Kocca
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY
한국콘텐츠진흥원

Vol. 72

위클리 글로벌

2018.6.18.

Weekly Global

2018

목 차

2018. 6. 18. 마케팅지원팀

구 분	제 목
미국	- 방탄소년단, 미국 '빌보드200'에서 2주 연속 톱 10위에 올라 - <한 솔로: 스타워즈 스토리>, 미국 박스오피스서 1위 유지, 전세계 수익 2억 돌파 - 마이크로소프트, 세계 최대 코드 저장소 '깃허브' 인수 임박
중국	- 문화여유부, 자유무역시험구 문화시장 관리 정책 실시에 관한 통지 발표 - 광전총국, 온라인 사이트 유해 ASMR 콘텐츠 집중 단속 - 화이브라더스(华谊兄弟) 탈세설에 이어 주식투매 논란 - 완미세계(完美世界), Valve와 전략적 협력 체결
중국 심천	- 단편영상 PGC 중국 플랫폼 시장 경쟁력을 높인다 - 중국 광동성 문화산업 발전 증가치 전국 1위로 나타남
일본	- 일본 지적재산전략본부, <지적재산전략 비전>을 공표 - 히미시, <만화의 거리> 조성계획을 위한 교부금확정
유럽	- 영국 엔터테인먼트 및 미디어 부문, 향후 4년간 지속 성장 예상 - <FIFA 18>, 월드컵 열기로 인해 영국 게임 차트 상위권 재진입
인도네시아	- 인니, 세계 최대 음악박람회인 프랑스 MIDEM 첫 참가 - 라마단 특별기획 인기 웹 드라마 5편 소개

미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 6. 18.(월) / 한국콘텐츠진흥원 미국 비즈니스센터

□ 방탄소년단, 미국 '빌보드200'에서 2주 연속 톱 10위에 올라

- ㅇ 방탄소년단의 3집이 미국 빌보드 메인 앨범차트 ‘빌보드 200’에서 2주 연속 톱10에 오름. 한국 가수 최초로 ’빌보드 200’ 1위에 올랐으며, 앨범의 타이틀곡 ’페이크 러브(FAKE LOVE)’는 메인 싱글 차트 ’핫 100’ 10위에 오름
- ㅇ 3일(현지시간) ‘빌보드 200’ 최신차트 기사에 따르면 방탄소년단의 정규 3집 <러브 유어셀프 전 티어(LOVE YOURSELF 轉 Tear>는 전 주 1위에서 5위 하락한 6위를 차지함
- ㅇ 1위는 캐나다 출신 팝 뮤지션인 션 멘데스의 정규 3집 <션 멘데스>가 차지함
- ㅇ 션 멘데스는 ‘스티치스(Stiches)’, ‘메모리즈(Memories)’ 등의 곡을 히트시켰고, 2015년 정규 1집 <핸드리튼(Handwritten)>과 2016년 정규 2집 <일루미네이트>으로 ‘빌보드 200’에 오른 바 있음
- ㅇ 한편, ‘빌보드200’은 한 주 동안의 음반 판매량, 트랙별 음원 판매량 및 스트리밍 실적, 방송 횟수 등을 기반으로 순위를 결정함

□ <한 솔로: 스타워즈 스토리>, 미국 박스오피스서 1위 유지, 전세계 수익 2억 돌파

- ㅇ <한 솔로: 스타워즈 스토리>가 전 주 대비 수익률이 대폭 하락했지만, 2주 연속 북미 박스오피스 1위를 기록함
- ㅇ <한 솔로: 스타워즈 스토리>는 오는 8일(현지시간) 개봉예정인 <오션스 8>과 1위 자리를 두고 대결할 예정
- ㅇ 한편, 개봉 4주차에 접어든 <데드풀 2>의 주말 수익은 2,332만 5,000달러로 전주 대비 46.3%의 하락률을 보였지만 <한 솔로: 스타워즈 스토리>보다 완만한 하락세로 북미 박스오피스 2위를 유지하며, 전 세계 수익 6억 달러 돌파를 앞두고 있음
- ㅇ 한편, <데드풀 2>에 이어 마블 히어로 <어벤져스: 인피니티 워> 또한 여전히 활약 중으로, 4위 차지하고 주말 수입은 1,037만 1,000달러, 전주 대비 40%의 수입 하락세를 보임

