

위클리 글로벌

2017. 9. 4. Vol.31

목 차

2017. 9. 4. 해외사업진흥팀

구 분	제 목
미국	<ul style="list-style-type: none"> - 테일러 스위프트 ‘Look What You Made Me Do’ 유튜브 신기록 경신 - 왕좌의 게임 시즌 7 피날레 : 대전의 시작 - 아마존, 홀푸드마켓 28일부로 인수완료 후 식료품 가격 대폭 인하 계획 밝혀
중국	<ul style="list-style-type: none"> - 텐센트, 웨이보+스냅챗 기능 합친 ‘QIM’ 공개 - 헝다그룹, 중국 15개 도시에 “헝다키즈월드” 조성 계획 발표 - 항저우, 중국 최초의 인터넷법원 개설 外 단신 3
일본	<ul style="list-style-type: none"> - 스미토모×일레이션×그리, 애니메이션 IP의 게임 사업 협력 - 애니메이션 정보 발신 「도쿄애니메이션센터」, 10월 신규 오픈
유럽	<ul style="list-style-type: none"> - CJ E&M, ITV와 글로벌 포맷 공동 개발 - 홍상수 감독의 ‘그 후’ , 스페인 산세바스티안 영화제 초청 - Amazon, 영국 방송사들에 공동제작을 위한 예산 상향 설정 주문
인도네시아	<ul style="list-style-type: none"> - 인니 부패방지위원회, 만화를 통해 사회부조리 척결예방 의지 밝혀 - 유네스코 지정 세계문화유산지, 뽀람바난 재즈 페스티벌 개최
중동	<ul style="list-style-type: none"> - 사우디의 익명 매신저앱, 사라하(Sarahah) 8,500만 유저확보 - 애플 앱스토어, 이란 앱 퇴출
브라질	<ul style="list-style-type: none"> - GoEpik, 2017년 브라질 최고 스타트업으로 선정 - 브라질리아, 게임제작사들을 위한 ‘게임창고’ 오픈 - Globo 방송사의 드라마 시청자 분석

미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 9. 4(월) / 한국콘텐츠진흥원 미국 비즈니스센터

□ 테일러 스위프트 'Look What You Made Me Do' 유튜브 신기록 경신

- 8월 25일에 출시된 테일러 스위프트 (Taylor Swift)의 싱글 'Look What You Made Me Do' 에 찬사와 혹평이 교차하고 있는 가운데, 해당 노래가 각종 순위차트 1위를 석권하며 출시된 지 일주일 만에 각종 기록을 경신 중
- 오랜 협력자 Joseph Kahn이 감독한 이번 신곡의 공식 뮤직비디오는 유튜브에 업로드 되자마자 24시간 동안 4,320만 건의 조회수를 기록하면서 같은 시간 3,600만 건을 기록한 싸이의 '젬플맨'의 기록을 깨고 유튜브 기록에서 가장 큰 데뷔 기록을 갱신
- 이는 뮤직비디오가 나오고 24시간 동안 분당 3만 건, 한 시간 동안 3백만 건의 조회수를 기록한 셈
- 현재 이 뮤직비디오는 5천만 회 이상의 조회수를 달성 중
- 스위프트의 신곡 'Look What You Made Me' 가 2015년 아델이 부른 'Hello' (첫 주 110만 개 싱글앨범 판매)의 기록을 깰지 앞으로의 행보가 주목됨

□ 왕좌의 게임 시즌 7 피날레 : 대전의 시작

- 미국에서 매 일요일 밤 방영되는 HBO 채널의 '왕좌의 게임' 시즌7이 지난 주말 역대 최장시간의 에피소드로 피날레를 장식
- 피날레에서는 모든 이들이 궁금해 했던 Jon Snow의 출생 배경에 대한 실마리가 풀어지면서 왕좌의 게임 팬들을 놀라게 하기도 함
- 이번 피날레의 시청자는 최소 1,650만 명으로 집계된 것으로 추정되는데, 이는 2주 전 방송분의 1,070만 명보다 13%가 증가, 시즌 6 피날레의 890만 명보다 36%가 증가한 수치
- HBO 생방송뿐만 아니라 스트리밍, VOD서비스 등을 합산하면 평균 3,100만 명이 시청한 것으로 추계
- 이번 주 출시 된 새로운 왕좌의 게임 기념품은 대망의 존 스노우(Jon Snow)의 출생의 비밀과, 쇼의 최대 조작자인 베일리쉬(Baelish)에게 작별 인사를 전하는 것을 기념하기 위하여 HBO 측에서 특별히 제작한 것
- 시즌 7은 존 스노우(킷 해링턴)와 대너리스 타르가리엔(에밀리아 클라크)의 러브라인을 절정으로 치달게 하는 한편, 시즌 8에서는 살아 있는자와 죽은자 간, 살아있는 용과 죽은 용, 그리고 다양한 종족 및 국가들의 싸움과 분쟁이 기대된다는 팬들의 기대가 있음
- 시즌 8은 2019년에야 만나볼 수 있다는 후문

