위클리 글로벌

2018. 02. 26. Vol.56

kocca
한국콘텐츠진흥원

목 차

2018. 02. 26. 마케팅지원팀

구 분	제 목
미국	- 할리우드 ‘미투(Me Too) 운동’ 급속도로 확산 - 빌보드, 방탄소년단 특집호 발행 및 웹사이트 내 단독 카테고리 만들어 - <블랙 펜서>, 북미 박스오피스 2월 개봉작중 역대 1위
중국	- 텐센트 게임, <절지구생> 2종 발표로 IOS모바일 게임순위 TOP3 장악 - 춘절 박스오피스 13억 1,900만 위안으로 전세계 사상 최고기록 경신 - 광전총국, 온라인 라이브 퀴즈쇼에 대한 관리강화 통지 발표
일본	- 2017년 PC 동영상 광고, 광고주 24% 증가, 출고량 1위 아마존재팬 - 소니뮤직, “피처링” 참여하는 새로운 오디션 프로젝트 개최
유럽	- 2017년 프랑스 레코딩 음악 시장, 스트리밍 매출 증가에 의해 성장
인도네시아	- 한국 모바일 게임 엘리트게임즈를 통해 인니 출시 - 인니 창조경제위원회, 현지 스타트업 5개사 SXSW 참가 지원

미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 02. 26(월) / 한국콘텐츠진흥원 미국 비즈니스센터

□ 할리우드 '미투(Me Too) 운동' 급속도로 확산

- ㅇ 현재 할리우드는 '미투 운동'을 통해 성 추문 근절을 위한 목소리를 높이고 있음
- ㅇ 미투 운동은 SNS에 성범죄 피해 사실을 밝혀 그 심각성을 알리는 캠페인으로, 할리우드 유명 제작자 하비 웨인스타인(Harvey Weinstein)의 성추문 사건이 발단이 됨
- ㅇ 하비 웨인스타인은 영화사 여직원과 여배우들을 수십 년간 성추행해 옴. 그 사실이 안젤리나 졸리, 애슐리 쥬드, 헤더 그레이엄 등 영화계 종사자들에 의해 30년 만에 밝혀지면서 미국뿐 아니라 전 세계적으로 성희롱-성폭력에 대한 심각성이 대두됨
- ㅇ 이에 대응해 수많은 할리우드 영화인과 배우들이 성폭력 공동 대응을 상징하는 흰 장미를 들고 나와 미투 운동을 지지하고 나섰음
- ㅇ 이러한 움직임은 지난 달 개최된 <제 75회 골든 글로브>에서 다시 한 번 상기됨. 오프라 윈프리는 '반 성폭력' 을 상장하는 블랙 드레스를 입고 미투 운동에 대한 지지를 보내는 수상 소감을 전했고, 이외 배우와 감독 등 모두 검은 옷을 입고 지지를 보냈음
- ㅇ 이 밖에도 마이크로소프트 비즈니스 개발부분 존슨 수석부사장은 "더 나은 변화를 이끌어내기 위해서라도 여성들이 당당히 목소리를 내야 한다"고 언급

□ 빌보드, 방탄소년단 특집호 발행 및 웹사이트 내 단독 카테고리 만들어

- ㅇ 미국 빌보드는 지난 1월 서울에서 촬영된 방탄소년단(이하 BTS)의 개인화보와 단체화보로 장식된 8가지 버전의 특집호를 발행. 4시간 만에 1만부 이상을 판매하며 완판을 기록함
- ㅇ 잡지 속 BTS는 한옥과 전통문양이 그려진 병풍을 배경으로 포즈를 취하고 있어 한국 대표 가수로서 의미를 더함
- ㅇ 더불어 빌보드는 화보와 함께 진행된 BTS의 인터뷰 영상을 공개. 영상 속 멤버들은 음악과 패션 트렌드와 관련하여 "음악과 패션을 떼려야 뗄 수 없는 관계이며, 이제는 음악을 듣고 보는 시대"라고 언급
- ㅇ 최근에는 빌보드 공식 웹사이트 내 뉴스 카테고리 안에 BTS만을 단독으로 다루는 카테고리를 생성하여 방탄소년단 관련 소식을 전하기도 함
- ㅇ 특히 BTS 카테고리는 해당 카테고리 내 'R&B/Hiphop', 'Dance', 'Pop', 'K-Pop' 등의 코너 가운데 유일한 가수명으로 자리 잡고 있어 미국 내 인기를 다시금 입증하고 있음