□ 마이크로소프트, 세계 최대 코드 저장소 ‘깃허브’ 인수 임박

- ㅇ 4일(현지시간) 블룸버그 통신은 마이크로소프트가 2,700만 사용자가 8,000만개 이상의 코드를 저장해 사용하고 있는 ‘깃허브(GitHub)’의 인수를 곧 발표할 예정이라고 보도함
- ㅇ 공동마케팅 작업을 위한 논의가 투자 및 인수 협상으로 빠르게 진행됐고 마무리 단계에 이르러 공식 발표가 곧 임박했다고 전하며 이 과정은 사티

아 나델라 마이크로소프트 대표가 직접 진두지휘한 것으로 알려짐

- 2008년 설립된 깃허브는 단순한 코드 저장소가 아닌 개발자 사이의 협업과 의사소통 공간으로 사용되고 있으며 개인 개발자뿐 아니라 구글, 마이크로소프트와 같은 IT 대기업도 코드를 저장하고 협업 프로젝트 도구로 적극 활용하고 있음
- 설립 이후 지금까지 수익을 못 내고 있지만 오픈 소스 소프트웨어의 활용도와 중요성이 커지는 가운데 마이크로소프트가 깃허브를 인수함으로써 오픈 소스 개발의 중심이 될 수 있는 기회라고 외신들은 전함
- 2015년 마지막으로 평가됐던 깃허브의 기업 가치는 20억 달러(약 2조 1,390억 원) 이상으로 지금은 그보다 크게 올랐을 것으로 추정됨

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 6. 18.(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

정책	**문화여유부, 자유무역시험구 문화시장 관리 정책 실시에 관한 통지 발표**
	6월 1일, 문화여유부(文化和旅游部)는 자유무역시험구(自由贸易试验区) 내 문화시장관리와 관련 된 정책조정에 대해 다음과 같이 발표함. 내용에 따르면 자유무역시험구 내 외국투자자(중외합자・중외합작・외상독자로 등록 된 기업)는 문화여유행정부문의 관련 심사를 거쳐 인터넷 서비스 제공 영업장소・공연기획사・오락장소의 설립과 공연장 경영에 대한 허가를 받을 수 있게 됨.
	광전총국, 온라인 사이트 유해 ASMR 콘텐츠 집중 단속
	8일, 광전총국 불법음란물 단속 판공실(全国“扫黄打非”办公室)은 넷이즈 뮤직, 바이두 클라우드, 비리비리 등 여러 온라인 사이트에 각 플랫폼의 음란하거나 저속한 ASMR(자율 감각 쾌락 반응) 콘텐츠 삭제를 지시함. 불법음란물 단속 판공실은 관리감독부문의 조사결과, 여러 온라인 플랫폼에서 ASMR형식으로 저속하고 음란한 콘텐츠가 전파되고 있다면서, 이에 대한 자체적인 문제 해결 요구와 문제가 심각할 경우 형사 책임을 물을 수 있다고 경고함
기업	**화이브라더스(华谊兄弟) 탈세설에 이어 주식투매 논란**
	6일, 화이브라더스는 공고를 통해 대주주 왕중군(王中军)과 왕중뢰(王中磊)의 지분 담보 상황에 대해 발표함. 내용에 따르면, 왕중군과 왕중레이가 저당 잡힌 지분은 각각 19.86%와 6.19%로 지분의 저당률이 각각 89.99%와 83.2%에 달한다고 함. 이 소식을 접한 투자자들이 화이브라더스 주식을 시장에 쏟아내 11일, 주가는 2013년 6월 이후 최저치인 주당 6.85위안(약 1,200원)까지 떨어졌으며, 시가총액은 약 37억 위안(약 6,200억 8,700만 원)이 감소함. 이에 화이브라더스는 11일 세간에 돌고 있는 탈세설과 투매설 등에 대해 부인하는 내용의 성명을 발표함.
게임	**완미세계(完美世界), Valve와 전략적 협력 체결**
	완미세계의 자회사 완미세계정기(完美世界征奇)와 완미세계게임(完美世界游戏)은 미국의 Valve와 함께 ‘STEAM 중국’ 프로젝트를 진행하기로 함. 해당 프로젝트는 중국의 사용자를 대상으로 하며, 아직 중국내 출시 시기는 밝히지 않음. 완미세계와 Valve는 이번 협력으로 설립・홍보・게임 업데이트 등을 함께 진행하지만, 기존 STEAM에서 운영하던 서비스에는 영향을 주지 않음.

