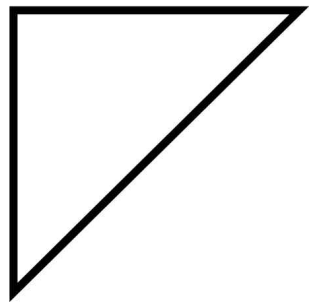


—  
위클리  
글로벌  
2018.11.12.

Weekly Global

20

18



# 목 차

2018. 11. 12. 마케팅지원팀

구 분	제 목
미국	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이창동 감독, 스티븐 연과 영화 &lt;버닝&gt; 홍보 위해 LA 방문</li> <li>- “홈버튼 없는 아이패드, 레티나 달린 맥북에어” 3가지 신제품 발표한 애플</li> <li>- 영화 &lt;할로윈&gt;, 북미 박스오피스 2주째 1위 차지</li> <li>- 블랙핑크, 유니버설 뮤직과 손잡아 미국 진출 박차</li> </ul>
중국	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (미디어) 중국 21개 미디어 기업 2018년 3분기까지 재무보고 발표</li> <li>- (뉴미디어) TIK TOK, 10월 미국 APP STORE 다운로드 순위 1위</li> <li>- (소송) 텐센트, Wechat에 대한 표절 주장하며 inChat에 소송 제기</li> </ul>
중국 심천	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 중국 모바일 게임 시장의 성장과 회복</li> <li>- 2018년 제3분기 전국 문화 및 문화관련 기업 영업 수익 9.3% 증가</li> </ul>
일본	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 재팬 콘텐츠 쇼케이스 2018, 총 방문자 수 17,675명 기록</li> <li>- 고단샤, 만화 정액 과금 관련한 새 계획 발표</li> </ul>
유럽	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인디 음악 페스티벌, 지난 3년간 영국 경제에 10억 파운드 이상 기여</li> <li>- 유럽 지역 SVOD 구독, 지난 4년간 3배 증가</li> </ul>
인도네시아	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인니 창조경제위, 국제 창조산업 컨퍼런스(WCCE) 개최</li> <li>- 인니 TV 어워즈에 한국 연예인 초청</li> </ul>
중동	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2030년, 사우디아라비아 영화관 수익규모 15억 달러 이를 것</li> <li>- 핀테크 스타트업 액셀러레이터, 2018 핀테크 하이브 런칭</li> <li>- DC 코믹스 아트 전시회, 아부다비 개장</li> </ul>
브라질	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 의료 관련 가상현실 스타트업 ‘MedRoom’ 사업 확장 가능성 무한</li> <li>- 브라질 스트리밍 시장 넷플릭스의 독주 뒤 글로벌의 선방</li> <li>- 유튜브뮤직 브라질 스트리밍 시장 진출</li> </ul>

# 미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 11. 12.(월) / 한국콘텐츠진흥원 미국 비즈니스센터

## □ 이창동 감독, 스티븐 연과 영화 <버닝> 홍보 위해 LA 방문

- 제71회 아카데미영화상(오스카) 외국어영화 부문의 한국영화 출품작으로 선정된 영화 <버닝>의 이창동 감독과 주연 ‘벤’ 역을 맡은 배우 스티븐 연이 23일(현지시간) LA 한국 문화원에서 기자간담회를 통해 제작 비화를 공개함
- 이 감독은 오스카 경쟁부분 진출 가능성에 대해 “한국영화가 작품성이 부족해 아카데미 외국어영화상에 후보로 오르지 않았다고 생각하지 않는다.”며 “지금까지 영화의 인지도가 낮아 심사위원들의 관심을 끌 기회가 적었다고 본다. 하지만 최근의 여건상 그 기회가 멀지는 않았다고 생각한다”고 답함
- 한국계 배우로 위킹데드로 세계적인 인지도를 얻은 스티븐 연은 “한국 영화계는 개성있는 작품들이 넘쳐난다. 배우가 반드시 할리우드에 진출하는 것을 목표로 할 필요는 없다고 생각한다”고 말함
- 이어, 열린 결말에 대해서는 “처음부터 의도적으로 한 결정”이라며 “결말이 없는 하루키의 원작에 끌렸고 그대로 했다”고 덧붙임
- 한편 일본 작가 무라카미 하루키의 <헛간을 태우다>를 원작으로 한 <버닝>은 주인공인 유통회사 알바생 종수가 어릴 적 친구 헤미와 헤미가 아프리카 여행에서 만난 정체불명의 남자 벤과 우연히 만나면서 겪게 되는 이야기를 그린 영화임
- <버닝>은 지난 칸영화제 경쟁부문에 초청받았고 오스카와 골든글로브의 한국출품작으로 선정돼 올해 한국 최고의 화제작으로 평가됨

