

위클리 글로벌

2018. 02. 19. Vol.55

목 차

2018. 02. 19. 해외사업진흥팀

구 분	제 목
미국	<ul style="list-style-type: none"> - <스타워즈 : 에피소드 9> 아트 디렉터로 폴 잉글리스 고용 - <흑성탈출>, <코코>, <게임의 왕좌>, 제16회 시각효과협회 어워즈에서 수상 - BTS의 'DNA'과 'Mic Drop' , 미국레코드산업협회에서 두번째 '골드' 인증받아
중국	<ul style="list-style-type: none"> - 문화부, 온라인 콘텐츠에 대한 대대적인 단속 시행 - 국가판권국 주도로 텐센트와 왕이 음악플랫폼 간 저작권 협력 체결 - 텐센트, 산다게임즈 30억 위안 투자 및 업무협력 강화
일본	<ul style="list-style-type: none"> - <AI 스피커> 이용자 약 90% 만족, 소유율 5.7% - e스포츠 정보 종합 미디어 <패미통AppVS> 개설
유럽	<ul style="list-style-type: none"> - 영국 디지털 비디오 시청자의 90% 이상이 YouTube 정기적 이용 - BBC, 증강 현실 앱 출시
인도네시아	<ul style="list-style-type: none"> - 인니 <저작물 재단>, 한국의 <음악저작권협회>와 MOU 체결 - LAFF 뮤직 페스티벌 2018 성공리에 첫 개최
중동	<ul style="list-style-type: none"> - 두바이 이마르 엔터테인먼트, 가상현실(VR) 테마파크 런칭 - 두바이, <미래 박물관> 공개
브라질	<ul style="list-style-type: none"> - 브라질 연극 수출을 위한 제5회 상파울루국제연극제 개최 - 드디어 브라질에서도 모바일 결제 활성화

미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 02. 19(월) / 한국콘텐츠진흥원 미국 비즈니스센터

□ <스타워즈 : 에피소드 9>, 아트 디렉터로 폴 잉글리스 고용

- SlashFilm은 현지시간 13일날 <스타워즈: 에피소드 9>가 <Blade Runner 2049>의 예술감독인 폴 잉글리스를 고용했다고 전함
- 예술감독은 영화 전체의 예술부분을 감독할 뿐만 아니라 프로덕션 디자이너들과 세트장도 감독하며 폴 잉글리스는 <스카이폴>, <왕좌의 게임>, <프로메테우스>, <미션임파서블: 로그네이션> 그리고 최신작으로 <블레이드 러너 2049>를 맡은 바 있음
- 외신은 폴 잉글리스가 그간 맡았던 작품들과 최신작인 <블레이드 러너 2049>로 예술부분에서 인정받았다며 그가 스타워즈의 차기작 예술 감독으로 있는 한 영상미는 이미 보장될 것으로 전함
- <스타워즈 에피소드 9>은 앞으로 개봉예정인 스타워즈 영화중 하나이며 올해 스타워즈의 스펀오프 영화인 <솔로: 스타워즈 스토리>외 루카스필름과 디즈니가 스타워즈 3부작을 선보일 예정이고 왕좌의 게임의 제작자인 데이빗 베니오프와 디비가 쓴 스타워즈 시리즈도 현재 작업 중에 있다고 함
- 한편, 스타워즈 에피소드 9는 올해 6월부터 본격적으로 촬영을 시작할 예정

