Kocca
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY
한국콘텐츠진흥원

Vol. 100

위클리 글로벌

2018.12.31.

Weekly Global

2018

목 차

2018. 12. 31. 마케팅지원팀

구 분	제 목
미국	- 미국 빌보드, 제니 ‘SOLO’ 독점 인터뷰 공개 - 페이스북 API 버그로 약 680만 사용자의 사진 유출 - 캡콤 ‘스트리트파이터5’의 신규 캐릭터 ‘카게’ 공개
중국	- (정책) 선전부 판권국 부국장, 행사 연설에서 판호심사관련 소식 언급 - (정책) 국무원, 문화기업 발전지원 관련 2개 규정 발표
중국 심천	- 제15회 광저우대학생영화제(广州大学生电影节) 개최 - 2018광동성게임산업년회 및 금찬방 발표회(2018 广东省游戏产业年会及金钻榜发布会) 개최
일본	- 일본에서 3D 아바타 국제 공통 규격을 지향하는 산업 단체 설립 - 야마하, 「Real Sound Viewing」기술을 라이브로 활용
유럽	- BBC, 2018년에 iPlayer에서 성공했던 프로그램 발표
인도네시아	- 인니 대표 방송사 창립 기념 행사에 K-Pop 아이돌 초청 - 카카오페이지, 인니 웹툰 시장 진출

미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 12. 31.(월) / 한국콘텐츠진흥원 미국 비즈니스센터

□ 미국 빌보드, 제니 'SOLO' 독점 인터뷰 공개

- ㅇ 14일(현지시각) 빌보드는 <블랙핑크 멤버 중 첫 솔로 주자로 나선 제니, 곡 'SOLO'에 대해 입열다(Jennie Talks 'Solo,' Being the First BLACKPINK Member to Release Her Own Song)>라는 제목의 제니 독점 인터뷰를 공개함
- ㅇ 제니는 빌보드와의 인터뷰에서 첫 솔로곡 'SOLO'를 통해 전달하고 싶은 메시지, 글로벌 음원차트 1위 소감, 뮤직비디오 촬영 당시 기억에 남는 에피소드, 2019년 해외 투어 계획 등 다양한 음악 이야기를 나눔
- ㅇ 제니는 "'SOLO'는 자신에게 충실하자는 의미를 지니고 있다. 자신감이 굉장히 중요한 것 같다. 많은 분들이 듣고 공감해 주셨으면 좋겠다"고 소개함
- ㅇ 최근 빌보드 '월드 디지털 송 세일즈' 차트 1위를 거머쥔 제니는 "처음 소식을 접하고 믿기지 않았다. 이렇게 많은 전 세계 팬들이 'SOLO'를 들었다는 사실만으로도 기적 같았다. 여전히 감사한 마음 뿐이다"고 전함
- ㅇ 뮤직비디오 촬영 당시 가장 기억에 남는 에피소드를 묻는 질문에는 "해외에서 처음 찍는 뮤직비디오였다. 초호화 저택에서 찍었던 만큼 영화 속 주인공이 된 기분이었다"고 답함
- ㅇ 한편, 제니가 속한 블랙핑크는 내년 1월, 아시아 7개 도시 9회 공연을 시작으로 월드 투어에 본격 돌입할 예정. 또한, 유니버설 뮤직 그룹의 대표 레이블인 인터스코프 레코드와 손잡고 미국 무대에 본격 진출을 예고한 바 있음