## □ “홈버튼 없는 아이패드, 레티나 달린 맥북에어” 3가지 신제품 발표한 애플

- 지난 30일(현지시각) 애플이 뉴욕 브루클린 아카데미 오브 뮤직에서 스페셜 이벤트를 개최해 새로운 맥북 에어, 맥 미니, 아이패드 프로를 공개함
- 이번 맥북 에어는 이전 모델처럼 고해상도 레티나 디스플레이(13.3인치)를 탑재했고 부피는 17% 줄었으며 무게는 1.25kg로 전보다 줄었음
- 소형 데스크톱 모델 맥 미니 신형은 8세대 인텔 프로세서를 비롯한 최신 하드웨어를 탑재했고 가격도 크게 상승하여 106만 원부터 시작함
- 가장 큰 변화를 맞은 것은 아이패드로, 이번에 공개된 아이패드 프로 3세대는 홈버튼이 사라져 최신 아이폰 X&#8231;XS처럼 얼굴인식 보안 체계인 ‘페이스 아이디’를 탑재함. 디스플레이는 고화질 ‘리퀴드 레티나 디스플레이’가 탑재되었고 두께는 이전 모델보다 15% 얇아짐

- 주목할만한 변화는 입출력 포트에 있는데 기존 애플 독자 규격인 라이트닝 포트를 대신해 USB C타입 포트가 하단에 들어가 다른 전자기기 충전이 가능해짐
- 또한, 애플펜슬 2세대는 자석이 내장돼 아이패드 프로에 접촉시켜놓을 수 있고 접촉시켜놓기만 하면 무선으로 충전됨. 가속도 센서가 들어가 손가락 두드림을 인식해 특정 동작을 입력할 수도 있음

## □ 영화 <할로윈>, 북미 박스오피스 2주째 1위 차지

- 영화 <할로윈>이 지난주 10월 마지막 주말에 3,204만 5,000달러를 벌어들이며 개봉 2주째 미국 박스오피스 1위를 차지함
- <할로윈>의 북미 누적수입은 1억을 넘어섰고, 전 세계 수입은 1억 7,229만 8,400달러임
- <할로윈>은 2주 연속 1위는 물론, 북미에서 역대 호러-슬레셔 장르 흥행 1위를 기록함. 제작사 블룸하우스 영화중에서는 <겟아웃(2017)>, <23아이덴티티(2017)>에 이어 세 번째로 많은 관객을 끌어모음
- 2위에는 <스타 이즈 본>이, 3위는 <베놈>, 그리고 4위는 <구스범스: 몬스터의 역습>등 영화 세편이 모두 2주 연속 해당 순위를 지킴
- 특히, <스타 이즈 본>은 개봉 4주째임에도 전주 대비 수입 하락률이 25.8% 밖에 떨어지지 않음. <베놈>은 개봉 4주째에 전 세계 수입 5억달러를 돌파하며 제작비의 다섯배 이상 수익을 냄
- 5위는 제르트 버틀러, 게리올드만 주연의 신작 액션인 <헌터 킬러>가 차지함

## □ 블랙핑크, 유니버설 뮤직과 손잡아 미국 진출 박차

- 지난 23일(현지시각) 소속사 YG엔터테인먼트는 블랙핑크가 유니버설 뮤직 산하 레이블 인터스코프레코드와 계약했다고 밝힘
- 인터스코프는 닥터드레, 투팍, 에미넴, 켄드릭 라마 등 최고의 힙합 아티스트부터 마룬파이브, U2, 마돈나, 레이디 가가, 셀레나 고메즈 등 팝스타를 아우르는 유명 레이블임
- 유니버설 뮤직그룹 회장 그레이지 경은 블랙핑크를 통해 YG와 새로운 관계를 맺게 되어 기쁘다며 유니버설 뮤직그룹의 자원과 전문지식을 토대로 블랙핑크의 놀라운 성공을 기대한다고 전함

# 중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 11. 12(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

## □ [미디어] 중국 21개 미디어 기업 2018년 3분기까지 재무보고 발표

- 중국 증시에 상장된 21개 미디어 기업이 발표한 2018년 3분기 재무보고에 따르면, 화책미디어(华策影视)를 포함한 12개 기업의 순이익은 전년도 동기대비 증가 하였지만, 나머지 9개 기업의 순이익은 전년 동기대비 감소함.
- 화이브라더스의 3분기 영업수익은 31억 8,300만 위안(약 5,158억원)으로 전년도 동기대비 31.58% 증가하였지만, 순이익은 3억 2,800만 위안(약 531억원)으로 전년 대비 45.38% 하락함. 이에 반해 광선미디어의 3분기까지 영업수익은 12억 8500만 위안(약 2,074억 원)으로 전년도 동기대비 17.05% 하락하였지만, 순이익은 22억 8,500만 위안(약 3,687억 원)을 기록해 동기대비 263.7% 대폭 상승함. \* 광선미디어 순이익은 투자수익(영업외수익)을 포함한 금액