□ <혹성탈출>, <코코>, <게임의 왕좌>, 제16회 시각효과협회 어워즈에서 수상

- 현지시간 13일 로스앤젤레스 힐튼 베벌리힐즈에서 영화, 애니메이션, 텔레비전 프로그램, 광고, 비디오 게임 등 각 부문에서 뛰어난 시각효과를 발휘한 작품을 수상하는 제16회 시각효과협회(VES) 어워즈가 열렸음
- 이 날, 영화 <혹성탈출>이 미국의 4관왕을, <코코>는 최고 애니메이션 장편영화의 영예를 차지하며 4관왕을 수상했고, <게임의 왕좌>는 최고의 컴퓨터그래픽 포토리얼상을 포함하여 5관왕을 차지하며 가장 많은 수상을 했다고 전함
- 광고분야에서는 삼성의 ‘타조야, 네가 할 수 없는 것을 해’가 3관왕을 받으며 최고 영예를 얻음
- 한편, 대부분이 남성인 관중을 향하여 시각효과협회의 전무이사인 에릭 로스는 요즘 시상식마다 거론되고 있는 이야기를 전하며, ‘시각효과 부문에서 여성들이 더 필요하다. 특히, 힘이 있는 리더직에 더더욱 필요하다’라고 목소리를 높임
- 시상식 발표자로는 <스타워즈> 배우인 마크 해밀이 깜짝 등장하였으며, <코코> 감독, 리 웅크리치, <혹성탈출>의 감독 맷 리브스, 작곡가 다이앤 워렌가, 배우들로는 제이미 카밀과 댄 스티븐스, 엘리자베스 헨스트리지,

시드엘 노엘, 케티 믹슨, 그리고 가브리엘 이글시아스가 맡음

- 한편, 코미디언인 패튼 오스왈트는 VES 어워즈 호스트로서 7년 동안 1,000 명이 넘는 관중들 앞에서 호스트 진행을 맡음

□ **BTS의 'DNA'과 'Mic Drop' , 미국레코드산업협회에서 두번째 '골드' 인증받아**

- 12일(현지시간) 빌보드는 그룹 방탄소년단(이하 BTS)의 곡 '마이크 드롭'이 미국 레코드산업협회(Recording Industry Association of America · RIAA)에서 두 번째 '골드' 인증을 받았다고 보도함
- 소속사 빅히트엔터테인먼트도 “미국레코드산업협회가 지난 9일(현지시간) 방탄소년단의 'DNA'를 골드 디지털 싱글로 인증했다“고 전함
- 이로써 방탄소년단은 이달 초 '마이크 드롭' 리믹스 버전으로 K팝 그룹 최초로 골드 인증을 받은 데 이어 또다시 쾌거를 이룬 셈
- 미국레코드산업협회는 음반 판매량에 따라 '골드 앨범'(50만 장), '플래티넘 앨범'(1백만 장), '멀티 플래티넘 앨범'(2백만 장), '다이아몬드 앨범'(1천만 장)으로 자격을 인증해야한다며 음원이 골드 인증을 받으려면 음반 판매량 50만 장에 해당하는 유료 디지털 다운로드, 오디오 및 비디오 스트리밍 등을 기록해야 한다고 전함
- 'DNA'는 이들이 지난해 9월 발표한 앨범 '러브 유어셀프 승-허'(LOVE YOURSELF: Her)의 타이틀곡으로 청춘의 풋풋하고 패기 넘치는 사랑의 마음을 표현했으며 공개 후 세계 32개 지역 아이튠스 음악 차트 1위와 미국 빌보드 '핫 100' 67위를 기록한 바 있음

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 02. 19(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