□ **아마존 홀푸드마켓 28일부로 인수완료 후 식료품 가격 대폭 인하 계획 밝혀**

- 미국 최대 전자상거래업체 아마존(Amazon)사는 오는 28일(현지시간) 137억 달러 규모의 유기농 식품 체인점인 홀푸드마켓(Whole Foods Market)을 인수 완료할 예정인 가운데, 아마존 측에서는 인수 후 일부 인기 식료품 가격을 대폭 인하할 계획이라고 밝혔
- 아마존 및 홀푸드 양 사는 고객에게 좀 더 저렴한 가격으로 제품을 제공하기 위해 판매와 물류에서 변화를 줄 계획이라고 덧붙임
- 이어, 아마존사와 홀푸드사의 기술팀은 아마존의 유료 프라임 서비스를 홀푸드마켓 포스 시스템에 통합하는 과정을 시작할 예정이며, 통합과정이 완성된 후에 프라임 회원들은 특별 할인은 물론, 상점 내 특전을 받을 것이라고 강조
- 이에 따라 홀푸드 등 유기농 식료품점의 높은 가격에 불만을 느끼고 있던 소비자들은 인수 완료 즉시 홀푸드 점포에서 낮은 가격으로 유기농 식료품 구입은 물론, 아마존 웹사이트에서도 홀푸드마켓 브랜드 구입이 가능하게 됨
- 홀푸드 제품은 현재 아마존 홈페이지에서 구입이 가능하며, 프라임 나우(Prime Now) 유료 서비스 이용 시에는 당일 배송도 가능함
- 한편, 이 소식으로 주요 체인 식료품점들은 주가가 모두 하락세임

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 9. 4(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

기업 동향	<p>텐센트, 웨이보+스냅챗 기능 합친 'QIM' 공개 (이미지 출처 : QIM 캡처)</p> <p>텐센트는 최근 젊은 층을 공략한 새로운 어플리케이션 QIM을 공개함. QIM은 짧은 동영상을 핵심 콘텐츠로 하는 소셜네트워크 프로그램으로, 텐센트의 핵심 소프트웨어이자 중국 대표 온라인 메신저 QQ의 이용률이 계속해서 하락세를 보이고 있는 가운데, 7월 QQ이용률도 동기대비 5.4% 하락한 것으로 나타남. 이러한 압박으로 텐센트는 중국식 스냅챗인 QIM을 개발함 그러나 이미 중국의 여러 중소기업이 스냅챗을 차용한 어플리케이션 in, 모모(陌陌), 메이투(美图) 등을 내놓았으나 크게 성공하지 못하였고, 이러한 배경에는 텐센트의 중국 메신저 및 소셜 독점이라는 시장구조가 장애물로 존재한다고 업계 관계자들을 설명함</p>	<p>이로 인해 QIM에 대한 기대감이 쏠리고 있으며, 단순한 소셜 메신저의 기능을 뛰어넘어 새로운 콘텐츠 문화를 이끌어 나갈 것이라는 기대감과 함께, 텐센트의 시장 독점이 더욱 강화되는 것이 아닌지에 대한 우려의 목소리도 함께 나오고 있음</p> 
	<p>헝다그룹, 중국 15개 도시에 "헝다키즈월드" 조성 계획 발표</p> <p>8월 27일, 중국 부동산기업 헝다그룹(恒大集团)은 광저우 헝다센터에서 "헝다키즈월드(恒大童世界)" 프로젝트를 발표하여, 향후 2~5년 내에 구이양(贵阳)·창사(长沙) 등을 포함한 중국 15개 도시에서 완공을 목표로 함. 주요 타깃 연령대는 2~15세로, 각 키즈월드마다 33개의 대형 놀이기구를 구축하여, 연간 방문객 최대 2,000만 명 및 매출 200억 위안(약 3조 4,028억 원)을 달성할 것이라 예측함</p> <p>중국 내 테마파크에 대한 수요에 반해 중국기업의 투자는 아직 걸음마 단계에 불과하나, 2016년 12월 7일 국무원이 발표한 <13차 5개년 여행업 발전 계획("十三五"旅游业发展规划)> 중 테마파크의 브랜드화·국제화를 강조하는 등 정부 차원에서 테마파크 발전을 중시하고 있음</p> <p>컨설팅업체 AECOM의 조사에 따르면, 2020년·2025년·2030년 중국 테마파크 연간 방문객은 각각 2억 2,000만 명·3억 2,000만 명·4억 2,000만 명으로 확대될 것이라 예상</p>	
매니지먼트	<p>중국공연협회 연예인 매니저 연맹 설립</p> <p>중국공연협회 연예인 매니저 연맹(中国演出行业协会演员经纪人联盟)이 설립됨. 연맹은 연예산업 비즈니스 수준을 향상시키고, 매니지먼트 종사자들의 권익 보호 및 매니지먼트 업계의 자율적 규범 확립을 목적으로 함. 중국공연협회 회장 주커닝(朱克宁)은 '규칙이 없는 시장과 규범이 없는 산업은 절대로 발전할 수 없다' 고 강조하였고, 중국 문화부 문화시장사(文化部文化市场司) 부시장장인 마펑(马峰)은 연맹이 중국 공연업계와 연예 매니지먼트 업계 모두 건강한 발전을 이끌길 희망한다고 전함. 연맹의 전무이사인 바이커(白克)는 96개의 기업과 개인이 회원으로 가입했음을 설명함</p>	