2018년 미디어기업 3분기 순이익 재무보고					
회사	순이익 (억 위안)	전년도 동기대비 증가폭	회사	순이익 (억 위안)	전년도 동기대비 증가폭
광선미디어(光线传媒)	22.85	263.70%	중국전영(中国电影)	12.98	83.37%
완다미디어(万达电影)	12.68	0.31%	제청주식(捷成股份)	7.93	2.82%
화책미디어(华策影视)	3.56	15.49%	화이브라더스(华谊兄弟)	3.28	-45.38%
횡점미디어(横店影视)	3.23	5.92%	자문미디어(慈文传媒)	2.45	64.19%
신문화(新文化)	2.24	10.77%	환서세계(欢瑞世纪)	1.73	940.94%
금일미디어(金逸影视)	1.38	-3.85%	장성미디어(长城影视)	1.12	0.08%
행복남해(幸福蓝海)	1.04	50.63%	상해영화(上海电影)	1.01	-34.60%
당덕미디어(唐德影视)	1.00	-17.77%	오버인터테인먼트(奥娱娱乐)	0.73	-76.98%
북경문화(北京文化)	0.46	144.55%	화위문화(骅威文化)	0.33	-85.40%
문투홀딩스(文投控股)	0.25	-93.34%	화록백납(华录百纳)	-3.46	-394.94%
인기미디어(印记传媒)	-6.44	-253.72%			

## □ [뉴미디어] TIK TOK, 10월 미국 APP STORE 다운로드 순위 1위

- 중국 쇼트클립 플랫폼 더우인의 글로벌 버전인 TIK TOK이 10월 미국 애플 App Store 소셜 카테고리에서 페이스북, 인스타그램, 스냅챗, 유튜브 등을 제치고 다운로드 수 1위를 기록함.
- 지난 9월, TIK TOK의 신규 다운로드 수는 전월보다 31% 증가해 구글플레이와 애플 App Store에서 총 381만 건을 넘어 Facebook의 353만 건보다 높은 수치를 기록함.

## □ [소송] 텐센트, Wechat에 대한 표절 주장하며 inChat에 소송 제기

- 30일, 북경시 해전법원(海淀法院) 홈페이지에 공개 된 내용에 따르면, 텐센트는 모바일메신저 어플리케이션 inChat(币应)이 자사의 Wechat을 표절했다면서 inChat을 개발한 Chips Limited와 운영업체 북경풍기운비과학기술유한공사(北京风气云飞科技有限公司)를 상대로 법원에 소송을 제기함.
- 텐센트는 inChat의 사용자 화면 · 기능 설정 · 기능 명칭뿐만 아니라 색채·배열·아이콘 등이 Wechat과 일치하고 모멘트 · QR코드 스캔 · 페이 등 핵심서비스 기능까지 표절해 자사의 권익을 침해했다고 주장함. 이에 inChat을 개발하고 운영 중인 두 회사에 침해행위 중지와 경제적 손실금 1,000만 위안(약 16억 원) 배상을 청구함.
- 해전법원은 해당 안건을 수리하고 심리(审理) 진행 중임

# 중국 심천 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 11. 12.(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터

## □ 중국 모바일 게임 시장의 성장과 회복

- 중국 저명한 게임연합기구인 감마데이터의 최근 발표한 '2018년 3분기 모바일게임시장 보고서' 내용에 따르면 2018년 7~9월, 중국 모바일 게임 시장 매출 실적은 약 356억 위안으로 전년대비 16.6%성장률을 기록하였음.
- 감마데이터수석분석관에 의하면 2018년 TOP20게임 중 2018년도 3분기에 새롭게 출시된 다섯 개의 게임 매출이 가장 높았으며 그 중 애니메이션 IP 게임 '我叫MT4'가 퍼블리싱 후 2달 만에 중국 전체 게임 중 제 3위권에 진입했음. 또한, '我叫MT4'은 현재까지 약 15억 위안의 매출을 달성했음.
- 현재 중국 게임산업의 성장은 눈에 보이게 높아졌으며 그 중 모바일 게임의 성장률은 연이어 상승하고 있음. 또한, 감마데이터의 자료에 의하면 특히 애니메이션 IP를 활용한 새로운 게임들이 3분기에 놀라운 실적을 보였음.
- 또한 현재 중국 국내 게임 산업은 외국 게임 상품과의 경쟁 및 지적재산권 침해 등의 변수를 항상 염두하고 있으며, 지적재산권 보호 및 유저들의 유행 변화에 유연함을 보인다면 4분기 실적 또한 3분기 대비 기대 이상으로 선전할 것으로 전망됨.