□ <블랙 펜서>, 북미 박스오피스 2월 개봉작중 역대 1위

- ㅇ 버라이어티는 21일(현지시간) 디즈니-마블 스튜디오의 2018년 첫 작품인 <블랙 펜서>가 지난 주말 북미 4천 20개 스크린에서 상영, 2억 1천만 달러의 흥행수입을 올렸다고 보도
- ㅇ 이는 2월 개봉작 중 역대 최고액이며, 첫 주말 성적으로는 역대 5위에 해당하는 기록임. 또한 마블 제작 영화로는 2012년 <어벤저스> 이후 두 번째에 해당
- ㅇ <블랙 팬서>는 흑인 영웅담을 그린 액션 블록버스터로, 영화 속 가상 국가인 와칸다의 국왕 '티찰라'가 희귀금속인 '비브라늄'을 탈취하려는 위협에 맞서 조국의 운명을 걸고 전쟁에 나서는 영웅 스토리임
- ㅇ 디즈니-마블 스튜디오의 2018년 첫 작품인 <블랙 펜서>는 관객들과 영화비평가로부터 호평을 받으며 영화 평점기관인 로튼 토마토 비평가 평가에서 97%를 받아 화제가 되고 있음
- ㅇ 한편, 블록버스터 2위에는 소니 픽처스의 패밀리 코미디 <피터 래빗>가, 3위에는 유니버설의 <50가지 그림자: 해방>, 4위에는 <쥬만지: 새로운 세계>가 차지

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 02. 26(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

게임

텐센트 게임, <절지구생> 2종 발표로 IOS모바일 게임순위 TOP3 장악

텐센트가 블루홀과 합작하여 제작한 <배틀그라운드>의 모바일버전인 게임 <절지구생: 자격전쟁(绝地求生:刺激战场)>과 <절지구생: 전군출격(绝地求生:全军出击)>의 베타버전이 ios 인기게임 APP순위에서 글로벌 1위 게임인 <왕자영요>를 3위로 밀어내고 각각 1위와 2위를 차지함. 이로써 모바일 게임 APP순위 TOP10 중 TOP3를 텐센트 게임이 차지함

영화

춘절 박스오피스 13억 1,900만 위안으로 전 세계 사상 최고기록 경신

2월 16일, 춘절 당일 단일 박스오피스 흥행 수익은 13억 1,900만 위안(약 2,274억 원)으로 작년 춘절보다 약 5억 1,300만 위안(약 916억 원) 증가함. 해당 기록은 이전까지 최고 흥행 수익 기록인 2015년 12월 북미 박스오피스의 1억 3,700만 달러(약 1,478억 원)를 넘어선 것으로, 단일 박스오피스 흥행 수익으로는 세계 최고 기록임.