정 책	문화부, 온라인 콘텐츠에 대한 대대적인 단속 시행
	<p>문화부는 올해 2월 13일부터 4월 말까지, 전국 범위로 대대적인 인터넷 공연 등 콘텐츠의 단속을 시행하기로 함. 이번 단속의 주요 대상은 <인터넷문화관리 임시규정> 제16조 및 <온라인공연경영활동관리방법>에서 규정하고 있는 금지 된 콘텐츠 등이며, 이번 단속을 통해, 운영 자질을 갖추지 못한 온라인 공연 플랫폼과 사회자(BJ) 등에 대한 제재를 할 예정임.</p> <p>최근, 문화부는 미성년자에게 악영향을 미칠 수 있는 애니메이션에 대한 조사를 진행하였으며, 지난 1월 19일, 바이두, 텐센트, 요쿠, 아이치이 등 주요 인터넷 기업이 운영하는 플랫폼에 아동 애니메이션을 재구성해 폭력·공포·학대·애로 등 성인용 콘텐츠가 담겨 있는 이른바 ‘아동 컬트 무비’에 대한 삭제령을 지시한 적이 있음.</p> <p>* 동 규제는, <2017 중국 문화산업 장르별 정책리스트> 390P. 520P. 참조</p>
음 악	국가판권국 주도로 텐센트와 왕이 음악플랫폼 간 저작권 협력 체결
	<p>국가판권국의 주도로 텐센트 뮤직과 왕이 클라우드 뮤직은 음원 저작(판)권 관련 협의를 체결해 양사가 독점하고 있는 곡 99% 이상에 대한 권리를 공유하고, 판권에 대한 장기적인 협력관계 유지와 동시에 기타 음악 플랫폼에도 음원에 대한 저작권을 적극적으로 개방하기로 함. 중국 음악시장 관계자들은 이번 협의를 통해 중국 내 온라인 음악 저작권 위임과 디지털 앨범 확산, 음원 저작권을 보호하는 시장 환경 조성에 긍정적인 역할을 할 것으로 기대하고 있음.</p>
계 임	텐센트, 산다게임즈 30억 위안 투자 및 업무협력 강화
	<p>2월 8일, 산다게임즈의 발표에 따르면, 산다게임즈는 텐센트와 전략적인 협력관계를 맺었으며, 텐센트는 산다게임즈에 30억 위안(약 5,136억 6,000만 원)을 투자하였음. 지난 1월 16일, 이미 산다온라인의 주주명단에는 텐센트 소속 자회사인 린즈텐센트(林芝腾讯)가 추가로 등록이 되었으며, 양사는 이번 협력을 통해 향후 게임개발, 퍼블리싱, 운영 등 여러 방면에서 협업을 진행하기로 함</p>

일본 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 02. 19(월) / 한국콘텐츠진흥원 일본 비즈니스센터

□ <AI 스피커> 이용자 약 90% 만족, 소유율 5.7%

- 저스트시스템(JustSystems Corporation.)은 인터넷 리서치 서비스 <Fastask>를 통해 AI 스피커에 관한 인터넷 조사를 시행함. 조사 대상은 15~69세 남녀 1,100명임
- 이른바 <AI 스피커>(스마트 스피커)는 사람의 목소리를 인식하고 가전제품을 조작하거나 질문에 대답할 수 있는 기능을 갖춘 제품임. 구글이 제작한 ▲Google Home과 Amazon의 ▲Amazon Echo, LINE의 ▲Clova WAVE 등의 제품이 등장함
- 이번 조사 (2018년 1월)에서 AI 스피커의 인지도가 74.3%로 나타남. 반년 전에 실시한 조사보다 30.8%로 증가, 인지도가 급격하게 높아졌다는 것이 인상적임. ‘소유하고 있다’고 응답한 사람은 5.7%, ‘구매를 고려하고 있다’ 10.4%, ‘관심은 있지만 구매는 고려하고 있지 않다’가 30.6%, ‘알고 있지만, 관심이 없다’는 27.6%임. 제품별로는 ‘소유’와 ‘관심이 있다’는 합계가 가장 많았던 것이 Google Home(39.6%)이며, Amazon Echo(30.7%), LINE Clova(23.8%)순으로 나타남
- 실제로 소유하고 있는 사용자는 5.7%에 그쳤지만, 소유자를 대상으로 AI 스피커의 만족도는 87.3%로 90% 정도의 수준이었음 (‘매우 만족·만족·약간 만족’의 응답을 합한 결과를 집계). 자주 사용하는 기능으로 가장 많은 답변은 ▲음악 콘텐츠 재생(47.6%)이며, ▲알람 등의 일정 관리(46.0%), ▲뉴스 읽기(36.5%), ▲AI와의 대화(28.6%), ▲가전제품 조작(20.6%)가 뒤를 이음.
- AI로 인해 생활이 더욱 편리할 것으로 기대하는지에 대한 질문에 ‘많이 기대하고 있다’고 대답한 사람은 21.2%, ‘기대하고 있다’가 39.5%로, 총 60.7%가 기대하고 있다고 응답함