□ 페이스북 API 버그로 약 680만 사용자의 사진 유출

- ㅇ 14일(현지시간) US Today는 페이스북이 소프트웨어 API 버그로 사용자의 사진이 유출되었다고 보도함
- ㅇ 버그는 페이스북 내부 팀이 발견했으며, 서드파티 앱에 페이스북 로그인과 사진첩 접근을 허용한 사용자들에게 피해가 있을 수 있다고 전함
- ㅇ 사진첩 접근을 허용한 앱들은 보통 타임라인에 공개된 사진들만을 활용하는데 이번 오류는 페이스북 마켓플레이스나 스토리, 사진첩에 업로드는 했으나 다른 소셜 미디어 사용자에게 공개하지 않은 사진들에까지 접근이 가능했다고 함
- ㅇ 버그로 사진이 외부로 노출된 기간은 9월 13일부터 25일까지, 총 12일. 페이스북에 따르면 피해를 받았을 가능성이 있는 사용자는 680만 명이며 애

플리케이션은 총 1,500개라고 함

- ㅇ 페이스북은 개발사들에게 어떤 사용자가 잠재적으로 영향을 받았는지 확인할 수 있는 툴을 제공하고, 버그로 인해 수집된 사진을 삭제해 나갈 것임을 전함
- ㅇ 또한, 이번 버그에 영향을 받는 사용자에게 페이스북을 통해 알리고 어떤 앱에 의해 영향을 받았는지 확인할 수 있는 지원 센터 연결 링크를 제공하고 있음

□ 캡콤 '스트리트파이터5'의 신규 캐릭터 '카게' 공개

- ㅇ 17일 (현지시간) 게임스팟에 의하면 비디오게임 개발사인 캡콤이 '스트리트파이터5'에 신규 캐릭터 '카게'를 미국 라스베이거스에서 열린 e-스포츠 대회 캡콤컵 현장에서 공개함
- ㅇ 스트리트파이터5 DLC 시즌4의 첫번째 업데이트 캐릭터인 카게는 주인공 류를 기반으로 한 캐릭터로 어두운 피부와 빛나는 짧은 뿔, 검은자위에 붉은 동공이 일본의 귀신인 오니를 연상시키는 디자인을 갖추고 있음
- ㅇ 전작인 스트리트파이터4에서 살의의 파동에 잠식되었던 류가 이를 극복하고 자신의 몸에서 분리에 성공하자 이후 그 에너지가 실체화되어 새로운 인물, 카게가 탄생한 것
- ㅇ 외관과 기술은 류를 기반으로 함. 차이점은 공중에서 장풍을 사용하거나 V-트리거를 이용해 공중에서 이동이 가능하다는 점이고 상대를 거칠게 몰아붙이는 데에 특화된 성능을 가지고 있음
- ㅇ 카게는 게임 내 파이트머니 또는 현금결제로 구입해 사용할 수 있음. 또는 시즌패스를 사전에 구입한 이용자는 별도의 결제 없이 사용 가능함

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 12. 31.(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

□ [정책] 선전부 판권국 부국장, 행사 연설에서 판호심사관련 소식 언급

- ㅇ 21일, 중국 해남성 해구(海南省海口)에서 개최된 <2018년도 중국 게임 산업 연회(2018年度中国游戏产业年会)에는 중국 중선부(中宣部) 판권국 부국장 풍사신(冯士新)이 참석해 연설을 진행함.
- ㅇ 연설 내용에 따르면, 일부 게임에 대한 심사는 이미 마친 상태이며, 판호 심사 및 발급을 서두르고 있지만 현재 밀려있는 신청이 매우 많아 이를 소화하는데 시간이 다소 필요할 것이라고 함.
- ㅇ 관련 소식이 전해지자, 당일 중국 게임관련 기업인 텐센트 홍콩 거래소 주가는 3.12% 상승하였으며, 37games(三七互娱)는 4.6%, 완미세계(完美世界)는 6.48%, 성천 네트워크(盛天网络)는 10.03% 주가 상승을 보였음.