순위	작품명	중문명	박스오피스	
			(단위: 억 위안)	한화 환산금액
1	착요기2	捉妖记2	5.8	약 985억 140만 원
2	당인가탐안2	唐人街探案2	3.5	약 594억 4,050만 원
3	서유기여야국	西游记女儿国	1.7	약 288억 7,110만 원
4	홍해행동	红海行动	1.2	약 203억 7,960만 원
5	웅출몰변형기	熊出没变形记	0.8	약 135억 8,560만 원

*2월 16일 당일 박스오피스 순위 TOP5

정책

광전총국, 온라인 라이브 퀴즈쇼에 대한 관리강화 통지 발표

2월 14일, 광전총국은 <국가 신문출판광전총국 인터넷 생방송 라이브퀴즈 프로그램 관리 광화에 관한 통지(国家新闻出版广电总局关于加强网络直播答题节目管理的通知)>를 발표함. 통지 내용에 따르면, 최근 온라인 플랫폼들이 생방송 형식으로 퀴즈를 내고 상품(상금)을 지급하는 프로그램을 개설하는 것에 대해, 합법적인 시청프로그램 방송 자격과 콘텐츠에 대한 심사 시스템을 갖추지 않아 잘못된 정보를 전달하는 경우가 많고, 단순히 이용자들의 시선을 유도하기 위해 저속하고 격조가 떨어지는 등 사회주의의 핵심 가치관과 부합하지 않는 내용이 전파되고 있다고 지적하며, 각급 신문출판 광전부문과 부서에 이미 개설 된 온라인 라이브 퀴즈쇼에 대한 정리와 관리감독 강화를 요구함.

온라인 라이브 퀴즈쇼는 APP을 이용해 매일 일정 시간에 생방송으로 진행자와 함께 퀴즈를 풀며 퀴즈를 맞힌 이용자들이 상금을 나눠 갖는 방식으로, 인기 APP 중 하나인 <백만영가(百万赢家)>의 우승 상금은 최고 102만 위안(약 1억 7,300만 원)에 달했으며, 당시 퀴즈에 참여한 이용자 수는 약 400만 명을 넘었음.

일본 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 02. 26(월) / 한국콘텐츠진흥원 일본 비즈니스센터

□ 2017년 PC 동영상 광고, 광고주 24% 증가, 출고량 1위 아마존재팬

- ㅇ 비디오리서치인터랙티브(VRI)는 2017년 동영상 광고 출고 상황을 정리해서 발표함. 자사 독자 기준을 바탕으로 수집・데이터베이스로 제작한, PC 동영상 광고와 디스플레이 광고 등의 광고 통계 서비스 「Web Ads Report Advance」의 수치를 집계한 결과임
- ㅇ 2017년 한 해 동안 PC 동영상 광고를 출고한 광고주 수는 2,330회사로 2016년의 광고주 수(1,873회사)에 비해 24.4% 증가함
- ㅇ 업종별로 보면, 2017년 동영상 광고 출고 회사의 점유율은 ▲타 서비스(여행・관광, 레저, 관공서 등)가 32%로 최대를 차지하였고, 이어 ▲제조업 25%, ▲IT 업종 12%임. 그 외의 업종을 포함해서 전년도와의 경향 차이는 크지 않음
- ㅇ 2017년에 출고된 PC 동영상 광고의 추정 출고량을 광고주별 순위를 살펴보면 아마존재팬이 가장 많았고, 다음은 닛산 그 뒤를 넷플릭스, Perform(DAZN 운영) 등으로 동영상 서비스 사업자가 상위에 오름
- ㅇ PC 동영상 광고와 PC 디스플레이 광고, 두 분야에서 추정 출고량이 상위 20위에 속한 회사는 아마존재팬, 닛산(Nissan), 소프트뱅크, 도요타자동차, 라쿠텐, 야후로 총 6개 회사임

