

위클리 글로벌

2018. 02. 12. Vol.54

목 차

2018. 02. 12. 해외사업진흥팀

구 분	제 목
미국	<ul style="list-style-type: none">- 방탄소년단의 <마이크 드롭>, K-POP 최초 미국 레코드협회로부터 골드 인증- 스냅챗, ‘2018 평창 동계올림픽’ 실시간 중계- 2018 슈퍼볼에서 <슬로: 스타워즈 스토리> 예고편 깜짝 공개
중국	<ul style="list-style-type: none">- 완다그룹, 완다상업 지분 14% 매각에 이어 완다필름 지분 매각- 텐센트, 미 할리우드 영화제작사 Skydance 지분 10% 인수- 2017-2018 허쑤이당(贺岁档) 기간 예능 프로그램 시청순위
일본	<ul style="list-style-type: none">- 음악 저작물 권리 정보 일괄 검색 사이트 오픈- 스미토모상사, 캐나다 넬바나와 어린이 대상 애니메이션 공동 개발
유럽	<ul style="list-style-type: none">- 스코틀랜드 게임 시장 성장세- BBC, 한국의 자연을 소개하는 <Wild Life> 프로그램 방영 예정
인도네시아	<ul style="list-style-type: none">- 인니, 국제게임개발대회 <글로벌 게임 잼> 개최- 인니 국영 통신사 <텔콤셀>, 디지털사업 세미나 개최

미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 02. 12(월) / 한국콘텐츠진흥원 미국 비즈니스센터

□ 방탄소년단의 <마이크 드롭>, K-POP 최초 미국 레코드협회로부터 골드 인증

- 방탄소년단의 <마이크 드롭(MIC DROP)> 리믹스 버전이 K-POP 그룹 최초로 미국 레코드 산업협회(RIAA, Recording Industry Association of America, Inc.)로부터 골드 인증을 받음
- RIAA는 음반 판매량에 따라 ‘골드 앨범(50만 장)’, ‘플래티넘 앨범(100만 장)’, ‘멀티 플래티넘 앨범(200만 장)’, ‘다이아몬드 앨범(1,000만 장)’으로 자격을 인증
- 음원의 경우 골드를 인정받으려면 미국에서 디지털 음원 다운로드, 오디오 및 비디오 스트리밍을 통해 50만 장 이상의 판매고를 올려야 함. 앞서 싸이는 <강남스타일>로 멀티 플래티넘 인증을 받은 바 있음
- 미국 현지 언론들은 이 같은 소식에 방탄소년단을 높이 평가. 주한 미국 대사관에서도 해시태그로 축하를 전함
- DJ 스티브 아오키(Steve Aoki), 래퍼 디자이너(Designer)와 함께한 <마이크 드롭(MIC DROP)> 리믹스 버전은 지난해 11월 공개된 후, 빌보드 ‘핫 100’에 최고 순위 28위로 진입해 10주 연속 이름을 올리고 있음
- 또한 미국 HBO의 드라마 <실리콘 밸리> 시즌 5의 공식 티저 배경음악으로 사용되고 있는 등 인기를 이어가고 있음

□ 스냅챗, ‘2018 평창 동계올림픽’ 실시간 중계

- 미국 젊은 층에게 폭발적 인기를 끌고 있는 SNS 스냅챗(Snapchat)이 라이브 카테고리를 통해 ‘2018 평창 동계올림픽’ 경기 일부를 10일(현지시각)부터 실시간으로 생중계할 예정
- 라이브 기능은 일반인들에게 개방되지 않고 스냅챗과 제휴를 맺은 파트너사에게만 제공되는데, 첫 사용자로 평창 동계올림픽 주관 방송사인 ‘NBC’가 선정됨
- 이에 스냅챗 사용자들은 피겨스케이팅이나 스키 등 올림픽 경기의 중요한 순간을 담은 2~6분 길이의 영상을 라이브로 시청할 수 있게 됨
- 더불어 중계가 시작되면 푸시알림을 받을 수 있는 기능이 포함돼 이번 올림픽 경기에 더 많은 사람들이 관심을 가질 것으로 보임. 다만, NBC의 중계권을 보호하기 위해 스트리밍이 끝나면 앱에서 삭제됨
- 라이브 스트리밍에는 광고가 없을 예정이며, 그 외 올림픽 관련 콘텐츠에는 광고가 포함되어 스냅과 NBC가 수익을 나눌 것으로 보임

