organigzation, VIPO)는 **일본의 영화, TV프로그램, 애니메이션, 캐릭터, 음악, 게임 등의 권리 관련 정보의 통합데이터베이스 프로젝트 「일본 콘텐츠 카탈로그(Japan Content Catalog, 이하 JACC)」**를 2017년 3월 6일에 발표함
- ㅇ 콘텐츠 장르별로 구축된 DB의 일괄 검색시스템 「JACC서치」로 연결하면 ▲콘텐츠 기본정보, ▲권리자 창구정보 등 저작권 관련 정보에 대해 횡단 검색 가능(통합검색시스템 및 DB는 일본어/영어로 지원). 본 프로젝트는 **일본 저작물을 활용하고자 하는 국내외 구매자와의 매칭 촉진이 목적**
- ㅇ JACC서치 대상 DB는 영화「일본영화데이터베이스 (Japanese Film Database, JFDB)」(공익재단법인 유니재팬(UNIJAPAN)), TV프로그램 「FOYER TV for JACC」(주식회사 IMAGICA), 애니메이션×캐릭터 「Anime Chara DB」(일반사단법인 일본동화협회(The Association of Japanese Animations)) 음악 「Sync Music Japan」(일반사단법인 융합연구소(You Go Lab)), 게임 「FOYER GAME for JACC」(주식회사 IMAGICA) 등 5개
- ㅇ 본 사업은 2015년도 경제산업성의 **「지역 발 콘텐츠 해외 유통 기반 정비사업 」의 저작권 권리관계 정보집약화사업의 일환**으로 시행됨. 2017년 3월 기준 시스템 내 콘텐츠 총수는 1만 건 이상으로 앞으로도 계속해서 추가될 예정임

□ 신주쿠 가부키초 내 2017년 여름부터 기간한정「VR ZONE」운영

- ㅇ 반다이남코엔터테인먼트(BANDAI NAMCO Entertainment Inc., BNEI)는 **VR 등 최첨단기술을 활용한 엔터테인먼트시설 「VR ZONE Shinjuku」를 2017년 여름부터 도쿄의 최대번화가인 신주쿠 가부키초에 기간 한정 운영** 예정. 작년 진행되었던 VR체험프로젝트「VR ZONE Project i Can」을 한층 보완하여 구축 예정 (시설규모 약 1,100평)
- ㅇ 작년 4월~10월 중 운영된 「VR ZONE Project i Can」(도쿄 오다이바, '16. 4.15 ~ '16.10.10)에서는 9개 VR콘텐츠의 체험기회를 제공. (약 3만 7천 명 방문) 「namco이온몰」아이치현 나가쿠테지점(愛知県長久手市) 내에서 선보인 VR체험존 『VR NAGAKUTE By Project i Can』과 『GUNDAM SQUARE』(오사카(大阪) · EXPOCITY)에서도 해당 프로젝트가 호평을 받음

유럽 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 3. 13(월) / 한국콘텐츠진흥원 유럽 비즈니스센터

□ 아시아 태평양에서 유료 TV 시장이 크게 성장할 전망

- ㅇ 영국의 시장조사 업체인 Digital TV Research는 최근 보고서에서 아시아 **태평양 지역의 유료TV 가입자가 2022년까지 6억 6,600만명에 이르게 될 것이라고 전망하였으며 이중 중국과 인도가 80%를 차지할 것이라고 예측**
- ㅇ 중국에서는 2016년에서 2022년 사이에 가입자가 4,000만명 증가할 것이라고 전망했고 인도는 3,000만명 증가할 것으로 예상
- ㅇ 이 지역의 유료TV 총매출은 2022년까지 57억 5천만달러(약 6조 6천억원)가 증가되어 401억 3천만달러(약 46조 4천억원)에 이르게 될 것으로 예측되었고 이중 중국, 인도, 일본 지역의 매출이 총매출의 3분의 2 이상을 차지할 것으로 전망
- ㅇ 인도와 중국의 유료TV 매출이 2022년까지 각각 32억 5,000만달러(약 3조 8천억원), 11억달러(약 1조 3천억원)가 늘어날 것으로 전망하고 방글라데시와 미얀마에서는 현재보다 두 배로 증가할 것으로 예측