## □ 2018년 제3분기 전국 문화 및 문화관련 기업 영업 수익 9.3% 증가

- '중국통계국(中国统计局)'에서 전국적으로 6만개의 문화 및 문화관련 기업을 조사한 결과, 2018년 3분기까지의 기업들의 수입 금액은 63,591억 위안으로 작년 대비 9.3%가 성장했으며 지속적 성장세를 보이고 있음.
- '중국통계국(中国统计局)'이 조사한 9개의 문화 및 문화 관련 산업 중, 7개의 산업이 성장세를 보였으며, 그중 두 개의 산업이 실질적인 데이터를 제공함. ▲ 뉴스방송서비스(新闻信息服务) 산업은 5,927억 위안의 영업 수익이 있었으며, 작년대비 26.7%가 상승했고 ▲ 창의디자인서비스(创意设计服务) 산업은 7,565억 위안의 영업 수익이 있었으며, 작년대비 18.7%가 상승함.
- 중국 내 지역 기준으로는 ▲ 동부 지역의 문화 및 문화 관련 기업의 영업 수익 금액은 49,325억 위안으로 전국 문화기업 수익 금액의 77.6%를 차지했으며 ▲ 중부 지역의 영업 수익 금액은 8,305억 위안으로 수익 금액의 13.1%를 차지 ▲ 서부, 동북 지역의 영업 수익 금액은 각각 5,274억 위안, 686억 위안으로 수익 금액의 8.3%, 1.1%을 차지함.
- 성장률 방면으로는 ▲ 서부지역이 12.8%의 성장률로 가장 높은 성장세를 기록하였으며 ▲ 동부지역은 9.2%의 성장세를 기록 ▲ 중부지역은 8.6%의 성장률을 기록하였으나 ▲ 동부지역은 0.6%의 하락세를 기록하였음.

〈2018년도 제 3분기 문화 및 문화관련 기업 영업 수입액〉

	수입액(억 위안)	전년 대비 상승률(%)
총 영업 수익금	63,591	9.3
<b>항목</b>	<b>수입액(억 위안)</b>	<b>전년 대비 상승률(%)</b>
뉴스방송서비스	5,927	26.7
문화 창의산업	13,454	9.7
문화창의 디자인	7,565	18.7
문화매스컴	6,781	9.7
문화투자운영	357	-2.1
문화엔터테인먼트	1,106	-0.7
문화 상품생산	11,611	6.8
문화장비생산	4,620	2.8
문화소비품생산	12,170	2.8
<b>중국 내 지역</b>	<b>수입액(억 위안)</b>	<b>전년 대비 상승률(%)</b>
동부	49,325	9.2
중부	8,305	8.6
서부	5,274	12.8
동북	686	-0.6

〈출처: 중국통계국(中国统计局)〉



# 일본 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 11. 12.(월) / 한국콘텐츠진흥원 일본 비즈니스센터

## □ 재팬 콘텐츠 쇼케이스 2018, 총 방문자 수 17,675명 기록

- 2018년 10월 22일(월)부터 25일(목)까지 4일간 도쿄에서 국제 콘텐츠 마켓 재팬 콘텐츠 쇼케이스(Japan Content Showcase)2018이 개최되었음. 주최 측 발표에 따르면 행사 기간 동안 총 방문자 수는 1만 7,675명으로 작년 보다 약간 낮은 수준임
- 올해 방문자 중 구매자의 비율이 작년에 비해 21%가 증가한 84%였으며 그 중 72%가 중국, 한국 등의 해외 참가자였음
- 기업 부스 출전 이외에 기획 관련 연설과 발표가 많았던 것이 이번 행사의 특징임. 애니메이션의 경우 ‘해외 애니메이션 제작 프로듀서에 의한 스피치 세션&매칭’을 실시하여 애니메이션과 캐릭터를 중심으로 해외의 비즈니스 관계자들이 참가하였음. 또한 실사화 영화를 중심으로 ‘MPS / DHU / TIFFCOM 필름워크숍’도 개최됨
- 2017년에 비해 강연, 세미나의 수가 줄어 업계 정보 수집에 충분치 않았다는 평도 있으나 개최된 강연, 세미나 중 ‘콘텐츠 유통의 현황과 새로운 자금 조달 방법’과 ‘국제 공동 제작 세미나 <일본-유럽-아시아>’가 호평을 받았음. 행사장의 배치도 작년에 비해 평면과 동선이 알기 쉽게 개선되었다는 평을 받음