계 임	중국 슈퍼리그, 축구IP 활용을 통한 게임과 연동 추진						
	최근, 중국 프로축구 리그인 슈퍼리그(中超联赛有限责任公司)는 평광스포츠(北京疯狂体育产业管理有限公司)와 중국 슈퍼리그 및 16개 클럽 IP를 활용한 게임 수권 계약을 체결함. 이번 계약을 통해 평광스포츠는 앞으로 2022년까지 중국 슈퍼리그 로고·16개 클럽 콘텐츠(클럽 로고·명칭·마스코트·소속 선수 등) 등을 활용하여, PC·모바일·VR 등 게임에 대한 디자인·개발·제작·운영·IP보호·홍보·보급 등이 모두 가능함						
저 작 권	항저우, 중국 최초의 인터넷법원 개설						
	중국 최초의 인터넷법원(互联网法院)이 항저우에 개설됨. 인터넷법원은 온라인 상의 저작권 분쟁뿐만 아니라 인터넷구매(쇼핑)와 관련된 계약분쟁을 전문적으로 담당함. 항저우 인터넷법원이 개설된 후 진행된 첫 심리는 2011년에 상영한 인기드라마 <후궁견환전(后宫甄嬛传)>을 항저우와 항저우의 인터넷 기업이 저작권 동의 없이 인터넷 상에서 영리목적의 사업을 진행한 사건으로, 15만 위안(약 2,500만 원)을 배상하라고 판결함 중국의 이런 움직임은 최근 들어 빈번하게 발생하는 온라인 저작권의 분쟁을 적극적으로 해결하기 위함으로, 특히 항저우는 알리바바를 포함한 인터넷 기업이 다수 등록되어 있으며, 이들 기업의 산업총액이 항저우 경제의 50% 이상을 기여하는 등 그 영향력이 매우 큰 것으로 나타나면서 일련의 조치가 이뤄짐. 이러한 움직임은 항저우를 시작으로 전국적으로 이뤄질 것으로 전망하고 있음						
영 화	2017년 여름 방학, 영화 <전랑2>와 다큐영화 <22> 흥행						
	2017년 여름 방학을 맞이하여 중국 영화시장에 <전랑2(战狼2)>와 <22(二十二)>가 초대박 수익을 올리면서 인기몰이 중임. <전랑2>는 중국판 람보로 불리며, 8월 29일 기준 박스오피스 54억 4,000만 위안(약 9,286억 6,240만 원)을 돌파함. 이는 중국 역대 박스오피스 최고 기록으로서, 2016년에 개봉한 주성치 감독의 <미인어(美人鱼)> 박스오피스 33억 9,213만 위안(약 5,786억 9,737만 원)을 갱신함 <22>는 2014년 기준 중국 내 생존한 22인의 일본군 위안부에 대한 다큐멘터리 영화로, 8월 29일 기준 개봉한지 16일 만에 박스오피스 1억 6,500억 위안(약 281억 5,725만 원)을 돌파함. 개봉 당일 극장점유율이 1.5%에 불과하였으나, 점차 입소문을 통해 상영관이 확대되었으며, 중국 다큐멘터리 영화 사상 이례적인 기록을 세우며 흥행 중임 이 밖에 이번 여름 방학을 노린 여러 애니메이션 영화들이 개봉하였으나, 주로 아동을 대상으로 하여, 미국 인기 애니메이션 <슈퍼배드3>를 제외한 영화들은 예상만큼의 성적을 거두지 못함						
	2017 여름 방학 주요 애니메이션 개봉작 박스오피스						
		애니메이션명	국가	박스오피스		애니메이션명	국가
1	<슈퍼배드3>	미국	10억 3,000만 위안 (약 1,758억 원)	6	<큰 귀의 토토>	중국	4,200만 위안 (약 72억 원)
2	<십만개냉소화>	중국	1억 2,000만 위안 (약 205억 원)	7	<TEA PETS>	중국	3,020만 위안 (약 51억 원)
3	<The SEER>	중국	1억 위안 (약 171억 원)	8	<T-GUARDIANS>	중국	2,243만 위안 (약 38억 원)
4	<카3>	미국	8,920만 위안 (약 152억 원)	9	<TOFU>	중국	1,586만 위안 (약 27억 원)
5	<대호법>	중국	8,700만 위안 (약 148억 원)	10	<코끼리 린왕>	중국	325만 위안 (약 5억 5,445만 원)