중국 심천 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 6. 18.(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터

□ 단편영상 PGC 중국 플랫폼 시장 경쟁력을 높인다

- ㅇ 중국 국가 통계국이 최근 발표한 '중국 온라인 판권 산업 발전 보고서(2018)'에 따르면 중국의 인터넷 판권 산업은 빠른 속도로 증가세를 이어가고 있으며, 그 중에서도 동영상 플랫폼 서비스가 폭발적으로 늘어나 2020년에는 350억 위안(5조 9,000억 원)을 넘어설 전망임.
- ㅇ 단편영상(PGC)는 좋은 콘텐츠 내용으로 승부를 해야 동영상 플랫폼에서 오래 지속되는 생명력을 유지할 수 있으며, 단편영상(PGC)산업의 미래는 전문적이면서 차별화된 콘텐츠가 큰 가치를 낼 것으로 예상됨.
- ㅇ 단편영상(PGC) 시장에서는 데이터와 광고 가치가 지속적으로 늘면서 이용자가 계속 증가하고 있으며, 중국 인터넷 판권 산업 발전 보고서(2018년)에 따르면 현재 중국 동영상 플랫폼 수가 100개를 넘고 있으며, 더욱더 늘어가는 추세임.
- ㅇ 또한, UGC의 특성상 인적 네트워크에 따른 사교적인 연관성이 강하고, SNS를 통한 경제 개발 가치가 낮은 반면에, PGC는 콘텐츠 IP와 전자 상거래와 융합을 통해 영상이 유통될 수 있도록 발전하고 있음.
- ㅇ 또한, UGC 동영상의 문제점은 영상의 콘텐츠 품질이 낮고, 관리 측면서 여러 사회적 문제가 되고 있고 있으며, PGC 동영상은 증가하는 반면에 UGC 동영상은 갈수록 줄어들고 있는 추세임.
- ㅇ 중국 이용자들이 문화, 오락에 대한 수요가 점점 커지고 있는 가운데 단편영상 PGC는 콘텐츠 IP와 소비자 가치를 높이기 위해 향후 중국동영 플랫폼 시장에 많은 수익을 올릴 것으로 보임.

□ 중국 광동성 문화산업 발전 증가치 전국 1위로 나타남

- ㅇ 중국 광동성은 문화 발전 개혁 계획 등 지역 맞춤형 프로젝트를 편성하고, 고부가 가치 문화 산업의 고도화 등 문화 산업 공급 측면에서 혁신적인 성과를 내고 있음.
- ㅇ 광동성에서는 최근, 문화산업 혁신을 추진하고자, '문화+IT'를 더욱더 활성화해 산업 구조를 발전시키고 안정화 시켜, 지역별 문화산업을 효율적으로 공급할 예정임.
- ㅇ 또한, 중국 광동성에서는 '문화+금융'을 더욱더 새롭게 발전시킬 계획이며, 수백조원을 들여, 중국 광동성 뉴 미디어 산업 펀드, 광동성 미디어 융합 투자 펀드, 뉴 미디어 문화 산업 기금 규모 영화, 방송 콘텐츠 산업 발전 투자 펀드 등이 광동성 문화 산업 발전에 강력하게 기여를 하고 있음.