□ e스포츠 정보 종합 미디어 <패미통AppVS> 개설

- Gz브레인(Gzbrain Inc.)은 e스포츠의 최신 뉴스 및 선수, 경기 리포트 등 e스포츠 정보를 종합적으로 소개하는 WEB미디어 <패미통AppVS(ファミ通AppVS)>를 개설함(‘18.2.9)
- e스포츠는 최근 일본 국내에서 새로운 단체가 발족하였고, 프로 라이선스 발행 대회 개최가 발표되는 등 주목을 받고 있음
- <패미통AppVS>는 e스포츠를 북돋우고, e스포츠 선수를 응원하는 콘셉트로 e스포츠 종합 정보 미디어임. ▲e스포츠의 최신 뉴스는 물론, ▲일본 국내

외 대회 리포트나 ▲주목 선수의 인터뷰, ▲e스포츠 타이틀의 공략 기사 등 게임 업계에서 오랫동안 정보 미디어로 알려진 「패미통」이 콘텐츠를 게재함

- 기사뿐만 아니라, 현지 리포트 및 선수 인터뷰 동영상, 게임 대전의 생방송도 제공하며, 앞으로는 이벤트 개최 등 다양한 각도에서 e스포츠의 재미를 알려 나갈 계획임
- 한편 일본 국내 최초의 e스포츠 프로 라이선스 발행 예정 대회 「투회의 2018」을 취재하고, 선수와 업계 관계자의 인터뷰 등을 특집으로 소개할 예정임

유럽 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 02. 19(월) / 한국콘텐츠진흥원 유럽 비즈니스센터

□ 영국 디지털 비디오 시청자의 90% 이상이 YouTube 정기적 이용

- 리서치 전문 회사인 eMarketer에 따르면, 영국의 디지털 비디오 시청자의 90% 이상이 YouTube를 정기적으로 이용 중임
- 해당 조사는 영국 인구 10명 중 6명이 2018년 1월 한 달 동안 최소 한 번 이상 YouTube 앱이나 웹사이트를 통해 동영상을 봤을 것으로 예상했음
- 또한 영국 인구의 3분의 2 이상이 2018년도에 Netflix, Amazon Prime 등의 플랫폼들을 통해 디지털 비디오를 시청할 것으로 예상했으며, 그 중 64.3%는 휴대폰을 통해 콘텐츠를 시청할 것으로 예상했음
- 한편 휴대폰을 통해 Facebook, Instagram, Snapchat과 같은 플랫폼들에서도 비디오 시청이 가능하므로 YouTube에 잠재적인 위협이 될 수 있다고 내다봤음

□ BBC, 증강 현실 앱 출시

- BBC의 새로운 예술·문화 관련 TV 시리즈인 Civilisations 방영에 발맞추어 BBC의 기술연구 부서인 BBC R&D와 Nexus Studios가 증강 현실 앱인 Civilisations AR을 개발하여 출시함
- 이 앱은 안드로이드와 아이폰 OS에서 모두 이용 가능하며 사용자는 이 앱을 통해 BBC와 파트너십을 맺은 영국 내 박물관의 전시회를 30개 이상 경험할 수 있음
- 이 앱을 통해 체험할 수 있는 가상 전시회로는 토키 박물관(Torquay Museum)의 이집트 미라, 웨일즈 국립 박물관의 로맹의 키스, 스코틀랜드 국립 박물관의 움브리인 성모와 아기 예수 등이 있음
- BBC에 따르면 이 프로젝트를 통해 영국 전역 수백 개의 박물관, 미술관, 도서관, 아카이브 및 기타 예술 단체에 혁신적인 디지털 툴을 제공하는 것이 가능해졌으며 동시에 BBC의 아이디어와 기술을 대규모로 시험해 볼 수 있었음
- BBC 최초의 증강 현실 앱을 통해 사용자는 언제 어디서나 작품을 개인적으로 가상 체험할 수 있고, 전국에 산재해 있는 예술적 문화적 유산과 새로운 방식으로 소통할 수 있는 기회를 가질 수 있음