□ 2018 슈퍼볼에서 <솔로: 스타워즈 스토리> 예고편 깜짝 공개

- 지난 4일(현지시각) 미국 미네소타주에서 진행된 미식축구 대회이자 미국에서 가장 큰 스포츠 행사인 ‘슈퍼볼’에서 <솔로: 스타워즈 스토리>가 예고없이 깜짝 공개되어 스타워즈 팬들을 놀라게 함
- <솔로: 스타워즈 스토리>는 <스타워즈>를 대표하는 캐릭터인 ‘한 솔로’의 젊은 시절을 그린 단독 영화로, 한 솔로가 처음 등장했던 <스타워즈 4: 새로운 희망> 시점에서 10년 전의 이야기를 다룸
- 젊은 한 솔로 역할은 엘든 이렌리치가 맡았으며, 렌도 칼리시안(도날드 글로버)와 추바카도 등장할 예정
- <솔로: 스타워즈 스토리> 이외에도 이번 슈퍼볼에서는 <어벤져스 : 인피니티 워>를 비롯해 <미션 임파서블: 폴아웃> 등 2018년 개봉을 앞둔 신작 영화의 트레일러가 연달아 등장하면서 시선을 모음
- 한편, <솔로: 스타워즈 스토리>는 오는 5월 25일 미국 개봉 예정

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 02. 12(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

기업동향

완다그룹, 완다상업 지분 14% 매각에 이어 완다필름 지분 매각

2월 5일, 완다필름의 발표에 따르면, 완다필름은 자사 지분 12.77%를 총 77억 9,400만 위안(약 1조 3,401억 원)에 매각 하였으며, 이 지분은 알리바바가 7.66%(9,000만 주)를 46억 7,600만 위안(약 8,040억 원)에 중국문화투자홀딩스(文投控股)가 5.11%(6000만주)를 31억 1,800만 위안(약 5,361억 원)에 매입하였음. 이번 거래를 통해 알리바바와 중국문화투자홀딩스는 각각 완다필름의 2대, 3대 주주가 되었으며, 완다필름은 향후 두 회사와의 새로운 전략적 협력을 통해 투자비용 절약 및 시장 점유율을 확대 해 나갈 계획임.

텐센트, 미 할리우드 영화제작사 Skydance 지분 10% 인수

텐센트는 미국 할리우드의 영화제작사 Skydance의 지분 10%를 인수함. skydance의 시장 가치는 대략 15억 달러로, 이번 인수에 약 1.5억 달러의 자금을 투입하였음. 이번 지분인수를 통해 skydance와 텐센트는 전략적인 협력관계를 맺고 영화, 드라마, 전자게임 등 엔터테인먼트 상품에 공동으로 투자를 하기로 하였으며, 향후 텐센트는 skydance가 제작한 영화의 중국내 발행을 책임지고, skydance는 텐센트의 영화, 게임 등 콘텐츠의 서방문화권 진출을 돕기로 함.

