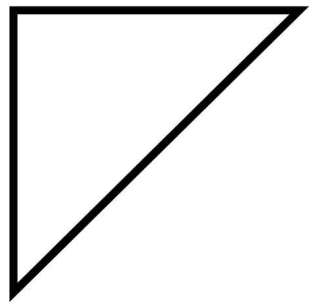


—
위클리
글로벌
2018.7.16.

Weekly Global

20

18



목 차

2018. 7. 16. 마케팅지원팀

구 분	제 목
미국	<ul style="list-style-type: none"> - 방탄소년단, 미국 타임지 선정 '인터넷에서 가장 영향력 있는 25인'에 들어 - 두 배로 강력해진 <앤트맨 2>, 여름 극장가에 또 한 번 마블신드롬 예고 - 애플, 신규 아이폰에 LG디스플레이 OLED 패널 탑재하나
중국	<ul style="list-style-type: none"> - (정책) 문화여유부, <전국 문화시장 블랙리스트 관리 방법> 발표 - (정책) 광전총국 한수령(限秀令) 조치, 아이돌 양성, 경쟁프로그램 등 엄격히 심사 - (영화) 완다시네마, 2018년 상반기 박스 오피스 50.1억 위안 - (게임) 텐센트, 온라인 게임플랫폼 WeGame 글로벌버전 개발 중
중국 심천	<ul style="list-style-type: none"> - 중국 인터넷 문학의 발달 그 중심의 아이치이(爱奇艺)문학 - 7월19일~ 7월 23일 제10회 심천 애니메이션 축제 개최 예정
일본	<ul style="list-style-type: none"> - 대형 연예기획사 아사이기획, e스포츠 사업에 본격 참전 - 아마존 재팬 Fire TV, 새로운 콘텐츠 제공 발표
유럽	<ul style="list-style-type: none"> - 영국, 16-24세의 콘텐츠 불법 스트리밍 수치 하락 - BBC, 게임 관련 투자 계획인 '게임 우선 프로젝트' 발표
인도네시아	<ul style="list-style-type: none"> - 일본 문화 페스티벌 <2018 엔니치사이> 개최 - e스포츠 대회 <2018 IGX> 개최

미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 7. 16.(월) / 한국콘텐츠진흥원 미국 비즈니스센터

- **방탄소년단, 미국 타임지 선정 '인터넷에서 가장 영향력 있는 25인'에 들어**
 - 28일(현지시간) 미국 시사주간지 타임지는 전 세계 소셜 미디어에서 영향력을 발휘하며 뉴스를 주도하는 인물 25명을 발표하였고, 그 중 방탄소년단을 가장 먼저 소개함
 - 타임지는 “데뷔 5년차인 7명의 멤버로 구성된 이 케이팝(K-Pop) 그룹은 계속해서 전 세계에서 영향력을 쌓아가고 있다”고 평가하며, 방탄소년단이 올해 미국에서 큰 기록을 세웠다고 소개함
 - 이어, 방탄소년단이 성공할 수 있었던 원동력은 ‘열정적인 소셜 팬층’이라고 전하며, 방탄소년단의 팬들은 스스로를 ‘아미(ARMY·군단)’라 부르며 그룹과 관련된 것들을 트위터와 영상을 통해 열심히 소비한다고 분석함
 - 또한, 지난달 18일 유튜브에 공개된 방탄소년단 3집 타이틀 곡 ‘페이크 러브(Fake Love)’의 뮤직비디오는 하루 만에 조회수 3,590만 건을 기록하며 미국 가수 테일러 스위프트와 싸이의 기록에 근접했다고 전함
 - 방탄소년단이 ‘빌보드 소셜 50’ 차트에 89주 동안 오른 것은 저스틴 비버의 기록을 넘어선 것이며, 최근에는 빌보드 시상식에서 ‘톱 소셜 아티스트 상’을 2년 연속 수상했다고도 전함
 - 이날 발표된 목록에는 도널드 트럼프 미 대통령과 미국 셀럽들 및 유튜브에서 장난감 100종에 대한 이용후기를 올려 인기를 올린 6세 소녀, 일본여성에 대해 고정관념을 깨고자한 일본 개그맨, 페이스북을 통해 밀입국자 자녀 격리 조치로 부모와 떨어져 지내는 아이들을 위한 모금 운동을 벌인 미국인 부부도 포함됨