□ 닌텐도 Switch, 유럽과 미국에서 판매기록 갱신

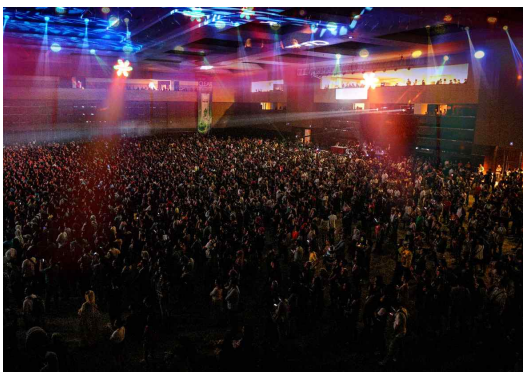
- ㅇ **유럽 닌텐도에 따르면 최근 유럽에서 출시된 닌텐도 Switch가 닌텐도 역사상 출시 첫 주말에 가장 많이 판매된 닌텐도 하드웨어로 등극**
- ㅇ 또한, <젤다의 전설 : 브레스 오브 더 와일드(The Legend of Zelda: Breath of the Wild)>는 유럽에서 가장 많이 팔린 Nintendo 타이틀이 되어 이전의 <Wii 스포츠(Wii Sports)> 판매를 뛰어넘음
- ㅇ 미국에서도 닌텐도 Switch가 출시 첫 이틀 동안 이전의 어떤 닌텐도 기기보다 더 많이 판매되었으며 일본에서는 3월 3일~5일 사이에 313,700대가 판매되어 Wii U의 판매를 넘어섰다고 일본 최대 게임 주간지 Famitsu가 보도
- ㅇ 영국의 GamesIndustry.biz에 따르면 영국에서는 판매 첫 주말에 Wii U의 판매량의 두 배인 8만대가 판매되었으며 업계에서는 이런 매출 실적이 상대적으로 판매가 부진한 시기인 3월에 달성되었다는 것에 주목
  - 전통적으로 판매가 부진한 1분기에 출시한 닌텐도의 결정은 충성도가 높은 팬만을 타겟으로 해도 충분히 성공할 수 있음을 보여주었고 부가적으로 크리스마스 등 특수를 피해 핵심(Core) 소비층이 가끔 즐기는(Casual) 소비층 때문에 기기 구입에 어려움을 겪게 되는 상황을 방지한 효과가 있다고 보도

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 3. 13 (월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 2017 자바 재즈 페스티벌, 성공적 개최