미디어

2017-2018 허쉬이당(贺岁档) 기간 예능 프로그램 시청순위

순위	프로그램명	형식	장르	플랫폼	재생횟수(억)
1	왕자출격(王者出击)	인터넷	버라이어티	텐센트	14.6
2	토조대회2(吐槽大会2)	인터넷	오락	텐센트	11.3
3	가수2018(歌手2018)	위성TV	음악	요쿠,망고TV	5.4
4	최강두뇌(最强大脑5)	위성TV	버라이어티	텐센트,아이치이,요쿠	4.4
5	성임기경(声临其境)	위성TV	버라이어티	아이치이,망고TV	3.9
6	맹자맹맹택(孟子萌萌宅)	인터넷	육아	망고TV	3.7
7	우상연습생(偶像练习生)	인터넷	오디션	아이치이	3.7
8	봉미(锋味)	인터넷	미식	요쿠	3.4
9	환락희극인4(欢乐喜剧人4)	위성TV	코미디	요쿠	3.2
10	연미유FUN2(年味有fun2)	인터넷	미식	텐센트	3.2

*허쉬이당 : 11월 말 ~ 3월까지 영화 성수기

출처 : 艺恩EntGroup Inc.

통계기간 : 2017. 12. 1 ~ 2018. 1. 29

www.entgroup.com

일본 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 02. 12(월) / 한국콘텐츠진흥원 일본 비즈니스센터

□ 음악 저작물 권리 정보 일괄 검색 사이트 오픈

- 음악 관련 단체 등으로 구성된 권리정보집약화등협의회(権利情報集約化等協議会)는 2018년 2월 1일, 문화청의 ‘콘텐츠의 권리 정보 집약화 등을 위한 실증 사업’의 목적으로 음악 저작물의 권리 정보 일괄 검색 사이트 「음악 권리 정보 검색 나비」(<http://www.music-rights.jp/>)를 개설함
- 스마트폰이나 동영상 공유 사이트를 사용하여 누구나 쉽게 다양한 저작물을 즐길 수 있으며, 동시에 자신이 창작한 저작물을 손쉽게 게시할 수 있는 1억 크리에이터·1억 사용자의 시대에 저작물의 합법적이고 원활한 이용을 촉진할 필요성이 점점 높아지고 있다고 밝힘
- 「음악 권리 정보 검색 나비」는 우선 CD로 발행되는 음악 콘텐츠를 대상으로 협의회에 속한 각 단체·사업자가 독자적으로 보유한 데이터를 통합하여 기본 데이터베이스를 구축함. 음악 저작물을 활용할 때 권리자 정보 및 작품 정보, 제품 번호 등의 정보를 쉽게 검색할 수 있으므로 원활한 권리 처리 촉진을 기대할 수 있음
- 2018년 2월 1일부터 28일까지의 제한된 공개 기간이지만, 실증 실험의 과정을 통해 다양한 활용과 신속한 권리 처리를 추진하고자 함. 또한 실증 실험이 앞으로 다른 분야의 저작물을 포함한 중앙 권리 처리가 가능한 플랫폼 구축으로 이어지도록 공개 종료 후에는 사용 현황 분석 및 과제 검토 등을 실시할 예정임

□ 스미토모상사, 캐나다 넬바나와 어린이 대상 애니메이션 공동 개발

- 스미토모상사 주식회사(住友商事株式会社)는 캐나다 미디어 그룹의 코러스 엔터테인먼트(Corus Entertainment)와 공동으로 해외용 오리지널 어린이 애니메이션을 개발한다고 발표함
- 2018년 2월 1일, 코러스 엔터테인먼트는 자회사의 애니메이션 제작회사 넬바나(Nelvana)는 스미토모상사와 비즈니스 파트너십을 체결, 스미토모상사와 넬바나는 세계 시장을 겨냥한 애니메이션 기획을 개발·공동 제작에 임한다고 밝힘
- 공동 프로젝트는 스미토모상사의 후지와라 시게키(藤原茂樹)씨가 대표이사를 맡고 있는 주식회사 제로이치(Zeroici)가 담당함. 완구와 게임, 애니메이션의 기획 개발의 경험이 많은 후지와라 씨를 기용함으로써 다양한 수익과 비즈니스 모델을 기대함
- 스미토모상사는 일본 국내 대기업 상사의 일각에서 다각적인 사업의 하나