일본 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 9. 4(월) / 한국콘텐츠진흥원 일본 비즈니스센터

□ 스미토모 × 일레이션 × 그리, 애니메이션 IP의 게임 사업 협력

- 스미토모상사(住友商事株式会社)와 일레이션(Ellation), 그리(グリー株式会社) 3사는 일본 애니메이션을 활용한 해외 게임 사업을 공동으로 진행하며, 공동 출판에 합의했다고 전함(2017.8.25.)
※ 일레이션 : 미국의 콘텐츠 유통회사, 일본 애니메이션의 해외 전송 대기업인 크런치롤(Crunchyroll) 운영, 미디어그룹 차닌 그룹(The Chernin Group, LLC)의 자회사
- 제1탄으로 2015년 일본에서 방송된 TV 애니메이션 시리즈 <던전에서 만남을 추구하면 안되는 걸까(ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか)>를 기반으로 한 스마트폰게임 애플리케이션 <던전에서 만남을 추구하면 안되는 걸까 ~메모리어·프리즈~(ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか ~メモリア・フレーゼ~)>를 전개(2018년 초 서비스 예정). 스마트폰 게임 애플리케이션을 해외진출용으로 제작한 것은 이번에 처음임
- 그리가 저작권 관리 및 게임기획·개발·운영, 일레이션과 스미토모 상사는 게임의 서비스와 홍보, 현지화 지원을 담당함

□ 애니메이션 정보 발신의 장 <도쿄애니메이션센터>, 10월 신규 오픈

- 일본동영상협회(一般社団法人日本動画協会)는 대일본인쇄(大日本印刷株式会社, 이하 DNP)와 제휴하여 아키하바라(秋葉原)에서 운영한 <도쿄애니메이션센터(東京アニメセンター)>를 이치가야(市ヶ谷)의 「DNP플라자(DNPプラザ)」로 이전한다고 발표(2017년 10월 28일 신규 오픈 예정)
- DNP는 인쇄 기술과 정보 기술을 활용한 다양한 커뮤니케이션 방법을 개발하고 있는 기업으로 「쿨재팬」으로 이어지는 일본의 콘텐츠를 인쇄 및 디지털 미디어 등으로 전개하며, 출판사 등의 콘텐츠 홀더와 일본 국내외에 서비스 사업을 추진해 옴
- <도쿄애니메이션센터 in DNP 플라자(東京アニメセンター in DNPプラザ)>는 제작자(제작사), 관련 업계, 콘텐츠 소비자가 각각의 시점에서 애니메이션·만화·게임 등의 콘텐츠를 체험할 수 있도록 운영될 예정. 또한 양방향 커뮤니케이션이 가능한 「사실감 있는 장소」로 다양한 서비스가 제공될 예정
- 센터는 애니메이션 제작사와 제휴한 작품 전시(기획전시) 외에도 ▲ VR·AR기술을 활용한 새로운 콘텐츠의 전시, ▲제작자 워크숍 및 세미나, ▲애니메이션 작품 상품의 판매 등을 기획함