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 02. 19(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 인니 <저작물 재단>, 한국의 <음악저작인협회>와 MOU 체결

- 2018년 2월 9일 <인도네시아 저작물 재단(Yayasan Karya Cipta Indonesia, KCI)>은 한국 음악 로열티 지불과 관련하여 한국의 <함께하는음악저작인협회(KOSCAP)>와 MOU를 체결함
- 이번 MOU 체결은 <함께하는음악저작인협회> 측의 요청으로 진행된 것으로, MOU의 주요 내용은 공연권과 기계적 복제권 관련 <인도네시아 창작물 재단(KCI)>은 인도네시아 내에서 사용되는 한국 음악 저작권들의 권리를 보호하고, <함께하는음악저작인협회>는 한국 내에서 사용되는 인도네시아 음악 저작권들의 권리를 보호하는 것임
- <함께하는음악저작인협회> 관계자는 “본 협회는 1,500여명 이상의 뮤지션들로 구성되어 있으며, 이들의 저작권을 보호하기 위하여 인도네시아를 포함한 많은 국가와 MOU 체결이 필요하다. 반면, 인도네시아 음악이 한국에서 벌어들이는 로열티 수입은 대략적으로 연간 10억 루피아(약 8,500만원)로 추정된다.” 고 밝힘
- 한편, 4,000여명의 회원으로 구성된 <인도네시아 저작물 재단(KCI)>은 1990년에 설립되어 인도네시아 국내외 음악 로열티 지불 및 공연권 등의 관련 업무를 수행하고 있으며, 한국 외에도 인도(IFPP), 독일(GEMA), 네덜란드(BUMASTEMRA), 스위스(SUISA), 미국(SESAC), 라틴 아메리카(SGEA) 등과 저작권 관련 MOU 체결을 함



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ LAFF 뮤직 페스티벌 2018 성공리에 첫 개최

- 2018년 2월 10일 자카르타 컨벤션 센터(Jakarta Convention Center)에서 <LAFF Festival 2018(Love and Fabulous Festival)>이 개최됨
- <LAFF Festival>는 인도네시아에서 처음 개최된 독특한 컨셉의 뮤직 페스티벌로, 인도네시아 국내외 유명 뮤지션들이 대거 참가하여 화려한 무대를 펼침. 이번 행사의 참여 뮤지션들은 다음과 같음

	뮤지션명		뮤지션명
1	라이사(Raisa)	7	바라수아라(Barasuara)
2	안디엔(Andien)	8	카Hits나(Kahitsna)
3	유라(Yura)	9	앤마리(Anne Marie)
4	말릭(Maliq) & 디에센셜(D' Essentials) & 더그루브(The Groove)	10	더브랜드뉴헤비즈(The Brand New Heavies)
5	디아(Dea) & 소피아 랫주바(Sophia Latjuva)	11	씨엘(CL)
6	톤(Thorn) & 로지즈(Roses)		

- 오후 6시 30분부터 시작된 콘서트는 사랑 무대(LOVE Stage), 희망 무대(HOPE Stage), 열정 무대(PASSION Stage) 등 총 3개 무대에서 각 뮤지션별 약 1시간가량의 공연이 진행됨
- 특히 이번 행사의 하이라이트는 한국 유명 아이돌 가수 씨엘(CL)의 공연으로, <나쁜 기집애>, <더티 바이브>, <리프티드>, <헬로 비치스>, <닥터 페퍼> 등의 솔로곡과 <너 아님 안돼>, <컴백홈>, <폴링인러브> 등의 투애니원(2NE1) 곡을 노래함
- 씨엘(CL) 외에도 영국 가수인 앤마리(Anne Marie)와 더 브랜드 뉴 헤비즈(The Brand New Heavies)가 이번 행사에 참여함
- 한편, 본 행사가 일반 음악 페스티벌과 다른 점은, 콘서트 관람객들의 드레스 코드가 연인들은 흰색 옷, 싱글 남자는 검은색 옷, 싱글 여자는 빨간색 옷을 입어야 한다는 점임
- 본 행사의 입장료는 페스티벌석 850,000루피아(약 72,000원), 일반석 1,795,000루피아(약 150,000원), VIP석 2,092,500루피아(약 177,000원)임