## □ 고단샤, 만화 정액 과금 관련한 새 계획 발표

- 2018년 10월 15일, 고단샤(講談社)가 디지털 만화 제공 서비스 ‘코믹 DAYS(コミックDAYS)’의 새로운 정액 플랜 ‘더 프리미엄(もっとプレミアム)’을 발표함. 이는 월정액 960엔으로 고단샤가 발행하는 13개 만화 잡지의 디지털 만화를 모두 구독할 수 있는 서비스임
- 고단샤가 발행하고 있는 ‘주간 소년 매거진(週刊少年マガジン)’, ‘영매거진(ヤングマガジン)’, ‘나카요시(なかよし)’, ‘BE·LOVE’ 등 소년, 청년, 소녀, 여성 잡지에 연재되는 다양한 장르의 만화를 제공할 예정임
- 청년지와 여성지만을 제공하여 선택의 폭이 좁다는 단점을 보완하기 위해 가격을 올리는 대신 다양한 장르를 즐길 수 있게 하였음
- 계약 개시 후 첫 달은 무료로 서비스를 제공하여 보다 많은 신규 회원을 확보한 후 다양한 장르의 만화를 제공하여 디지털 서비스를 통한 작품의 인지도를 높이고 소비 범위를 확장시키는 것을 목표로 하고 있음

# 유럽 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 11. 12.(월) / 한국콘텐츠진흥원 유럽 비즈니스센터

## □ 인디 음악 페스티벌, 지난 3년간 영국 경제에 10억 파운드 이상 기여

- 영국 인디페스티벌협회(Association of Independent Festivals, 이하 AIF)는 지난 11월 6일, 협회의 회원인 인디 음악 페스티벌들이 2014년부터 2017년까지 3년간 영국 경제에 10억 파운드(약 1조 4,700억 원) 이상을 기여했다는 10년 특집 보고서를 발간했음
- 보고서에 따르면, AIF 회원 페스티벌에 참석한 관객들은 2017년에만 3억 8,600만 파운드(약 5,700억 원) 이상을 소비했으며 그 중 3,470만 파운드(약 511억 6,600만 원)는 페스티벌 개최 지역에서 소비했음. 이 소비액은 2017년 65개의 AIF 회원 페스티벌에 참가한 80만 명 관객으로부터 발생했음
- 2015년에 AIF는 2010년부터 2014년까지 4년 동안 인디 음악 페스티벌의 영국 경제 기여도가 약 10억 파운드(약 1조 4,500억 원)라고 발표했다. 따라서 최근 발표된 보고서와 비교할 때, AIF 회원 페스티벌의 영국 경제에 대한 기여도가 증가했음을 알 수 있음
- AIF가 관객들의 지출 추적을 시작한 2009년에는 관객 1인당 364.17파운드(약 53만 7천 원)를 지출했으며 2017년에는 483.14 파운드(약 71만 2,400원)로 지출이 약 3분의 1 증가했음. 동일 기간 동안 축제 티켓에 소비한 금액 역시 2009년 154.09파운드(약 22만 7천 원)에서 2017년 185.89파운드(약 27만 4천 원)로 약 20.6% 증가했음
- 지난 10년 간 설문 조사 참여자들에게 티켓 구매에 영향을 미치는 가장 중요한 단일 요인에 대해 질문했을 때, 평균 53%의 사람들이 “페스티벌의 분위기와 느낌, 성격, 그리고 페스티벌의 질” 이라고 답했음
- AIF는 이러한 성과가 인디 음악 페스티벌의 빠른 성장을 증명하며, 페스티벌이 음악 팬들에게 환상적인 경험을 제공할 뿐만 아니라 축제 방문객들의 소비로 인해 다른 산업에 경제적 기여를 하고 있다고 밝혔음

## □ 유럽 지역 SVOD 구독, 지난 4년간 3배 증가

- 시장 조사 기관 Digital TV Research에 따르면 유럽의 SVOD 구독 수는 2015년에서 2018년 사이에 3배로 늘어나 7,600만 명에 달할 것으로 전망됨
- 유럽 시장은 전통적으로 유료TV가 강세이지만 유료TV의 성장세는 SVOD보다 훨씬 적은 비율로 성장하고 있음. 유료 TV는 동일 기간 동안 가입자 수는 800만 명이 증가해 올해 1억 8,600만 명에 달할 것으로 전망됨
- SVOD의 매출점유율이 해당 기간에 2배 증가할 것으로 예측되며, AVOD를 포함하면 매출은 2015년 60억 달러(약 6조 7,200억 원)에서 2018년 140억 달러(약 15조 6,800억 원)로 증가할 것으로 전망됨