유럽 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 9. 4(월) / 한국콘텐츠진흥원 유럽 비즈니스센터

□ CJ E&M, ITV와 글로벌 포맷 공동 개발

- 영국의 방송전문 매체인 C21미디어에 따르면 8월 30일부터 9월 1일까지 개최된 BCWW 2017에서 한국 종합 콘텐츠 기업 CJ E&M이 영국의 ITV Studios와 게임쇼 ‘더 라인업 (The Line-up)’ 포맷을 공동 개발하는 데 합의했음
- 참가자들이 프로파일링 기술을 활용해 베일에 가려진 10명의 인물에 대한 정보를 맞추는 게임쇼인 ‘더 라인업’의 포맷은 10월에 Mipcom을 통해 세계 시장에 선보일 예정
- 이 외에도 CJ E&M에서는 TVN의 프로그램인 ‘수상한 가수’, ‘윤식당’, ‘둥지탈출’ 등 다수의 프로그램들이 Mipcom에서 좋은 결과가 예상된다고 기대 하고 있음

□ 홍상수 감독의 ‘그 후’, 스페인 산세바스티안 영화제 초청

- 9월 22일부터 30일까지 스페인에서 개최되는 산세바스티안 영화제가 Zabaltegi-Tabakalera 부분 경쟁작으로 홍상수 감독의 2017년 개봉작 ‘그 후’를 포함한 14개의 영화를 발표함
- 홍상수 감독 이외에도 Frederick Wiseman, Manuel Abramovich, Filipa Cesar, Raymon Depardon, Damien Manivel, Kohei Igarashi, Ilian Metev 감독들의 최신작도 초청 됨
- 홍상수 감독의 ‘그 후’는 이미 칸 영화제 공식 경쟁 부분에서 초청된 바 있음

□ Amazon, 영국 방송사들에 공동제작을 위한 예산 상향 설정 주문

- Amazon이 SVoD 프로그램들을 공동 제작하는 영국 방송국들이 제작비를 올리지 않을 경우 공동 제작에 참여시키지 않겠다고 밝힘
- Amazon 관계자에 따르면 글로벌 대작을 만들기 위해서는 시간당 8백만 달러(약 90억 원)가 소요되는데 비해 영국 방송사들의 예산은 1백만 달러(약 11억 원) 이내라고 주장
- Amazon은 파일럿 프로그램 수를 줄이며 HBO의 왕좌의 게임에 견줄만한 대작 시리즈를 만드는 것을 목표로 하고 있음

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 9. 4(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 인니 부패방지위원회, 만화를 통해 사회부조리 척결예방 의지 밝혀

- 2017년 8월 20일, 인도네시아 부패방지위원회(KPK)는 자카르타 크리에이티브 허브센터에서 ‘부패방지위원회의 만화책 전시회’가 개최됨
- 이번 행사는 “내가 부패방지위원회(Aku KPK)”의 프로젝트 일환으로, 캐릭터, 만화책 등이 전시되었으며 라이브 드로잉 행사도 열림
- 인도네시아 부패방지위원회는 이번 행사를 코믹인아자(Komikin Ajah), 인도네시아 만화가협회(Persatuan Kartunis Indonesia), 르마리 부꾸부꾸(Lemari Buku-Buku) 등 만화 관련 단체와 함께 기획하였으며, 인도네시아 국민들 특히, 젊은 세대들에게 부정부패 척결에 대한 올바른 인식을 각인시키는 것이 주요 목적임
- 인도네시아 부패방지위원회는 18세~26세 청년 작가들이 참여한 부정부패 척결 관련 내용을 담은 일러스트레이션과 30여 권의 만화책을 선보였으며, ‘전자 주민등록증(KTP Elektronik) 제작기계 구매예산 횡령사건’과 같은 현재 조사하고 있는 사건 등을 만화책에서 다룸
- 이번 전시작은 지난 6월부터 인도네시아 부패방지위원회 공식 SNS 계정을 통해 접수를 받은 일반인의 작품 중 선별되어 향후 책으로 출판될 계획임
- 라오데 엠 샤리프(Laode M Syarif) 인도네시아 부패방지위원회 부위원장은 부정부패 척결 캠페인의 일환으로 해당 만화책이 런칭되었으며, 출판되는 만화책을 통해 모든 연령층이 부정부패에 올바른 인식을 쉽게 받아들이기를 바란다고 밝힘
- 이 행사는 6개월에 한 번씩 개최되며 향후 2년 6개월 동안 지속적으로 진행될 예정임