- **두배로 강력해진 <앤트맨 2>, 이번 여름 극장가에 또 한번 마블신드롬 예고**
 - 세상에서 가장 작은 마블 히어로 ‘앤트맨’, 그리고 그의 새로운 파트너 ‘와스프’가 마블사의 20번째 작품이자 <앤트맨>의 속편인 <앤트맨과 와스프>로 올해 여름 극장가를 두드릴 예정임
 - <앤트맨과 와스프>는 ‘시빌 워’ 사건 이후 히어로와 가장 사이에서 갈등하는 앤트맨과 와스프의 예측불허 액션 블록버스터 영화로, 전편에 이어 감독에는 페이튼 리드감독이, 폴 러드와 에반젤린 릴리가 앤트맨과 와스프를 연기함
 - 미국에서 처음 공개된 뒤 할리우드 리포트는 “마블 영화 역사상 가장 재밋고 유쾌한 영화”라고 전했고, 버라이어티는 “정신을 쏙 빼놓을 정도로 재미있는 작품”이라며 극찬함

- 언론들은 이번 <앤트맨과 와스프>가 마블 10주년을 더욱 빛나게 할 히든 카드로서의 역할을 하는 것은 물론 앞으로 마블 시네마틱 유니버스의 새로운 10주년을 무한 확장시킬 작품으로 벌써부터 전 세계 영화 팬들의 뜨거운 관심을 불러모으고 있다고 전함
- 이어, 이번 영화에는 1,000만 관객을 동원한 <어벤저스: 인피니티 워>와 내년 공개될 <어벤저스4'(부제 미정)>를 이을 연결고리와 <어벤저스4>에 대한 결정적 힌트 담길 것으로 예상돼 더욱 기대를 높이고 있다고 전함

□ 애플, 신규 아이폰에 LG디스플레이 OLED 패널 탑재하나

- 지난 28일(현지시간) 블룸버그에 따르면, LG 디스플레이는 애플에 200만~400만 개의 유기발광 다이오드(이하 OLED) 패널을 공급하고, 물량을 점차 늘려갈 예정이라고 밝힘
- 블룸버그는 “애플은 아이폰 원가를 낮추고 삼성에 대한 의존도를 줄이기 위해 두 번째 OLED 패널 공급 업체와 협력할 것”이라고 보도함
- 이어, 애플이 OLED 패널 공급사를 삼성과 LG로 확대하면서 아이폰에 탑재할 패널 물량을 충분히 확보하고, 제품 가격을 낮출 수 있을 것이고, LG 디스플레이는 새 수익원을 확보할 수 있게 될 것으로 전망
- 애플은 그동안 전 세계 대부분의 중소형 OLED 패널을 생산하고 있는 삼성 디스플레이로부터 아이폰용 OLED 패널을 공급받은 바 있으나, 패널 가격을 낮추기 어려운 탓에 지난해 OLED가 탑재된 아이폰X(텐)의 가격이 1000 달러의 높은 가격에 책정될 수밖에 없었다고 함
- IHS마켓의 제리 장 수석분석가는 “OLED 패널의 두 번째 공급 업체를 확보하는 것은 삼성에 대한 의존도를 줄일 수 있다는 점에서 애플에게 정말 중요한 일이다. 이는 동시에 아이폰의 OLED 화면 채택을 확대할 수 있고, 제품 가격도 내려갈 것”이라고 분석함

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 7. 16.(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

□ [정책] 문화여유부, <전국 문화시장 블랙리스트 관리 방법> 발표

- 6월 19일, 문화여유부는 2016년 문화부가 시험적으로 실시했던 <문화시장 블랙리스트 관리방법(시행试行)>을 수정한 <전국 문화시장 블랙리스트 관리방법(文化市场黑名单管理办法)>을 발표함.
- 새롭게 발표 된 관리방법은 문화상품을 블랙리스트 대상으로 했던 기존 관리방법을 문화시장 주체와 인물을 대상으로 변경하는 등 원칙·범위·이출(移出) 조건 등 총 7개 부분을 수정하였으며, 발표와 동시에 기존 관리방법은 폐지함.

□ [정책] 광전총국 한수령(限秀令) 조치, 아이돌 양성, 경쟁프로그램 등 엄격히 심사

- 7월 10일, 광전총국은 <하계 인터넷 시청각 프로그램 방송 업무에 관한 통지(关于做好暑期网络视听节目播出工作的通知)>를 발표해, 각 성급 광전행정 부문에 하계기간 온라인 시청 페이지 등에 대한 아이돌 양성프로그램과 음악 서바이벌 예능 프로그램에 대한 엄격한 평가 및 감독을 진행하도록 함.
- 관련 업계 인사들은 해당 통지를 ‘한수령’(秀는 show의 중국식 표현)으로 표현하고 있으며, 통지가 발표된 날, 텐센트의 아이돌양성 예능프로그램 <명일지자2(明日之子2)>가 방송 중지 되었으며, 아이치이의 힙합 서바이벌 예능 <Rap of China(中国有嘻哈)>도 방송 연기 될 것으로 전망되고 있음.