- 현재 중국 광동성 전체 문화 산업 투자가 빠르게 증가하면서 2018년 상반기에는 전체 문화 콘텐츠와 디자인 서비스 투자가 30.4%가 증가했고, 방송 콘텐츠 투자 증가율도 지속적으로 증가하고 있음.
- 광동성 대표 도시인 광저우, 심천이 문화 과학 기술 융합 시범 기지 건설이 가속화 되면서 문화 기술 벤처 기업을 육성해 중국 전역에서 문화를 선도하는 새로운 패러다임 모델을 만들어 냈음.
- 또한, 중국 광동성은 특히, 인터넷, 스마트 기기, (VR) 가상현실, 증강 현실, 인공 지능 등 문화 기술도 두각을 나타내고 있음.

일본 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 6. 18.(월) / 한국콘텐츠진흥원 일본 비즈니스센터

□ 일본 지적재산전략본부, <지적재산전략 비전>을 공표

- ㅇ 6월 12일, 일본 지적재산전략본부는 2025년~2030년도의 상황을 예측하여 새로운 <지적재산전략 비전>을 책정, 공표함. 인공지능(AI), 블록체인 기술의 발전 등 최근의 변화에 대응하기 위해서 5년 만에 책정된 것으로 차세대 콘텐츠 창조에 인공지능(AI)이나 블록체인을 활용하는 방법 등을 제언하고 있음
- ㅇ 비전의 내용은 ▲ 급변하는 시대에 대응 가능한 인재・비즈니스의 육성 ▲ 도전・창조 활동을 촉진하는 활동 ▲ 새로운 분야의 구조 디자인을 핵심 사항으로 언급하고 있음
- ㅇ 블록체인 기술 등을 활용함으로써 이익 배분과 권리 보호 등이 자동화・간소화하고 정규 콘텐츠를 신속・폭넓게 전송할 수 있음을 밝힘. 또한, 관리자에게 적정한 대가가 환원되는 시스템의 구축을 제안했으며 인공지능(AI) 이용에 따른 생산성 향상이나 새로운 창작 표현의 실현, 마케팅, 번역 등에 활용 가능성을 강조함

□ 히미시, <만화의 거리> 조성계획을 위한 교부금확정

- ㅇ 히미시(氷見市)가 진행 중인 <만화의 거리> 조성계획이 일본 정부에서 지원하는 지역 재생계획에 선정되어 지방창생추진교부금(地方創生推進交付金)을 지원받게 되었음. 히미시 시장 하야시 마사유키 (林正之)는 2018년 6월 11일에 개회된 시의회 연설에서 만화의 거리로서 한층 매력을 다양화하여 내방객의 증가를 꾀하고 싶다고 밝힘
- ㅇ 지역 재생계획의 선정은 지역재생법에 의거하여 행해지며, 히미시는 1월에 신청하여 3월 30일에 선정되었음. 계획서 내용으로는 인구감소와 저 출산 고령화가 우려되는 가운데 지속적인 지역 지원이 필요하다고 지적하며 지역 특산품인 방어 이외의 관광자원으로서, 만화가 후지코 후지오(A) (藤子不二雄（A）)씨의 고향인 이점을 살린 지역 활성화를 목표로 함
- ㅇ 또한, 2017년 8월 애니메이션 투어리즘 협회의 <일본 애니메이션 성지 88>에 선정된 것을 언급하며 2020년도까지 내방객 3,500명을 증가시킬 계획 등 수치목표치도 함께 밝히고 있음
- ㅇ 하야시 마사유키시장은 5월 5일 시를 중심으로 개최된 <후지코 후지오(A) (藤子不二雄（A）) 만화 월드 축제>에 관해서도 다른 이벤트와의 공동주최 효과도 있었으며 과거 최고의 관객 수인 1,200명의 참가 객수를 기록했음을 밝혔음