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ 유네스코 지정 세계문화유산지, 브람바난 재즈 페스티벌 개최

- 2017년 8월 18일부터 20일까지 족자카르타 브람바난 사원에서 국제 뮤직 페스티벌인 ‘브람바난 재즈 페스티벌 2017(Prambanan Jazz Festival 2017)’ 이 개최됨
- 이번 행사에는 인도네시아 국내외 유명 뮤지션 60여명이 참가한 가운데 재즈음악, 팝, 락 등 다양한 음악을 선보임
- 행사 첫 날에는 ‘90년대 그 시절’ 이란 테마로, 에메랄드 베쓰(Emerald Bex), 안드레 히하누사(Andre Hehanusa), 까톤 바가스까라(Katon Bagaskara), 티 파이브(T-Five), 베이스 잼(Base Jam) 등 90년대를 이끌어 온 뮤지션들과 아티스트들이 특별 무대를 선사하였음. 특히 세계적으로 유명 밴드그룹 웨스트라이프(Westlife)의 멤버인 셰인 빨일란(Shane Filan)이 90년대 웨스트라이프 흥행곡을 부르며 많은 관중들의 환호를 받음
- 둘째 날에는 새쓰 인 더 시티(Saxx In The City), 유라 유니타(Yura Yunita), 아프간(Afgan) 등의 공연이 열렸으며 그래미 어워드에서 이름을 알린 사라 브라이만(Sarah Brightman)이 오케스트라 라이브 연주와 함께 특별공연을 선보임
- 셋째 날에는 인도네시아 유명 인기가수인 라이사&이샤나(Raisa&Isyana), 요비앤누노(Yovie&Nuno), 빠윽 뜨뉘트(Payung Teduh) 등의 공연이 열림
- 이번 행사는 ‘예술, 음악, 문화’ 라는 주제로 브람바난 사원과 음악을 융합하겠다는 취지 하에 개최되었으며, 1일권 티켓 가격은 250,000루피아(약 23,000원), 3일권 티켓 가격은 600,000루피아(약 54,000원)에 판매됨
- 브람바난 사원은 9세기에 건축된 인도네시아에서 가장 큰 힌두 사원으로 유네스코 세계유산으로 지정됨



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

중동 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 9. 4 (월) / 한국콘텐츠진흥원 UAE 마케터

□ 사우디의 익명 메신저앱, 사라하(Sarahah) 8,500만 유저확보

- 사우디아라비아 프로그램 개발자인 자인알아브딘 타우피크(Zainalabdin Tawfiq)가 지난 2월에 출시한 익명 메신저앱, 사라하(Sarahah)가 현재까지 8,500만 명의 유저를 확보하며 중동을 넘어 세계적인 인기를 모으고 있음
- 아랍어로 ‘솔직함(honesty)’을 뜻하는 사라하는 익명을 보장하여 사용자가 다른 사용자에게 가감 없이 솔직한 메시지를 보낼 수 있도록 개발된 앱으로, 수신자는 익명으로 전달된 메시지에 회신이 불가능하며, 부정메시지로부터 스스로를 보호하기 위해 특정 발신인으로 부터 메시지 수신을 차단할 수 있도록 한 것이 특징
- 일부 국가에서 사라하는 스냅챗(snapchat), 인스타그램(Instagram)과 같은 인기 앱을 제치고 애플 앱스토어와 구글 플레이 다운로드 1위에 올라 있음
- 이에 대해 사우디의 기술 인큐베이터 기업 바디르(Badir)의 나와프 알사하프(Nawaf Alsahhaf) 대표는 “사라하의 성공은 적절한 지원만 있다면 사우디에서도 스타트업이 성공할 수 있다는 가능성을 보여주고 있다”고 말하며, “현재 사우디 스타트업 시장에는 보이지 않는 무한한 가능성이 숨어 있다”고 설명함
- 사라하의 개발자인 타우피크는 현재 아랍권은 물론 미국과 중국으로 부터 투자 유치를 위한 협상 중에 있다고 밝힘