로, 통신과 엔터테인먼트를 융합한 사업을 전개, 최근에는 국내외에서 인기를 끌고 있는 애니메이션 사업에도 적극적임

- 캐나다의 코러스 엔터테인먼트는 일본에서는 지명도가 낮지만 캐나다를 대표하는 미디어 그룹으로, 전 세계적으로 사업을 전개하고 있음. 넬바나는 애니메이션 부문에서 세계 최고의 애니메이션 제작사임
- 스미토모상사와 넬바나는 구체적인 작품과 제작 일정은 밝히지 않았지만 양사의 협업이 앞으로 어떻게 나아갈 것인가가 주목됨

유럽 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 02. 12(월) / 한국콘텐츠진흥원 유럽 비즈니스센터

□ 스코틀랜드 게임 시장 성장세

- 영국의 게임 개발 협회 TIGA의 최근 조사에 따르면, 스코틀랜드의 게임 산업이 2016년 3월부터 2017년 11월까지의 27% 성장했음
- 스코틀랜드에는 91개의 게임기업과 게임 개발 관련 인력 1,540명이 종사하고 있으며 이는 2016년 85개 기업, 1,290명보다 증가한 수치임
- 또한 이 수치는 2017년 영국 총 게임 회사의 8.9%와 개발자 수의 11.6%를 차지하고 있는 것을 의미함
- 스코틀랜드의 게임 개발 부문은 간접적으로 2,814개의 일자리를 창출하고 있으며, 이는 2016년 2,408건에 비해 증가함
- 매년 스코틀랜드의 게임 개발 기업은 연봉 및 간접 비용으로 7,700만 파운드(약 1,160억 8천만 원)를 지출하고 있으며, 7,100만 파운드(약 1,070억 파운드)의 세금을 지불하고 있고, 영국의 총생산에 1억 7,200만 파운드(약 2,593억 원)를 기여하고 있는 것으로 추정됨
- TIGA의 CEO인 Dr. Richard Wilson은 이 조사결과와 관련하여 스코틀랜드의 비디오 게임 산업은 모바일, 온라인, 콘솔 등 다양한 장르로 이루어져 있으며, 이와 같은 성장을 뒷받침하기 위해서는 신생 기업과 소규모 스튜디오를 대상으로 필요 인력에 대한 접근성을 더 쉽게 할 수 있는 조치가 필요한 것으로 판단된다고 밝힘

□ BBC, 한국의 자연을 소개하는 <Wild Life> 프로그램 방영 예정

- 미디어 온라인 매체 TBIvision에 따르면, 한국의 CJ E&M, Buzz, 영국의 BBC, Oxford Scientific Films (OSF)가 오스트리아의 Terra Mater Factual Studios (TMFS)와 공동으로 <Wild Korea>라는 제목의 TV 프로그램을 제작하여 방영 예정임
- <Wild Korea>는 한국 동부 산악지대 및 남서해안의 갯벌들을 중심으로 한국의 신비하고 다양한 야행 생물 서식지를 탐구한 내용을 담고 있음
- 해당 프로그램은 평창 동계 올림픽 기간에 맞추어 방영될 예정

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 02. 12(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 인니, 국제게임개발대회 <글로벌 게임 잼> 개최

- 2018년 1월 26일부터 1월 28일까지 현지 게임 개발자가 많은 인도네시아 주요 12곳 도시에서 <글로벌 게임 잼(Global Game Jam)>이 개최됨
- <글로벌 게임 잼(Global Game Jam)>은 전 세계 게임 개발자들이 온·오프라인 공간에 모여 매년 한가지의 공동 주제를 정해 48시간 안에 함께 게임 개발을 즐기고 서로의 생각과 결과물을 공유하는 세계 최대의 게임 잼 행사임
- 올해로 10회를 맞는 이번 행사는 108개국의 게임 개발자들이 참가하였으며, 특히 올해는 역대 가장 많은 참가자 수(약 43,000여명)와 가장 많은 게임 개발 수(약 8,600여개)를 기록함
- 인도네시아는 2014년부터 본 행사에 참가하기 시작하였으며, 올해는 HP사의 후원 하에 개최됨. 개최도시 및 개최장소는 다음과 같음