□ [정책] 국무원, 문화기업 발전지원 관련 2개 규정 발표

- ㅇ 25일, 국무원(国务院)은 중국정부망을 통해 문화체계 개혁을 위한 <문화기업발전 진일보 지원 규정(进一步支持文化企业发展的规定)>과 <경영성 문화사업기관 기업 전환 규정(文化体制改革中经营性文化事业单位转制为企业的规定)>을 발표함.
- ㅇ 해당 두 규정은 국무원이 2014년 4월 발표한 동일규정의 시행기간이 올해 12월 31일 만료됨에 따라 일부 내용을 변경하여 새롭게 발표 된 것으로, <문화기업발전 진일보 지원 규정>에는 기존 국가가 장려하는 문화상품 수출에 적용하던 부가가치세 영세율 관련 조항이 삭제되는 등 약간의 변화가 있었음.
- ㅇ <경영성 문화사업기관 기업 전환 규정>에는 영리성 문화사업기관이 기업의 형태로 전환하는데 최적화 될 수 있게 현대기업의 경영구조와 비슷한 구조를 갖추도록 하는 요구사항이 추가됨.

중국 심천 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 12. 31.(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터

□ 제15회 광저우대학생영화제(广州大学生电影节) 개최

- ㅇ 12월 20일, 광동성영화가협회(广东省电影家协会)가 주관하고 전창미디어(传畅传媒) 등이 개최한 제15회 광저우대학생영화제(广州大学生电影节)가 광저우시 기남대학교(暨南大学)에서 개최되었음. 영화제는 대학생들이 직접 제작한 영화로 구성되어 있으며, 대학생들의 투표와 전문가의 평가를 통해 선정된 8편의 영화가 본 광저우대학생영화제에 참여, 상을 수상하였음.
- ㅇ 개최측은 영화제 현장에 약 10명의 전문가를 초빙, 대학생들의 투표와 전문가의 평가를 통해 선정된 8편의 영화를 재심사 후 상을 수여하였음. 본 영화제의 목표로는 영화 시장의 시장 경쟁력 증가의 발판마련, 다채로운 영화 산업 관련 인재 발굴, 영화 산업의 다양한 발전 방식의 도모 등임.
- ㅇ 광저우 대학생영화제 개최위원회 부비서실장이자 전창미디어(专场传媒)의 대표인 하소천(何啸天)은 "본 영화제는 제작, 촬영, 평가 등의 프로그램이 모두 대학생들을 통해 구성되었으며, 학생들의 활력을 느낄 수 있는 행사임. 본 행사를 통해 영화 산업 방면의 다채로운 재능을 보유하고 있는 인재와 영화의 발굴을 희망하며, 다양한 전략적 합작관계의 발판을 마련해 영화 산업의 진출을 희망하는 대학생들을 지원할 것." 이라함.

*사진 출처 : 바이두(百度)

□ 2018광동성게임산업년회 및 금찬방 발표회(2018 广东省游戏产业年会及金钻榜发布会) 개최

- ㅇ 2019년 1월 15일, 광동성문화관광청(广东省文化和旅游厅)이 주관하고 광동성게임산업협회(广东省游戏产业协会)가 주관하는 2018 광동성게임산업년회 및 금찬방 발표회(2018 广东省游戏产业年会及金钻榜发布会)가 광저우파주 보리세계무역박람관 5호관(广州琶洲保利博览馆 5号馆)에서 개최됨.
- ㅇ 2018 광동성게임산업년회 및 금찬방 발표회에서는 2018년도 게임산업 관련 시장동향 결과, 게임 산업 발전 보고, 주요 정책 등을 소개하는 동시에

2019년 게임 산업의 미래 시장동향 예측, 변화된 제도 등의 설명회를 개최함.