□ 애플 앱스토어, 이란 앱 퇴출

- 애플이 트럼프 정부의 이란제재 정책에 따라, 앱스토어에서 이란 앱을 퇴출한다고 발표함. 애플은 지난 1월에도 앱스토어에서 이란 앱 사용을 제한한바 있으나 당시에는 금융거래 관련 일부 앱에 제한돼 있었던 반면, 이번의 경우 이란과 연결된 모든 개발자들과 앱의 유통 및 비즈니스가 불가능하다고 밝힘
- 약 4,800만 개의 스마트폰이 등록되어 있는 이란에서, 아이폰은 스마트폰 시장의 약 14.5%(7백만 개)를 점유하고 있으며, 매년 약 120만 개의 아이폰이 불법 수입되고 있는 것으로 나타남
- 다수의 이란 기업들이 모바일기반 서비스를 제공하고 있으므로, 7백만 명에 달하는 아이폰 사용자가 온라인 쇼핑, 택시 예약 등 미국과 관련 없는 국내 서비스조차 이용할 수 없게 됨
- 이번 퇴출이 애플의 단독 조치인지 미국 정부의 요청에 따른 것인지에 대해서는 확인되지 않았으며, 현재까지 구글은 특별한 움직임을 보이지 않고 있으며, 구글 플레이에서 이란 앱은 정상 이용되고 있음

브라질 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 9. 4(월) / 한국콘텐츠진흥원 브라질 마케터

□ GoEpik, 2017년 브라질 최고 스타트업으로 선정

- Wellington Moscon(33세)의 GoEpik 스타트업이 올해 최고의 스타트업으로 선정되었음
 - ※ 지난 4월, 100 Open Startup 랭킹 1위로 선정 : 브라질의 주요 액셀러레이터, 투자기업 등이 심사를 하며 총 2,800개의 스타트업이 참가함
- GoEpik은 AR(증강현실)기술을 통해 공장의 기계를 유지 관리할 수 있어, 기계가 고장 났을 경우 발생하는 생산에 피해를 줄일 수 있음
- 스타트업 6개월 만에 Natura, Renault, Bosch, Porto Seguro 등 브라질 주요 기업들을 고객으로 확보하였음
- 액셀러레이터 Oxigenio를 통해 Plug and Play Tech Center와 Porto Seguro사로부터 첫 투자금액 USD 5만 달러(약 5천 6백만 원 상당)를 받았음
 - ※ Plug and Play Tech Center와 Porto Seguro는 각각 GoEpik의 5%의 주식을 보유

□ 브라질리아, 게임제작사들을 위한 '게임창고' 오픈

- 지난 8월 26일 브라질리아에서 약 1천m² 규모의 'Indie Warehouse' 가 오픈되었음
- Indie Warehouse는 하루 평균 100여 명이 방문할 수 있으며 브라질리아 수도를 국내 전자게임 생산 기지로 만들기 위한 프로젝트로 게임 제작사들과 개발사들의 coworking을 위한 공간으로 운영될 예정임
- Indie Warehouse 프로젝트의 리더인 게임개발사 Behold사의 목표는 학생들의 첫 게임 개발을 지원해주는 것이며, 게임 개발에 대한 브라질에서의 reference가 되는 것임

□ 상파울루시립문화원, 한국영화제 개최

- <Malhao> : 시청자의 26%가 평균 24세이며, 젊은 층을 이해하기 위해 엄마들 또는 할머니들도 같이 시청, 대부분이 스마트폰, 태블릿 또는 컴퓨터로 시청함
- 6시 드라마 : 45%가 여성이며 35세 이상이 대부분임
- 7시 드라마 : 13%가 24세 미만이며 청소년들이 귀가하는 시간으로 SNS 활동을 하면서 드라마를 시청함
- 9시 드라마 : 모든 연령대가 시청, 가족이 모두 거실에 모여 TV를 시청하는 시간대이며, 40% 상당이 남성임
- 11시 드라마 : 부모 또는 미혼남녀들이 시청하며 대부분의 드라마가 로맨스 또는 자극적인 테마를 가짐

● 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
 - 일본 비즈니스센터(동경) 이경은 센터장 : +81-3-5363-4510 / 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 과장 : +971-2-491-7227 / swpark@kocca.kr
 - 남미마케터(브라질 상파울루) 박희란 과장 : +5511-2476-5120 / brazil@kocca.kr
-