□ [영화] 완다시네마, 2018년 상반기 박스 오피스 50.1억 위안

- 7월 9일, 완다시네마(万达电影股份有限公司)가 발표한 공고에 따르면, 2018년 상반기 완다시네마의 누적 박스오피스는 50.1억 위안(약 8,407억 원)으로 전년도 동기대비 15.85% 증가하였으며, 누적 관객 수는 1.19억 명으로 전년도 동기대비 18.3% 증가함. 2018년 6월 30일까지 완다시네마가 소유한 영화관 수는 552개이며, 4,872개의 스크린을 보유하고 있음.

□ [게임] 텐센트, 온라인 게임플랫폼 WeGame 글로벌버전 개발 중

- 7월 7일, 텐센트는 WeGame 온라인 발표회를 개최함. WeGame은 중국에서 제공되는 온라인 게임플랫폼으로 현재까지의 중국시장 성적은 비교적 미진하였으나, 이번 발표회를 통해 다양한 게임을 모집하고 이용자 수를 확보해 장기적으로는 해외 진출을 계획하고 있음.
- 텐센트 내부 인사의 발언에 따르면, 텐센트는 전 세계 게임 유저를 대상으

로 한 글로벌버전 온라인 게임플랫폼 WeGame을 개발 중이며, 해당 플랫폼을 이용해 중국산 게임의 세계시장 진입을 계획하고 있음. 개발이 완료되는 대로 테스트 지역인 홍콩에서 서비스를 시작 할 예정임.

중국 심천 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 7. 16.(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터

□ 중국 인터넷 문학의 발달 그 중심의 아이치이(爱奇艺)문학

- 소셜 네트워크 서비스(SNS)의 급속한 발달로 중국 인터넷문학의 가치는 점점 높아지고, 영향력 있는 IP로 중국 문화콘텐츠 산업 발달에 중요한 요소가 되고 있음.
- 이번 7월 8일 베이징에서 제2회 <인터넷 문학+> 회의가 막을 올렸고 인터넷 문학 창작 방향, 문학 성과, 저작권 보호 등 인터넷 문학의 발전을 위한 주제로 회의가 진행 됐음.
- 국내 인터넷 문학 선두주자인 아이치이(爱奇艺) 부사장 경단하오(耿聃皓)는 이 회의에 참석해 아이치이(爱奇艺) 문학에서 클라우드 기반 콘텐츠와 결합한 문학 비즈니스 콘텐츠를 찾아서 중국 인터넷 문학의 ‘플러스 알파’를 만들겠다고 밝힘.
- 아이치이(爱奇艺) 문학은 원작 문학을 기반으로 다양한 콘텐츠를 만들어내고 있으며, 5만 명을 초과하는 플랫폼 작가를 보유하고 있어 질적인 오리지널 창작 콘텐츠를 구축하고 있음.
- 중국의 인터넷문학의 IP 영향력은 점점 커질 것으로 예상되고 영화, 애니메이션, 드라마 등 다양한 분야와 연계되어 문화 콘텐츠 산업을 활성화 시킬 것으로 전망 됨.

□ 7월19일~ 7월 23일 제10회 심천 애니메이션 축제 개최 예정

- 오는 19일부터 23일까지 팬들의 기대를 모으고 있는 전국 4대 애니메이션 축제 중 하나인 심천 애니메이션 축제가 심천회의중심 7, 8, 9번 홀에서 열릴 예정임.
- 이 축제는 심천 애니메이션 큰 행사로, 2009년부터 매년 여름방학 마다 전시회를 개최하고 있고, 올해 참관인원은 약 25만 명을 예상하고 있음.
- 창조적이고 역동적인 이미지를 앞세워 젊은 층의 많은 지지를 받고 있으며 특히 중국 내 애니메이션 마니아들도 다수 참가하고 있음.
- 또한, 본 축제는 애니메이션 업계와 청소년들에게 자신들이 좋아하는 애니메이션 문화를 알릴 수 있는 다양한 플랫폼을 제공해주고 있음.
- 이번 축제는 코스프레, 중국 온라인 리듬게임, 슈퍼댄서 대회, VR 체험, 애니메이션 테마파크 등 다채로운 이벤트가 준비 되어 있음.
- 더불어 유명한 코스프레 스타들이 대거 출연할 예정이어서 많은 애니메이션 팬들의 기대를 받고 있음.
- 이처럼 중국 젊은 세대의 애니메이션에 대한 관심과 적극적인 소비가 중국

이 애니메이션에 대한 투자를 높이고 있고, 더불어 게임, 영화, TV프로그램 등 다양한 방면으로 수익을 창출할 수 있어 많은 IT대기업들이 애니메이션 사업에 적극 참여하고 있음.