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

중동 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 02. 19(월) / 한국콘텐츠진흥원 UAE 마케터

□ 두바이 이마르 엔터테인먼트, 가상현실(VR) 테마파크 런칭

- 두바이 최대 부동산 개발회사인 이마르(Emaar)의 자회사 이마르 엔터테인먼트(Emaar Entertainment)가 중동 최초의 가상현실 테마파크 <VR Park>를 2018년 상반기 중으로 두바이 몰(The Dubai Mall)에 개장
- ‘함께 즐기는 현실탈출(Shared Escapism)’을 핵심 콘셉트로 하는 <VR Park>는 가상현실(VR)과 증강현실(AR)을 활용한 모든 연령대의 고객이 즐길 수 있는 다양한 게임 및 놀이기구가 들어설 예정
- 이마르 엔터테인먼트는 놀이문화 선도를 위한 다양한 시도를 지속하고 있으며, 이번 가상현실 공원 개장에 앞서 극장체인 <릴 시네마스(Reel Cinemas)>를 통해 중동 최초의 극장 멤버십 서비스(월 AED79/ 약 2만 3천 원으로 무제한 영화관람)를 시작했으며, 올해 초에는 외식과 영화를 함께 즐기는 새로운 콘셉트의 서비스도 런칭 한 바 있음

□ 두바이, <미래 박물관> 공개

- UAE 부통령 겸 국무총리이자, 두바이 통치자인 셰이크 모하메드 빈 라쉬드 알 막툼(Vice President and Prime Minister of the UAE and Ruler of Dubai His Highness Sheikh Mohammed bin Rashid Al Maktoum)은 2월 11~13일 두바이에서 개최된 제6회 <세계 정부 정상회담(World Government Summit)> 행사 기간 중 <미래 박물관(Museum of the Future)>을 공개
- 셰이크 모하메드 부통령은 <미래 박물관>을 공개하며 “향후 12년 내에 AI 기술은 전 세계 GDP에 15조 달러이상의 가치를 창출할 것” 이라고 말하며, “두바이의 <미래 박물관>은 미래지향적인 개혁의 인큐베이터이자, 미래 발전을 선도하려는 UAE의 강한 의지를 나타내는 상징” 이라고 설명
- <미래 박물관>은 2019년 정식 개관 예정으로, 관람객들에게 인공지능(AI)의 미래와 AI가 미래 생활에 미치는 영향에 대한 인터랙티브 체험을 제공할 예정
- 세계 최초 3D 프린팅 사무실 및 두바이 블록체인 전략 등을 이끌어온 두바이 미래 재단(Dubai Future Foundation)의 5년여에 걸친 미래연구에 기반을 두어 설립되고 있음