No.	개최도시	개최장소	No.	개최도시	개최장소
1	자카르타(Jakarta)	Lyto HQ	7	끄디리(Kediri)	SK Coffee Lab
2	데벡(Depok)	DiLo Depok	8	족자카르타(Yogyakarta)	ISI Yogyakarta
3	브까시(Bekasi)	DiLo Bekasi	9	말랑(Malang)	DiLo Malang
4	반둥(Bandung)	Institut Teknologi Bandung	10	살라띠가(Salatiga)	Educa Studio HQ
5	스마랑(Semarang)	Universitas Negeri Semarang	11	수라바야(Surabaya)	Politeknik Elektronika Negeri Surabaya
6	솔로(Solo)	Solo Technopark	12	발리(Bali)	STMIK Primakara

- 한편, 2017년 11월 1일부터 <글로벌 게임 잼(Global Game Jam)> 공식 홈페이지를 통해 참가신청 접수를 받았으며, 올해 참가비는 50,000루피아(약 4,000원)임. 참가자는 반드시 개인 PC 또는 개인 노트북을 지참하여야 함



※ 이미지 출처 : 글로벌 게임 잼(Global Game Jam) 공식 홈페이지

□ 인니 국영 통신사 <텔콤셀>, 디지털사업 세미나 개최

- 2018년 1월 30일 인도네시아 반둥 텔콤 대학교(Telkom University)에서 인도네시아 국영 통신사인 <텔콤셀>의 후원 하에 <디지털창조산업세미나 (Digipreneur in the Making 2018)>가 개최됨
- 이번 행사에는 동기부여 강사로 유명한 끼난 피어스(Keanan Pearce)와 찬드라 리오우(Chandra Liow)가 연사로 초청되어 디지털창조산업에 대해 발표하는 시간을 가짐
- 크리에이티브 기업 설립자인 끼난 피어스(Keanan Pearce)는 최근 창조산업 동향에 대해 설명을 하고, 상품성이 있는 브랜드의 이미지를 어떻게 관리해야 되는지 등에 대해 발표함
- 반면, 찬드라 리오우(Chandra Liow)는 유튜브 채널 운영방법과 이를 통한 고정수익 창출 방법 등에 대해 발표함
- 본 행사 관계자는 이번 행사를 통해 밀레니얼 세대들이 향후 디지털창조산업 발전가능성을 높게 평가하고 해당 산업이 성장하는 데에 일조하기를 바란다 고 밝힘
- 한편, 관련 조사기관 자료에 따르면, 2018년 인도네시아 내 스마트폰 사용자는 1억 명을 육박할 것으로 보이며, 이는 중국, 인도, 미국 다음으로 세계 4위에 해당하는 수치임
- 특히, 인도네시아 인터넷 사용자 1억 3,200만명 중 약 40%를 차지하는 1억 600만명이 소셜 미디어 매니아 층이며, 전체 인터넷 사용자 중 약 82%는 구글 엔진 등을 통해 제품 정보를 검색함
- 또한, 인도네시아 전자상거래(E-Commerce) 시장은 매년 39.6%씩 성장하고 있으며, 그 규모는 2018년에는 561.8조 루피아(약 45조원), 2020년에는 1,500조 루피아(약 120조 루피아) 상당이 될 것으로 예측함



※ 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) 김기현 센터장 : +86-10-6501-9971 / gihun@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 마케터 : +971-2-491-7227 / swpark@kocca.kr
 - 남미마케터(브라질 상파울루) 박희란 마케터 : +5511-2476-5120 / brazil@kocca.kr
-