- 2016년부터 시작된 금찬방 발표회(金钻榜 发布会)는 '광동성게임산업협회(广东省游戏产业协会)', '광동성문화청(广东省文化厅)이 함께 주관하는 행사이며, 2019년도 발표회에는 텐센트(腾讯), 왕이(网易), 아리게임(阿里游戏), 삼칠호오(三七互娱), 다익(多益), 창몽천지(创梦天地) 등 게임 산업 부분의 대기업 들이 참가함.
- 본 금전방(金钻榜) 발표회에서는 광동성 내 80여개의 게임 산업 관련 기업이 200개 항목의 상을 수상하며, 수상 부분은 '최고의 영향력기업(最具影响力企业)', '최고의 성장성기업(最具成长性企业)', '최고 환영을 받은 인터넷게임(最受欢迎网路游戏)', '최고 환영을 받은 게임기(最受欢迎游戏机)', '최고의 국산게임(最佳国产游戏)' 등 9개로 나뉨.
- 금전방(金钻榜) 발표회는 매년 연말 대중들의 투표로 인해 순위가 정해지며, 본 발표회는 11월 10일부터 11월 25일까지 인터넷 상으로 투표가 진행되었음. 총 61만 명의 대중들이 투표에 참여하였으며, 투표점수와 현장에서의 전문가 평가를 통해 수상자가 정해짐. 또한 시상식의 목적으로는 기업 경쟁력 강화, 게임산업의 다문화 발전 조성, 스타트 업 기업의 게임 상품 광고 등이 있음.

일본 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 12. 31.(월) / 한국콘텐츠진흥원 일본 비즈니스센터

□ 일본에서 3D 아바타 국제 공통 규격을 지향하는 산업 단체 설립

- ㅇ 영상 엔터테인먼트의 신기술, VR과 3D 모델 아바타를 이용한 VTuber 시장이 큰 관심을 받고 있음. 잇따르는 업체의 참여로 그곳에서 야기되는 문제점 및 과제해결을 목적으로 하는 단체 「VRM 컨소시엄」이 2019년 2월에 설립될 예정임
- ㅇ VR 업계의 발전을 목표로 하는 공동사업체 「VRM 컨소시엄」에는 관련 기술을 보유한 'Unity'와 'IVR', 콘텐츠 기업 'Wright Flyer Live', 'Pixiv', 플랫폼 기업인 'SHOWROOM', 'DWANGO'와 같이 업계를 넘나드는 13개 업체가 참여함
- ㅇ 「VRM 컨소시엄」은 VR 업계가 일본 국내외에서 발전할 수 있는 환경 조성에 이어 'VRM'을 제창하며 3D 아바타 공동 규격 제작에 들어가기로 함. 'VRM'이란 대응 애플리케이션 전반의 공통 파일 형식으로 동일한 3D 모델 데이터를 사용하는 것이 가능함. 표준화된 VRM은 모두 무료 오픈소스로 공개될 예정임
- ㅇ 근래 AR/VR/MR 분야에서 3D 아바타 모델의 제작과 이용이 활발히 이루어지고 있음. 하지만 현재 업체들이 이용하는 서비스와 플랫폼은 애플리케이션마다 사용법이 상이함. 이 때문에 크리에이터의 창작과 개발자 간의 원활한 작업에 어려움이 있음. 공통 규격 제작은 이러한 불편함을 해소시켜 원활한 작업이 이루어질 수 있도록 해줌
- ㅇ 전 세계적으로 유례없었던 공통 규격 제작은 일본만이 아닌 해외로의 보급도 고려중임. 일본을 시작으로 VRM의 국제표준규격 확립 및 보급을 목표로 하고 있음

□ 야마하, 「Real Sound Viewing」 기술을 라이브로 활용

- ㅇ 야마하가 기술 개발을 진행하고 있는 아티스트의 연주를 보존 및 재현하는 시스템 「Real Sound Viewing」이 12월 24일 일본 피아노 트리오 그룹 'H ZETTRIO'의 라이브 공연에서 활용됨
- ㅇ 「Real Sound Viewing」은 연주를 기록하여 어쿠스틱 악기로 재현하는 시스템으로 악기에 특수 장치를 설치함으로써 각종 악기의 연주를 자동으로 재현하는 기술임
- ㅇ '음의 디지털 처리 기술'과 '전기신호를 진동으로 변환하여 실제 악기와 동일한 음을 내는 기술', 스크린에 영상을 띄워 연주하는 모습을 재현하는 기술임. 이러한 조합으로 아티스트가 연주하는 모습과 함께 현장