□ 아부다비, 여행 및 관광 특화 스타트업 인큐베이터 런칭

- MENA 기반 VC 왈다 캐피탈(Wamda Captital)와 아부다비 4개 기관이 함께 여행 및 관광 특화 스타트업 지원 프로그램 <피크라 랩스(Fikra Labs, fikra; 아랍어로 ‘아이디어’)>를 런칭하고, 최종 선발된 4개 기업에 각각 10만 달러(1억 676만원)를 지원할 예정
- 참여하는 4개 아부다비 기관으로는 문화관광청(the Department of Culture and Tourism), 에티하드 항공그룹(Etihad Aviation Group), 아부다비 국립전시센터(ADNEC: Abu Dhabi National Exhibitions Company) 및 부동산 개발 기업 미랄(Miral) 등이 있음
- 또한 2018년 하반기에 오픈예정인 경제 자유 지역, <아부다비 글로벌 마켓(ADGM: Abu Dhabi Global Market)>도 <피크라 랩스>를 지원해 선발 기업을 유치할 예정
- 3월 5일까지, 국적에 상관없이 지원이 가능하며, 왈다 캐피탈과 4개 기관의 대표자로 구성된 심사위원단의 심사·심층 인터뷰·2일간의 워크숍·4주간 인큐베이터 과정 등을 거쳐 최종 4개 기업이 선발되고, 선발된 기업에게 10만 달러가 각각 지원됨
- 왈다 캐피탈은 투자지원에는 참여하지 않지만, 행정 지원 및 멘토십 프로그램 등을 제공할 예정
- 아부다비는 2016년 기준 전년대비 약 8%가 증가한 4백 4십만 명의 관광객을 유치함. 이번 여행 및 관광 특화 스타트업 지원 프로그램은 석유에 집중된 UAE 경제기반을 다변화하기 위한 사업의 일환으로, 아부다비는 <비전 2030(Vision 2030)> 경제 성장 전략에 따라 스타트업 지원을 위한 제도적인 기반 정비와 다양한 지원 프로그램을 런칭 하고 있음

브라질 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 02. 19(월) / 한국콘텐츠진흥원 브라질 마케터

□ 브라질 연극 수출을 위한 제5회 상파울루국제연극제 개최

- 브라질의 연극과 무용을 수출하기 위해 만들어진 MITsp(Mostra Internacional de Teatro de Sao Paulo - 상파울루국제연극제) 제 5회가 오는 3월1일부터 11일까지 개최될 예정임
- 이번 MITsp에는 총 15명의 국내·제 프로듀서들이 초대되어 약 10개 이상의 작품들을 관람하게 되며 이중 확인된 참석자들은 <하바나 축제>, <산타르칸젤로 축제(이태리)>, <Dialog Festival(폴란드)>, <Almada Festival(포르투갈)>, <Latin American Theatre Festival(영국)>, <Kaserne Festival(스위스)>의 대표자들임
- 이번 연극제에서는 최대한으로 브라질에 대한 고정관념(카니발축제, 삼바, 흑인에 대한 잘못된 편견 등)들을 배제한 작품들 또는 외국 연극들과는 색다른 작품들로 선정되었음

□ 드디어 브라질에서도 모바일 결제 활성화

- Apple Pay가 브라질에서도 보급될 것이라는 발표에 이어 NFC(근접무선통신)를 통한 결제방식이 활성화될 것으로 보임
 - ※ Android Pay(2017.11부터), Samsung Pay(2016.07부터)
- 애플 페이는 총 20개국에서 출시할 예정이며, 중남미에서는 브라질이 첫 시범 국가임
- 애플의 브랜드 효과로 인해 이번 애플 페이의 출시 발표가 모바일 결제시장을 활성화 시킬 것으로 전망되고 있으나, 브라질의 스마트폰 시장은 안드로이드 점유율이 93.2% (iOS는 6.3%)에 달함
- 지난 11월 구글은 Android Pay를 출시하였으나 10월에 출시된 Pagar(Google Wallet)앱과 병합하여 “Google Pay”로 새롭게 곧 출시될 예정임
- 애플사의 발표 5일 후 모바일 결제방식의 선구자인 삼성은, 삼성 페이에 식사, 문화 카드들을 호환시켰다고 발표하였음
- 삼성브라질의 Renato Citrino(모바일장치분야의 고위관리자)는, 삼성이 MST(마그네틱 보안 전송) 기술도 개발하였으며 앞으로는 스마트폰이나 스마트워치 하나면 모든 결제가 가능하게 되어 카드를 직접 가지고 다닐 필요성이 점점 없어질 것이라고 설명하였음

● 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 과장 : +971-2-491-7227 / swpark@kocca.kr
 - 남미마케터(브라질 상파울루) 박희란 과장 : +5511-2476-5120 / brazil@kocca.kr
-