# 인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 11. 12.(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

## □ 인니 창조경제위, 국제 창조산업 컨퍼런스(WCCE) 개최

- 2018년 11월 6일부터 11월 8일까지 발리 누사두아 컨벤션 센터(Bali Nusa Dua Convention Center)에서 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF)가 주최·주관하는 <국제 창조산업 컨퍼런스(World Conference on Creative Economy, WCCE)>가 개최됨
- 11월 6일, 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF) 리키 퍼식(Ricky Pesik) 부위원장의 인사말로 개막식이 시작한 가운데, 창조산업의 사회적 영향과 올바른 창조산업 규제 마련, 창조산업이 거부할 수 없는 제안하기, 창조산업 생태계 및 기업의 발전 향상시키기, 국제 협력 및 창조산업 우수성 확보 등 다양한 안건을 상정하여 논의함
- 11월 7일, 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF) 프리아완 무나프(Triawan Munaf) 위원장이 참석하여 크리에이티브 빌리지 내 참가부스를 각각 방문하며 인도네시아 창조산업 관계자들을 격려함
- 11월 8일, 창조산업 성장의 주요 원동력, 미디어 다양성의 도전, 아시안게임 스토리, 창조산업의 미래를 위한 투자, 단순 게임을 넘은 e-스포츠의 성장, 금융 기술과 창조산업 등의 주제로 진행된 세미나와 폐막식을 끝으로 본 행사가 성황리에 마무리 됨
- 한편, 인도네시아 비즈니스센터는 본 행사기간동안 크리에이티브 빌리지 내 K-Pop·드라마·애니메이션 스크리닝, K-콘텐츠 디렉토리북 배포 및 K-캐릭터 타투 체험 등 K-콘텐츠 홍보관을 운영함



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

## □ 인니 TV 어워즈에 한국 연예인 초청

- 2018년 10월 31일, 자카르타 MNC 스튜디오에서 <인도네시아 TV 어워즈 (Indonesian Television Awards)>가 개최됨
- 본 행사는 채널 <RCTI> 및 <MNC TV>를 통해 생방송으로 방영됨
- 특히, 드라마 <내 아이디는 강남미인>의 주연배우인 차은우가 인기 배우 부문의 시상자로 참석한 가운데 올해의 인물 부문의 수상자로도 선정됨. 이 외에도 영국 가수 <찰리 엑스씨엑스(Charil XCX)>가 초대 가수로 초청되어 <보이즈(Boys)>, <붐 클랩(Boom Clap)>, <1999> 등 인기곡을 선보임
- 이샤나 사라스바티(Isyana Sarasvati), BCL, 로사(Rossa), 리즈키 페비안(Rizky Febian), 이스 달리아(Is Dahlia), 주디카(Judika), 비아 발렌(Via Vallen), 짜따 짜따따(Cita Citata), 라이 뿌뜨라(Rayi Putra), 제이 플로우(J-Flow) 등 현지 유명 연예인들도 참석함
- 이번 시상식은 TV 프로그램 9개 부문 및 개별 4개 부문 등 총 13개 부문으로 구성되어 시청자들 투표에 의해 2017년 7월부터 2018년 6월까지 방송되었던 프로그램 대상, 인기 프로그램을 선정함
- 한편, 2016년에는 드라마 <태양의 후예>의 친구와 미국의 유명 가수 앨런 워커(Alan Walker), 2017년에는 한국 유명 아이돌 멤버인 샤이니의 최민호와 영국의 유명 가수 폭시즈(Foxes)가 초청됨



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

# 중동 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 11. 12.(월) / 한국콘텐츠진흥원 UAE 마케터

## □ 2030년, 사우디아라비아 영화관 수익규모 15억 달러 이를 것

- 글로벌 컨설팅기업, PwC에 따르면 사우디아라비아의 영화관 수익이 2030년 약 15억 달러 수준에 달하게 될 것으로 전망. 또한 영화관 수는 약 300 ~ 370개, 스크린 수는 약 2,600개로 증가할 것으로 각각 예측함
- 수익규모 예측은 2030년 사우디아라비아의 예상인구 약 3,950만 명, 인구 10만 명당 스크린 수 6.6개, 영화관람 가격(일반 11~14달러, 프리미엄 40달러) 등을 기준으로 했으며, 총 15억 달러 수익 가운데 9억 5천만 달러는 영화 관람료, 나머지 35%는 기타 수익이 될 것으로 전망
- 걸프지역 전반으로 보면, 현재 약 1,300개의 영화관이 운영되고 있으며, 향후 5년간 약 1천여 개의 신규 영화관이 추가될 것으로 보이며, 이중 대부분이 사우디에서 개관할 것으로 예측
- 영화관 사업 개발의 중심에는 사우디의 DIEC(Development Investment Entertainment Company)가 있으며, 자국 내 영화관 개발을 위한 26억 6천 6백만 달러의 예산을 확보하고 있음. 사우디 정부는 향후 전체 GDP 가운데 2억 6천 660만 달러 규모를 영화관 사업이 차지하게 될 것으로 전망함
- UAE의 대표적인 대기업으로 355개의 영화 스크린을 운영하고 있는 마지드 알푸타임(Majid Al Futtaim)은 향후 3~5년간 사우디에 600개의 스크린을 추가로 운영하기 위해 약 5억 4천 450만 달러를 투자하고 있음
- 현재 10개 영화관, 124개 스크린을 보유한 노보 시네마(Novo Cinemas)의 경우 시장의 성장 규모에 따라 향후 5년간 운영 스크린 수를 약 1,000개 까지 확장할 수 있다고 밝힘
- 또한, PwC는 전 세계 영화 스크린 수는 약 15만 개로 추정되고 있으며, MENA 지역의 경우 약 1,300개의 신규 스크린이 도입될 예정으로, 현재 대비 38.4%의 스크린 수 증가가 예측된다고 밝힘