<사진출처 : 바이두 신문(百度新闻) >

일본 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 7. 16.(월) / 한국콘텐츠진흥원 일본 비즈니스센터

□ 대형 연예기획사 아사이기획, e스포츠 사업에 본격 참전

- 7월 12일, 탤런트 하기모토 긴이치(はぎもと きんいち), 세키네 츠토무(せきねつとむ)등이 소속되어 있는 대형 연예 기획사 아사이기획(浅井企画)이 e스포츠사업에 본격 진출함을 알리며 아사이기획 게임 팀(浅井企画ゲーム部)을 설립한다고 발표함
- 아사이기획은 주식회사 서드 웨이브(株式会社サードウェーブ)와 협업하며, 게임 하드웨어를 제공받아 주로 가족 단위나 라이트 게이머 층을 대상으로 사업을 진행할 것으로 보임
- 그 첫 단계로 회사 소속 탤런트를 기용한 게임 팀의 설립을 추진하고 있으며 자체 프로그램의 제작, 게임 대회개최, 프로 게이머의 육성, 관리 및 e스포츠 관련 사회자, 해설자의 육성에도 힘을 쏟을 것을 밝힘
- 아사이기획의 아사이 료이치(浅井良一)상무이사는 세계대회 출전과 같은 대외활동보다는 일본 문화의 하나인 게임 산업의 저변확대에 도움이 되고 싶다고 함. 또한, 서드 웨이브의 에노모토 이치로(榎本一郎)상무이사는 각 회사가 상호보완적인 활동을 함으로써, 시너지 효과가 기대된다고 언급함

□ VR기술과 엔카·민요 라이브의 첫 융합

- 6월 28일, 아마존 재팬은 <아마존 Fire TV 시리즈>를 위한 새로운 콘텐츠로서 <FOD프리미엄>, <cookpadTV>, <토레바>, <Maru-Jan> 를 추가한다고 발표했음
- <FOD 프리미엄>은 후지TV의 최신 드라마와 과거에 방송되었던 드라마 볼 수 있는 VOD 콘텐츠로 젊은 여성층에 인기가 있음. <cookpadTV>는 스마트폰과 같은 작은 화면에서 해방되어 거실의 TV를 보면서 요리를 연습 할 수 있다는 장점이 있으며 여성, 주부층의 사용자를 다수 보유하고 있음
- <토레바>는 온라인 크레인 게임이라는 새로운 엔터테인먼트를 제공하며, <Maru-Jan>은 회원 수 100만 명 이상을 보유한 유료 온라인 마작 게임으로 50대, 60대에 사용자가 많기 때문에 TV콘텐츠로서의 메리트가 있음
- 아마존은 콘텐츠 강화를 위해 앱 스토어의 수수료를 30%에서 20%로 낮추고 Fire TV상에서의 광고 범위를 확대하여 프로모션과 수익의 양쪽 면에서 서비스 파트너를 지원할 것임을 밝힘

유럽 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 7. 16.(월) / 한국콘텐츠진흥원 유럽 비즈니스센터

□ 영국, 16-24세의 콘텐츠 불법 스트리밍 수치 하락

- 영국특허청(IPO, Intellectual Property Office)가 발표한 새로운 수치에 따르면, 콘텐츠 불법 스트리밍을 하는 16-24세 인구의 수는 지난 2년간 하락한 것으로 나타남
- 특허청의 최신 온라인 저작권 침해 추적 프로그램에 따르면 16-24세 인구의 콘텐츠 불법 복제는 2015년 이후 7% 감소했고, 불법 서비스 사용은 2013년 이후 5% 감소했음. 그러나 전체 저작권 침해 수준은 작년과 동일함
- 추적 프로그램에 따르면 영국은 캐나다(26%), 호주(38%)보다 전반적인 저작권 침해율이 낮으며(25%), 콘텐츠 유형별로 구분할 경우 TV 콘텐츠 침해율이 가장 높고(23%) 영화(19%)와 음악(18%)이 그 뒤를 이었음. 소프트웨어 침해는 작년 26%에서 올해 20%로 감소했으며 스포츠콘텐츠 침해는 21%로 나타났음
- 이와 같은 전체적인 수치 하락은 현재 소비자들이 이용할 수 있는 합법적인 서비스의 다양화에 기인한 것으로 진단됨