감 넘치는 어쿠스틱 악기의 실제 연주를 생생하게 재현할 수 있음

- 이번 라이브에서는 사전에 기록해놓은 드럼과 우드 베이스 연주를 시스템으로 재현, 거기에 아티스트가 연주에 맞추어 공연함으로써 ‘아티스트가 가상의 아티스트 본인과 함께 공연하는’ 기획을 연출하며, 관객에게는 아티스트가 현장에서 연주하고 있는 것과 같은 생생함을 전달함

유럽 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 12. 31.(월) / 한국콘텐츠진흥원 유럽 비즈니스센터

□ BBC, 2018년에 iPlayer에서 성공했던 프로그램 발표

- ㅇ BBC 드라마 <보디가드(Bodyguard)>가 올 한 해 BBC의 캐치업 서비스 iPlayer에서 가장 많이 시청된 프로그램으로 선정되었음
- ㅇ <보디가드>의 첫 번째 에피소드는 iPlayer에서 가장 인기 있는 에피소드이고, 현재까지 총 1,050만 건의 리퀘스트(서비스 구독자가 콘텐츠를 보기 위해 요청하는 것)를 받으며 2018년 가장 많은 리퀘스트를 받은 에피소드 1위를 차지했음. 또한 이후 방영된 에피소드 2부터 에피소드 6까지 모두 상위 10위 안에 포함되었으며, 시리즈 전체가 총 4,130만 건의 리퀘스트를 받아 BBC iPlayer에서 최고의 활약을 보여준 프로그램으로 선정되었음
- ㅇ <킬링 이브(Killing Eve)>는 또 하나의 인기 시리즈로, 첫 번째 에피소드는 890만 건의 리퀘스트를 받으며 <보디가드>에 이어 두 번째로 많이 시청된 에피소드로 선정되었음. 또한 첫 4개의 에피소드가 모두 올해 iPlayer에서 가장 많이 시청한 프로그램 10위 안에 포함되었으며 시리즈 전체는 총 4,070만 건의 리퀘스트를 받았고, <보디가드> 다음으로 높은 시청률을 기록했음
- ㅇ 상위 10위권 밖을 살펴보면, 범죄 드라마 <맥마피아(McMafia)>의 첫 번째 에피소드는 450만 건, 웨일즈 미스터리 시리즈 <키핑 페이스(Keeping Faith)>의 첫 번째 에피소드는 390만 건의 리퀘스트를 받았으며, 조디 휘태커(Jodie Whittaker)가 주인공을 맡은 새로운 <닥터 후(Doctor Who)>의 첫 번째 에피소드는 360만 건의 리퀘스트를 받았음
- ㅇ 스웨덴과 잉글랜드의 월드컵 8강전은 올 한 해 BBC iPlayer에서 가장 인기가 있었던 라이브 프로그램으로 총 320만 건의 리퀘스트를 받았으며 그 중 280만 건은 실시간으로 시청되었음
- ㅇ 11월은 BBC iPlayer의 실적이 가장 높았던 달로, 전년 동기 대비 8% 증가한 총 3억 1,100만 건의 리퀘스트를 받았음
- ㅇ BBC의 콘텐츠 책임자인 샬롯 무어(Charlotte Moore)는 이와 같은 수치는 스릴러 드라마, 대형 스포츠 이벤트, 최고의 자연사 및 팩츄얼 프로그램 시청에 있어서 BBC iPlayer가 시청자들에게 우선적으로 선택 받는 플랫폼임을 나타내며, 내년에 공개될 <레미제라블(Les Miserables)>, <가장 위대한 댄서(The Greatest Dancer)>, <플리백(Fleabag)> 등의 프로그램들을 통해 2019년에도 iPlayer가 더욱 성장할 것이라고 주장했음