## □ 핀테크 스타트업 액셀러레이터, 2018 핀테크 하이브 런칭

- 2017년 시작된 DIFC(Dubai International Financial Center)의 핀테크 스타트업 액셀러레이터 프로그램인 <핀테크 하이브(FinTech Hive)>가 오는 11월 27일 두 번째 스타트업 기업 모집 시작 예정
- 작년대비 2배 수준으로 규모가 커져, 올해는 외부 협력기관 21개로, 선발 기업 22개가 참가할 예정
- 선발된 스타트업은 금융기관으로부터 자금 지원을 포함한 멘토링을 받게 되며, 스타트업은 금융기관에 필요한 IT 솔루션을 제공할 예정

- 올해 참여하는 금융기관으로는 Emirates NBD, First Abu Dhabi Bank(FAB), HSBC, Standard Chartered, Visa 등 은행 및 카드사업자와 AIG, Zurich Insurance 등 보험사 등이 있음
- 또한 선발된 기업에는 현지 사업을 위한 비자가 제공되며, DIFC에 마련된 핀테크 허브(FinTech Hub) 입주 혜택을 받음. 현재 최소 1개 이상의 클라이언트를 가진 기업이라면 누구나 참여가능 함
- DIFC는 작년 11월에 1억 달러 수준의 핀테크 펀드 운영계획을 발표했으며, 머지않아 자체 투자를 진행하게 될 것이라고 밝힘

## □ DC 코믹스 아트 전시회, 아부다비 개장

- DC 코믹스의 영화와 만화를 소재로 한 <더 아트 오브 디씨 - 슈퍼 히어로의 여명(The Art of DC - The Dawn of Super Heroes)> 전시회가 아부다비에 위치한 대형 쇼핑몰인 <야스몰>에서 11월 1일부터 내년 2월 15일까지 열림. 유료 전시회로 입장권은 AED 50 (약 1만 5천원)
- 프랑스 파리와 영국의 런던에 이어 3번째로 열리는 전시회이며, 아부다비 이후 시드니 전시회가 예정되어 있음. 전시회에는 DC 영화 속 주인공들이 사용했던 실제 의상을 비롯한 각종 미술 소품들이 전시되며, DC 코믹스의 원본 작품을 비롯한, DC 코믹스의 캐릭터와 스토리를 현재 활동 중인 세계적인 예술가들이 재창조한 작품들이 함께 전시됨

# 브라질 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 11. 12.(월) / 한국콘텐츠진흥원 브라질 마케터

## □ 의료 관련 가상현실 스타트업 'MedRoom' 사업 확장 가능성 무한

- 브라질 의료 가상현실 스타트업 'MedRoom', 의과교육의 품질향상을 위한 가상현실 트레이닝 소프트웨어를 개발함
- MedRoom의 의료 가상현실 프로그램은 컴퓨터 그래픽 및 게임 개발자인 산드로 'Sandro Nhais' 에 의해 2014년 처음 구상된 사업임
- 산드로는 상파울루 주립대 'USP (Universidade de Sao Paulo)' 의과대학의 프란치스코 'Francisco Collet' 교수와의 협업을 통해 첫 번째 프로토타입을 개발하였음
- 2015년 스타트업 이벤트 'Started Weekend'에서 첫 번째 프로토타입을 선보였으며 이곳에서 MedRoom의 공동 설립자인 비니시우스 'Vinicius Gusmao'와 처음 교류하여 그해 5만 헤알의 설립비를 투자하여 MedRoom을 설립했음
- 비니시우스는 상파울루 주립대에서 생물학을 전공하였으며, 졸업 이후 정부 지원을 통해 미국에서 교환학생 자격으로 경영, 경제, 마케팅 등을 배웠음
- MedRoom의 초기 목표는 가상수술 훈련이 가능한 소프트웨어의 개발이었으나, 당시 의학도들과 의과대 교수들은 “가상수술 훈련 소프트웨어는 복잡하고 섬세한 프로그램으로, 개발에 오랜 시간과 높은 비용이 소요 될 것이며 또한 완벽히 개선된 프로그램이 아닐 경우 이후 의료사고로 이어질 수도 있다” 라는 의견을 수렴하여 우선 가상의 환자를 통해 인체구조를 이해 할 수 있는 프로그램을 개발하였음
- MedRoom의 프로그램은 가상의 환자인 루시 'Lucy' 의 상태를 체크하고 인체구조를 이해 할 수 있는 프로그램임
- MedRoom은 현재 브라질계로 남미 최고 의료기관인 아인슈타인 'Hospital Albert Einstein' 의 혁신적 스타트업 지원 프로그램과 파트너십을 맺고 있으며 아인슈타인의 의료진과의 협업을 통해 프로그램의 개선에 박차를 가하는 중임
- MedRoom은 2017년 12명의 인원으로 구성되어 16만 헤알 (약 4638만원)의 매출을 기록한 소규모 업체였으나, 금년도 급격한 거래 증가로 인해 총 22명으로 인원을 보충하였으며, 진행 중인 거래가 모두 성사될 경우 금년도 매출액은 약 76만 헤알 (약 2억2033만원)에 이를 것이라 추정함
- 금년도 초에는 멕시코의 투자자와의 교류가 이루어져 추후 중남미 전역에 소프트웨어를 보급 하는 것 또한 계획 중임
- MedRoom은 의료기관에 연간 8만5천 헤알 (약 2464만원)의 사용료를 받고 소