유럽 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 6. 18.(월) / 한국콘텐츠진흥원 유럽 비즈니스센터

□ 영국 엔터테인먼트 및 미디어 부문, 향후 4년간 지속 성장 예상

- ㅇ 시장 조사 전문기관 PwC의 새로운 연구에 따르면 영국의 엔터테인먼트 및 미디어 부문은 2022년까지 760억 파운드(약 109조 3,500억 원)의 시장 가치를 가지게 될 것으로 전망됨
- ㅇ 영국 엔터테인먼트 및 미디어 부문의 시장가치는 향후 4년간 지금보다 80억 파운드(약 11조 5천억 원) 증가할 것으로 예상되며, 이렇게 될 경우 EMEA 지역에서 독일에 이어 두 번째로 큰 시장이 됨
- ㅇ 영국은 2022년까지 팟캐스트 청취 건수가 2,700만 건, 스마트폰 소유자가 7백만 명에 도달할 것이며, 인터넷 콘텐츠에 대한 소비자 지출은 지금보다 6% 증가한 170억 파운드(약 24조 5천억 원)에 달할 것으로 전망됨
- ㅇ 이 분야에서 가장 빠르게 성장하고 있는 부분은 VR임. VR은 향후 4년간 연평균 34% 성장될 것으로 전망되며 VR 헤드셋은 2022년까지 영국에서 780만 개가 누적 판매될 것으로 예상됨
- ㅇ e스포츠는 해당 기간 동안 연평균 21% 성장할 전망이며 총 매출액은 2018년 2,400만 파운드(약 345억 3천만 원)의 2배가량으로 증가할 예정임

□ <FIFA 18>, 월드컵 열기로 인해 영국 게임 차트 상위권 재진입

- ㅇ 2018 월드컵 열기로 인해 <FIFA 18>이 유럽 리테일 차트 최상위권에 진입했으며, 영국 게임 차트에서도 1위를 기록했음
- ㅇ 유럽의 인터렉티브 분야 무역 기구인 ISFE(Interactive Software Federation of Europe)이 디지털 매출을 파악하여 집계하는 Game Sales Data에서 발간한 이번 주 유럽 게임 차트에 따르면, 지난 주 1위를 기록했던 <디트로이트: 비컴 휴먼(Detroit: Become Human)>이 2위를 기록했음
- ㅇ <오버워치(Overwatch)>는 꾸준히 3위를 유지하고 있으며, 6위에서 4위로 상승한 <갓 오브 워(God of War)>가 그 뒤를 따르고 있음
- ㅇ 5위부터는 <동키 콩 컨트리: 트로피컬 프리즈(Donkey Kong Country: Tropical Freeze)>, <GTA V>, <스트리트 파이터: 30주년 컬렉션(Street Fighter: 30th Anniversary Collection)>, <마리오 카트8(Mario Kart 8)>, <파크라이 5(Far Cry 5)>의 순서이며, 출시한 지 4년이나 된 게임 <심즈 4(The Sims 4)>가 10위를 기록했음

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 6. 18.(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 인니, 세계 최대 음악박람회인 프랑스 MIDEM 첫 참가

○ 2018년 6월 5일부터 6월 8일까지 프랑스 칸에서 개최된 MIDEM(Marche International du Disque et de l' Edition Musicale) 2018에 인도네시아 측이 첫 참가함