□ 소니뮤직, “피처링” 참여하는 새로운 오디션 프로젝트 개최

- ㅇ 소니뮤직엔터테인먼트(이하 SME)는 전체 레코드 제작 및 발매는 물론 신인 개발 부문인 SD(1978년 발족한 신인개발 및 발굴 부문) 그룹도 참여하는 일대 오디션 <Feat. 소니뮤직 오디션(이하 Feat.)>을 개최함. 음악성과 셀프 프로듀스 능력 등은 물론이며, 오디션의 가장 큰 특징은 SME가 아티스트 활동을 강력히 지원하고 그들의 활동에 ‘피처링’ 참여를 하면서 심사를 진행하는 점임
- ㅇ 오디션 <Feat.>는 특정 레코드 회사와 소속 계약이 없으면, 성별・연령・장르를 불문하고 참여 가능함. 가장 큰 특징은 1차・2차 심사(서류 및 면접)을 거쳐 4팀 전후로 선출하고, 최종 심사에서 소니뮤직그룹의 독자 개발에 의한 ‘음악 트렌드 랭킹’에 활용한다는 것임
- ㅇ <Feat.>에서는 아티스트의 셀프 프로듀스 능력뿐만 아니라 SNS를 통해 어떻게 자신을 연출할지 등도 심사 대상이 됨. 일반인의 반응과 동향이 심사의 주요 포인트임
- ㅇ 또한 SME 대표이사 오타니 히데히코(大谷英彦)는 ‘프로듀스 능력이 높은

아티스트가 늘고 있는 지금, 앞으로의 시대에 걸맞게 다방면의 재능을 발견하고 싶다는 생각에서 시작한 오디션이다.’며 ‘종합엔터테인먼트 회사로서 신인 아티스트는 자유롭게 창작 활동을 할 수 있도록 지원을 아끼지 않고, 상상을 초월한 다양한 재능을 발견하고 싶다.’고 전함

유럽 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 02. 26(월) / 한국콘텐츠진흥원 유럽 비즈니스센터

□ 2017년 프랑스 레코딩 음악 시장, 스트리밍 매출 증가에 의해 성장

- ㅇ 2017년 프랑스의 레코딩 음악 시장 규모는 전년인 2016년도 대비 3.9% 상승하였으며, 매출은 2016년 보다 2,200만 유로(약 291억원)가 증가한 5억 8,300만 유로(약 7,718억원)를 기록했음
- ㅇ 프랑스의 음반 협회인 SNEP(Le Top de la semaine)에 따르면 전년 대비 매출이 높아진 이유는 주로 스트리밍 플랫폼 매출 증가임
- ㅇ 2017년도 스트리밍 매출은 전년대비 23% 증가하여 약 2억 4,300만 유로(약 3,217억 원)를 기록하였으며 레코딩 음악 시장 총 매출의 41.6%를 차지하였음
- ㅇ 스트리밍 매출액 가운데 구독 매출이 2억 3백만 유로(약 2,687억 5천만 원)로 83.5%를 차지하였으며, 4천만 유로(약 529억 5천만 원)는 광고 기반 스트리밍(ad-funded tiers)에 의해 발생한 것으로 파악되었음
- ㅇ 광고 기반 스트리밍은 33%가 상승하여 가파른 상승세를 보이고 있으며, 스트리밍 플랫폼 구독자 수는 2016년에 390만 명에서 2017년도에 440만 명으로 증가하여 광고 기반 스트리밍 보다 낮은 수치인 21% 증가함
- ㅇ 스트리밍을 포함한 디지털 분야는 레코딩 음악 시장에서 49%의 점유율을 차지했으며, 디지털 분야에서 가장 작은 비중을 차지한 것은 6%의 다운로드로, 2016년에 비해 18.6% 감소함
- ㅇ 디지털 형태가 아닌 일반 음반 수익이 아직 51.2%로 가장 큰 부분을 차지하고 있긴 하지만, 전년 대비 4.7% 감소한 2억 8,800만 유로(약 3,832억 7,904원)을 기록함
- ㅇ 레코딩 음악 시장과 공연 저작권, 싱크 등이 포함된 전체적인 프랑스 음악 시장도 전년대비 3.9% 상승한 7억 2,300만 유로 (약 9,621억 9천만원)의 매출을 기록함
- ㅇ 2017년도 프랑스 전체 음악 시장의 분야별 매출 비중은 공연 저작권이 16%, 싱크 3%, 디지털 음반 39%와 일반 음반 41%로 나뉘어 있음
- ㅇ 2002년 이후 오랜 기간 침체기를 맞았던 프랑스의 레코딩 음악 시장은 2014년부터 꾸준한 성장세를 보이며 전체 음악 시장 성장에 기여하고 있으며, 음반 회사들의 혁신적인 아티스트 발굴과 육성이 레코딩 음악시장 성장에 기여를 한 것으로 분석되고 있음