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 12. 31.(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 인니 대표 방송사 창립 기념행사에 K-Pop 아이돌 초청

- ㅇ 2018년 12월 14일부터 12월 16일까지 남부 땅그랑 BSD 썬버스트(Sunburst)에서 인도네시아 대표 방송사인 트랜스미디어(Transmedia)의 창립 17주년 행사가 개최됨
- ㅇ 본 행사는 콘서트, 음악밴드·비디오·블로그·게임(모바일 레전드) 경연대회 등으로 구성되어 Trans TV를 통해 생중계 방송됨
- ㅇ 특히, 유명 K-Pop 아이돌인 슈퍼주니어 동혁과 은혁, 소녀시대 효연이 콘서트 특별 초대가수로 초청을 받아 현지 팬들에게 큰 관심을 받음. 약 5만 명의 팬들이 몰려 여전히 식지 않은 K-Pop 열기를 체감할 수 있었음
- ㅇ 한국 가수 외에도 응우(Ungu), 아프간(Afgan), 로사(Rossa), 슬랭크(Slank), 아유팅팅(Ayu Ting Ting), 붕아 찌뜨라 레스따리(Bunga Citra Lestari), 안지(Anji), 꾼또 아지(Kunto Aji), 비디 알디아노(Vidi Aldiano), 스매쉬(SM*SH), 유라 유니따(Yura Yunita) 등 현지 인기 가수들이 대거 참여함
- ㅇ 현재 인기가수들의 공연 외에도 이완팔스(Iwan Fals), 파디 리본(Padi Reborn), 잠루드(Jamrud), 클라 프로젝트(Kla Project), 드마시브(D’ Masiv), 티파이브(T-Five), 꼬스 플러스 주니어(Koes Plus Jr.) 등 1980년~2000년대 인기가수들의 추억의 무대도 함께 펼쳐짐
- ㅇ 한편, 트랜스미디어(Transmedia)는 지난 2018년 10월 8일 한국 SM 엔터테인먼트와 MOU를 체결하였음

※ 이미지 출처: 구글 이미지

□ 카카오페이지, 인니 웹툰 시장 진출

- ㅇ 2018년 12월 18일 카카오페이지는 인도네시아 웹툰 회사인 네오 바자르(Neobazar)를 인수했다고 밝힘
- ㅇ 카카오페이지는 인도네시아 웹툰 시장뿐만 아니라 동남아시아 시장 진출의 교두보로, 네오바자르 주식 68.81%를 매입하며 최대 주주로 오름
- ㅇ 특히, 한국 웹툰 이영유 · 임서림 작가의 <이세계의 황비(Empress of Another World)>, 밀차 작가의 <그녀가 공작저로 가야했던 사정(The Reason Why Raeliana Ended up at the Duke’ s Mansion)>이 네오 바자르(Neobazar) 플랫폼에 게재되어 현지 독자들에게 좋은 반응을 얻고 있음
- ㅇ 한편, 2013년에 설립된 카카오페이지는 약 960여 편의 웹툰, 웹소설, 영화, 드라마 등의 콘텐츠를 보유하고 있으며 올해 약 2,000억 원의 매출을 올렸으며 이 중 10%가 해외 시장에서 발생한 매출임
- ㅇ 2015년에 설립된 네오 바자르(Neobazar)는 전체 콘텐츠 중 약 90%가량이 한국 웹툰 및 웹소설로, 인도네시아에서 가장 많은 한국 웹툰 콘텐츠를 제공하는 플랫폼임. 또한, 네오 바자르(Neobazar) 앱 다운로드 수는 170만 건에 달하며, 블랙베리메신저(BBM)에 웹툰 플랫폼 <웹코믹스(Webcomics)>를 운영하고 있음

※ 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) 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

발행인 김영준

발행처 한국콘텐츠진흥원

전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)

전화 1566-1114

www.kocca.kr