※ MIDEM은 매년 프랑스 칸에서 개최되는 세계 최대 음악박람회로, 세계 각국의 음악 관계자들이 한 곳에 모이는 B2B 행사임

○ 1967년 처음으로 MIDEM이 개최된 이후, 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF)와 인도네시아 영상산업협회(ASIRI)의 지속적인 노력으로 이번 제51회 MIDEM 행사에 인도네시아 측이 첫 참가하게 됨

※ 인도네시아 영상산업협회(Asosiasi Industri Rekaman Indonesia, ASIRI)는 1978년에 설립된 음악 및 영상 산업을 부흥시키는 단체로, 현재 외국계 유명 기업인 소니 뮤직 엔터테인먼트(Sony Music Entertainment), 유니버설 뮤직(Universal Music), 워너 뮤직(Warner Music)을 포함하여 총 82개 회원사들로 구성되어 있음

○ 이번 행사기간 동안 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF)와 인도네시아 영상산업협회(ASIRI)는 인도네시아 음악을 소개하고 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF) 리키 퍼식(Ricky Persik) 부위원장은 세미나 패널로 참석하여 최근 인도네시아 음악 발전 현황에 대해 발표함

○ 또한 꾸아사(Kuassa), 애니모 기타(Anymo Guitar), 스루니 오디오(Seruni Audio), 뜨리니티 옵티마 프로덕션(Trinity Optima Production), 뮤직카 스튜디오(Musica Studio), 인도네시아 음악발매협회(Asosiasi Penerbit Musik Indonesia, APMINDO), 버르리안 엔터테인먼트(Berlian Entertainment) 등 인도네시아 음악 관계자들도 참가하여 B2B 미팅을 진행함

※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ 라마단 특별기획 인기 웹 드라마 5편 소개

- ㅇ 라인 인도네시아(LINE Indonesia)와 인도네시아 인기 유튜버(Youtuber)들이 라마단 특별기획 웹 드라마를 제작함
- ㅇ 코미디, 드라마, 우정 등 다양한 주제로 제작된 이번 웹 드라마는 매일 금식을 깨는 시간(보통 오후 5시경)에 라인 투데이(LINE Today) 및 유튜브(Youtube)를 통해 공개됨
- ㅇ 라마단 특별기획 인기 웹 드라마는 아래와 같음

	웹드라마명	주요 줄거리
1	파자르가 피트리에게 (Fajar Menuju Fitri)	라인 인도네시아(LINE Indonesia)가 음료 인기 브랜드인 프레스티(Frestea)와 협업 하에 제작한 웹드라마(매일 공개, 편당 2분)로, 남자 주인공 파자르(Fajar)가 편의점 직원인 피트리(Fitri)를 좋아하는 내용임.
2	마지막 라마단 (Ramadan Terakhir)	라인 인도네시아(LINE Indonesia)가 제작한 주간 웹드라마로 총 4편으로 구성되며, 같은 대학교를 다니고 같은 하숙집에 거주하는 대학생 4명의 우정을 다룬 이야기
3	코뿔소 가족 (Keluarga Badak)	현지 유명 유튜브 채널인 스페이스샵(Space#)이 제작한 편당 5분 가량의 웹드라마로, 키가 작고 뚱뚱한 가족들의 라마단 기간 동안 벌어지는 에피소드를 다룸
4	더시리즈 금식 기다리는 시간 (Ngabuburit The Series)	현지 인기 유튜버인 케빈 헨드라완(Kevin Hendrawan)이 제작한 편당 5~6분가량의 웹드라마로, 주인공 아리오(Ario), 케빈(Kevin), 띠아(Tia)의 일상 얘기를 담음
5	라마단 스케치 (Sketsa Ramadan)	라인 인도네시아(LINE Indonesia)가 유명 현지은행인 퍼르마따 은행(Permata Bank)과 협업 하에 제작한 웹드라마(편당 2분)로, 남자 주인공 라몬(Ramon)과 아단(Adan)의 우정을 다룬 이야기

※ 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
- 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