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 02. 26(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 한국 모바일 게임 엘리트 게임즈를 통해 인니 출시

- ㅇ 2018년 2월 17일부터 2월 18일까지 양일간 서부 자카르타 네오 소호몰(Neo Soho Mall)에서 <엘리트 게임즈 엑스포(Elite Games Expo)>가 개최됨
- ㅇ 미국의 게임사인 <엘리트 게임즈(Elite Games)>가 개최한 이번 행사는 인도네시아에서 한국 모바일 게임 출시를 기념하는 자리로써 크라운마스터즈(Crown Masters, 카드게임), 조이플래넷(Joy Planet, 퍼즐게임), 헬로 헤로(Hello Hero, 배틀게임), 트레이드 타이쿤(Trade Tycoon, 전략게임) 등 총 7개의 모바일 게임이 소개됨
- ㅇ 현재 애플 앱스토어와 구글 플레이 스토어를 통해 벨라톨(Velator)와 조이플래넷(Joy Planet)은 무료 다운이 가능하며, 그 외의 게임들은 3월부터 무료 다운이 가능함
- ㅇ 한편, 이번 행사 관계자는 "인도네시아는 한국, 필리핀 다음으로 모바일 게임시장 성장가능성이 높은 국가로, 경기콘텐츠진흥원의 지원을 받아 동남아시아 시장에 진출할 계획이다." 라고 밝힘
- ㅇ 2010년에 설립된 <엘리트 게임즈(Elite Games)>는 글로벌 게임 아웃소싱 회사로 게임 관리/고객관리/IT/마케팅 서비스 등을 제공함. 본사는 미국, 동남아시아 지역 대표사무소는 필리핀에 위치함

※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ 인니 창조경제위원회, 현지 스타트업 5개사 SXSW 참가 지원

- ㅇ 2018년 3월 9일부터 3월 18일까지 미국 텍사스주 오스틴에서 개최되는 <사우스 바이 사우스웨스트(South by Southwest, SXSW) 2018> 행사에 인도네시아 스타트업 기업 5개사가 참가함
- ㅇ 1987년부터 매년 3월 개최되는 본 행사는 정보기술(IT), 영화, 음악 등을 아우르는 세계 최대 창조산업 축제로, 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF)는 작년에 이어 2년 연속 현지 업체들의 본 행사 참가 지원(항공료 지원)을 하고 있음
- ㅇ 총 75개 업체가 지원한 가운데, 아래와 같이 총 5개 업체가 선정되어 인도네시아를 대표하여 <SXSW 2018 트레이드 쇼> 행사에 참가할 예정임. 참가업체 명단은 다음과 같음

순번	참가업체명	업체 소개
1	스퀄라인닷컴 (Squline.com)	인도네시아에서 최초로 시작된 온라인 외국어 교육 사이트로, 영어, 중국어, 일본어 교육 서비스를 제공
2	까따 에이아이(Kata ai)	인공지능(AI) 기술을 바탕으로 메신저 앱을 통하여 소비자와 기업을 연결하는 서비스업체
3	마이코테크(Mycotech)	농업 폐기물에서 환경보호 물질을 개발하는 업체
4	스루니오디오 (Seruniaudio)	어쿠스틱 악기 녹음 마이크 개발 업체
5	사프트세븐로보틱스 (Saft7robotics)	교육용 로봇 제품을 개발하는 업체

※ 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) 김기헌 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