소프트웨어 및 하드웨어의 사용 라이선스를 판매하는 방식으로 수익을 창출함

## □ 브라질 스트리밍 시장 넷플릭스의 독주 뒤 글로보의 선방

- 시장조사기관인 Better Business Bureau의 통계 자료에 따르면 브라질계 스트리밍 강자인 글로보플레이가 브라질 시장점유율의 4%를 차지하면서 점유율 18%로 부동의 1위인 넷플릭스와의 거리를 좁혀가고 있다고 함
- 브라질 내 스트리밍 시장에서 두 자리 수 이상 점유율의 방송사는 넷플릭스 18%, 글로보플레이 4%, 텔레시니플레이 3%, 스카이 온라인 3% 등 네 개의 업체뿐이며 나머지 72%에 해당하는 시장은 다수의 스트리밍 업체에 의해 소분 되어 있음
- 글로보 플레이는 브라질계로 남미 최대 방송사인 글로보 그룹의 스트리밍 플랫폼으로 브라질 방송사 중에서는 최초로 스트리밍 서비스를 시작하였음
- 글로보 플레이의 모사인 글로보는 1965년 리오데자네이루 출신의 언론인이며 기업인이었던 로베르토 마리뉴 “Roberto Marinho“에 의해 설립 되었으며 현재 총 5개의 자체 방송국과 119개의 지사형태 방송국으로 형성된 브라질 전역을 시청권으로 하는 지상파 민영방송사임
- 수도권 외 지역의 경우 중계지사를 통해 방송망을 구축하고 있으며 자체적으로 발행한 분석 자료에 의하면 브라질 국토의 96.8%까지 전파망을 보유하고 있다고 함
- 글로보 그룹은 매출 부문에서 미국의 ABC Television Network 다음으로 큰 세계 2위 규모의 방송국임

## □ 유튜브뮤직 브라질 스트리밍 시장 진출

- 유튜브는 지난달 25일 브라질 스트리밍 시장에 유튜브뮤직을 선보이겠다고 발표하였음
- 브라질 현지의 유튜브뮤직 월 이용료는 기본 프로그램이 16.9헤알(약 4900원), 프리미엄 프로그램이 20.9헤알(약 6000원)로 책정 될 것이며, 기본 프로그램의 경우 광고 없이 영상 및 음악을 시청 할 수 있으며, 프리미엄 프로그램의 경우 광고 없이 영상 및 음악 시청 그리고 다운로드를 통한 오프라인 시청을 가능하게 함
- 유튜브뮤직은 현지의 인터넷 환경을 고려하여 윈도우 및 MAC OS 외 모바일 OS의 주류인 안드로이드 및 IOS에서도 영상 및 음원의 품질을 조정 할 수 있도록 하여 브라질 유저들에게는 큰 이점으로 작용할 수 있다고 함
- 유튜브에 공식 채널을 개설하지 않은 아티스트들의 경우 유튜브뮤직을 통해 스트리밍을 제공 할 수 없으며, 타 스트리밍 업체와의 독점 스트리밍 계약으로 인해 유튜브 채널 개설이 금지되어있는 경우가 있기 때문에, 이 같은 문제를 개선하기에는 많은 시간이 소요 될 것이라고 함



● 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처 ●

- 미국 비즈니스센터(LA) 김철민 센터장 : +1-323-935-2070 / cmkim@kocca.kr
- 중국 비즈니스센터(북경) 김상현 센터장 : +86-10-6501-9971 / willbe@kocca.kr
- 중국 비즈니스센터(심천) 남궁영준 센터장 : +86-755-2692-77971 / pinoky14@kocca.kr
- 일본 비즈니스센터(동경) 황선혜 센터장 : +81-3-5363-4511 / hwang216@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

발행인 김영준

발행처 한국콘텐츠진흥원

전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)

전화 1566-1114

www.kocca.kr