□ BBC, 게임 관련 투자 계획인 '게임 우선 프로젝트' 발표

- BBC의 디지털 엔터테인먼트 및 게임 부문의 책임자 브래들리 크룩스(Bradely Crooks)는 브라이튼에서 열린 게임 행사 Develop의 컨퍼런스에서 BBC의 새로운 게임 우선 프로젝트(Gaming First initiative)를 발표했다
- BBC는 전통적으로 TV를 중심으로 운영된 회사이지만, 게임 콘텐츠 개발을 통해 시청자에게 새로운 콘텐츠를 제공하고 기존 시청자와의 소통을 강화할 전망이다
- 프로젝트의 첫 번째 내용은 게임주도적인 콘텐츠(gaming-led content) 제작임. BBC의 기존 브랜드의 콘텐츠를 가져와서 게임 형식 내에서 새로운 이야기를 개발하는 것으로, TV 시리즈가 아닌 게임 형식으로 브랜드를 발전시키는 것임. BBC의 인기 드라마 <닥터 후(Doctor Who)>를 모티브로 한 게임 <닥터 후 인피니티(Doctor Who Infinity)>가 그 예시임
- 두 번째는 개발자와의 협력을 통해 새로운 게임용 IP를 개발하는 것이며, 마지막으로 게임 개발에 직접 나설 수 있도록 TV 프로덕션 외부에서 게임 개발자를 발굴해 투자하는 것임

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 7. 16.(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 일본 문화 페스티벌 <2018 엔니치사이> 개최

- 2018년 6월 30일부터 7월 1일까지 인니-일본 수교 60주년을 기념하여 주인니 일본대사관, 일본 국제교류기금(Japan Foundation), 일본무역진흥기구(JETRO), 일본정부관광국(JNTO) 후원 하에 페스티벌 <2018 엔니치사이(2018 Ennichisai)>이 자카르타의 블록엠(Blok M)에서 개최됨
- 올해로 제9회를 맞는 이 행사는 인도네시아에 거주하는 일본인들이 인도네시아 국민들에게 감사의 마음을 전하고자 일본 문화와 음식을 소개하며 연례행사로 개최됨
- 또한 이 행사는 인도네시아에서 개최되는 문화 축제 중 가장 큰 규모로 유명하며 매년 30만명 이상의 참관객들이 방문함
- 주요 부대행사 내용은 다음과 같음

	부대행사	행사내용
1	일본 문화 소개	일본 전통 춤 공연 등을 보여줌
2	미꼬시 페스티벌 (Mikoshi Festival)	미꼬시(Mikoshi)는 가마를 메고 거리를 돌아다니는 것으로, 본 행사 참관객들을 대상으로 진행함
3	코스플레이 대회	일본 인기 애니메이션 캐릭터 코스플레이 대회를 실시함
4	일본 음식 소개	타코야끼, 스시, 오코노미야끼, 우동, 라멘 등 일본 전통 음식을 저렴한 가격에 판매함
5	포토존	라멘 식당 등 일본풍의 포토존을 설치함
6	선물 대잔치	퀴즈 정답자를 대상으로 추첨을 통해 일본 왕복 티켓, 오사카 호텔 숙박권 등의 다양한 상품 증정함



※ 이미지 출처 : 구글 이미지 및 직접 촬영

□ e스포츠 대회 <2018 IGX> 개최

- 2018년 7월 7일부터 7월 8일까지 자카르타 크마요란 국제전시회장(Jakarta International Expo)에서 <2018 인도네시아 게임 엑스피리언스(2018 Indonesia Game Xperience)>가 개최됨
- 이번 행사는 e스포츠 대회, VR 및 AR게임 체험, 게임 캐릭터 인형 바자회, 코스플레이 등 다채로운 프로그램으로 구성됨
- <도타 2(DOTA 2)>, <포인트 블랭크(Point Blank)>, <펜타스톰 (Arena of Valor)>, <FIFA 18>, <철권(Tekken 7)>, <스트리트 파이터 V(Street Fighter V)>, <DDR(Dance Dance Revolution)>, <사운드 볼텍스(Sound Voltex)>, <드래곤 볼 파이터 Z(Dragon Ball Fighter Z)>, <비트매니아 IIDX(Beatmania IIDX)> 등 다양한 e스포츠 대회가 개최됨
- 이번 행사 입장료는 1일 권 100,000루피아(약 8,000원), 2일 권 150,000루피아(약 12,000원)임
- 한편, <레노버(Lenovo)> 및 <MSI>는 이번 행사의 후원사로 참가하여 부스 운영 및 다양한 프로모션을 진행함



※ 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) 김기현 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