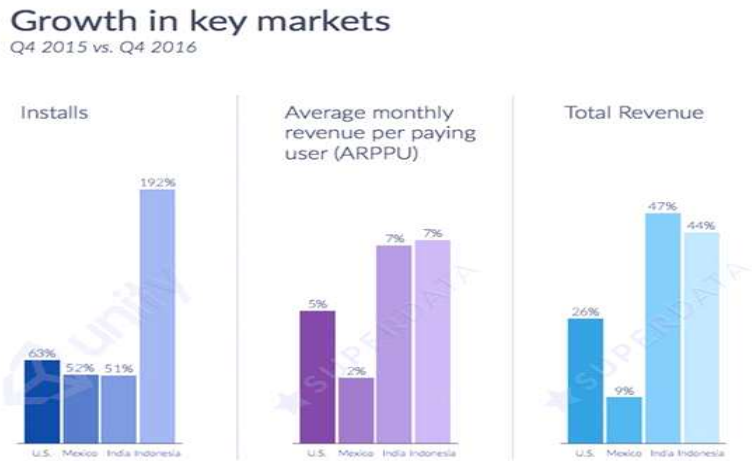
- ㅇ 2017년 3월 3일부터 5일 3일간, 자카르타 국제 엑스포(JIEXPO)에서 열린 전 세계 최대 규모의 재즈음악 행사 '자바 재즈 페스티벌 '(Java Jazz Festival)이 많은 이들의 성원 속에 성공적으로 마무리 됨.
- ㅇ 2005년 5월 5일에 처음 개최된 이 재즈 페스티벌은 **현존하는 재즈 음악관련 행사 중 가장 큰 규모**로써 올해로 13번째 공연을 맞이함. 2005년 첫 행사 당시 4만 7천 500여명의 관중을 모으며 화제를 모았고, 이후 매년 괄목할 만한 성장세를 보이며 **현재는 약 12만명이 넘는 관중들이 관람하는 세계 최대의 재즈행사**가 됨.
- ㅇ 3일 간 열린 이 페스티벌에는 14개의 개별무대가 설치되어 **총 170여팀의 국내외 유명 솔로 가수 및 밴드들이 1,000여곡이 넘는 공연**을 선보임.
- ㅇ 공연에 참가한 해외 뮤지션으로는 재즈 삼바의 거장 **세르지우 멘데스**(Sergio Mendes)와 '쏘 시크(So-Sick)' 란 노래로 국내에도 잘 알려진 미국 가수 **네요(Ne-Yo)**, <아메리칸 아이돌 시즌 5>에서 3위를 했던 **엘리엇 야민**(Elliott Yamin)을 비롯하여 밴드그룹 **인코그니토(Incognito)**, **너티바이네이쳐**(Naughty by Nature), **메조포르테(Mezzoforte)**, **칙 코리아 일렉트릭밴드**(Chick Corea Electric Band)와 솔로 가수 **닉 웨스트(Nikwest)** 등이 있음.
- ㅇ 현지 뮤지션으로는 유명 남성 솔로가수 **뚤루스(Tulus)**가 첫 날 오프닝을 맡았고, 뒤이어 유명 재즈 솔로가수 **똠삐(Tompi)**, 배우 겸 가수 **아프간샤 레자(Afgansyah Reza)**, 유명 여가수 **안디안(Andien)**, **쿤토 아지(Kunto Aji)**, **글렌 프레들리(Glen Fredly)**, **모카밴드(Mocca)** 등이 공연에 참여함.
- ㅇ 특히 이번 페스티벌은 **인도네시아 국영은행인 비엔아이(BNI)와 가루다 인도네시아(Garuda Indonesia) 국영항공사 등 30여개의 굴지의 기업들이 후원**하고, **인도네시아 음악협회(PAPPRI)가 처음으로 행사에 참여**하면서 그 규모를 더욱 성장시킴.



□ 2017 인도네시아 모바일 게임 시장 분석과 전망

- ㅇ 매년 IT관련 분석과 통계를 제공하는 유니티 테크놀로지스(Unity Technologis)는 분석업체 수퍼데이터(SuperData)와 협력해 **2016년 모바일 게임 시장 발전 보고서를 발표**하였음.
- ㅇ 해당 보고서에서는 특히 인도네시아 모바일 게임 시장의 성장을 동남아시아 지역에만 한정하지 않고 다른 여러 나라의 성장률과 비교하며 **인도네시아 모바일 게임시장의 잠재력을 높이 평가함.**
- ㅇ 자료에 따르면, **인도네시아는 작년 한 해 동안 미국보다 3배나 많은 모바일 게임 다운로드 수 증가율을 기록**하였고, 인 앱 구매를 통한 **전체 수익 증가율 또한 약 2배를 기록함.**

  ※ 하기 그래프 참조
- ㅇ 보고서에 따르면, 매년 큰 성장률을 보이는 원인으로 **인도네시아 핸드폰 이용자 수의 증가**와 **새롭게 출시되는 모바일 게임 어플 수의 증가**를 꼽음.
- ㅇ 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF) 또한 매년 인도네시아 모바일 게임 시장의 가치가 빠르게 성장하고 있다고 발표함.
- ㅇ 자료 분석 업체 스태티스타(Statista)에 따르면 **인도네시아 모바일 게임 시장은 2017년 약 6억 7백만 달러의 가치를 지닐 것**이며 **2021년까지 17.4%의 성장을 이뤄 약 11억 5천 2백만 달러의 가치에 육박할 것**이라고 발표



해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

- 미국 비즈니스센터(LA) 김철민 센터장 : +1-323-935-5001 / cmkim@kocca.kr
- 중국 비즈니스센터(북경) 김기헌 센터장 : +86-10-6501-9971 / gihun@kocca.kr
- 일본 비즈니스센터(동경) 이경은 센터장 : +81-3-5363-4511 / lke0801@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 마케터 : +971-2-491-7227 / swpark@kocca.kr
- 남미마케터(브라질 상파울루) 박희란 마케터 : +5511-99906-1577 / brazil@kocca.kr