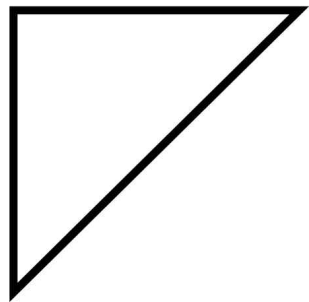


—
위클리
글로벌
2018.7.30.

Weekly Global

20

18



목 차

2018. 7. 30. 마케팅지원팀

| 구 분 | 제 목 |
|-------|---|
| 미국 | <ul style="list-style-type: none"> - 미국 '뷰티콘(Beautycon) LA' 에 2만 2천명 모여 - 슈퍼 사이즈 여성이 주인공인 슈퍼히어로물 <페이스>, 영화화 되나 - 빌보드 '트와이스' 컴백 집중 조명, '정체성 강한 아티스트' 호평 |
| 중국 | <ul style="list-style-type: none"> - (정책) 광전총국, 2017년도 중국산 다큐멘터리 및 창작인 지원 대상 명단 발표 - (출판) 중국 디지털 출판 산업규모 7,000억 위안 초과 - (기업) 화이브라더스의 테마파크 'HB WORLD' 개장 |
| 중국 심천 | <ul style="list-style-type: none"> - 광둥성·홍콩·마카오 인접지역의 이점을 살려 8월23일~26일 "심천 IP 라이선싱 전시회" 개최 - 문화경제 융합 발전 실현 - 심천문화산업 - 금융과 결합하여 문화산업을 발전시키려는 계획 추진 |
| 일본 | <ul style="list-style-type: none"> - 일본 전자 만화 시장, 전년대비 14% 증가한 1,845억 엔 - 일본야구기구(NPB), e스포츠에 참전 |
| 유럽 | <ul style="list-style-type: none"> - 독일, 2018년 상반기에 처음으로 스트리밍 매출이 CD 매출 추월 - 영국, 처음으로 TV 스트리밍 서비스가 유료 TV 구독 수 추월 |
| 인도네시아 | <ul style="list-style-type: none"> - 인니 창조경제위원회, <게임 프라임 2018> 개최 - 2018 자카르타-빨렘방 아시안게임 성화 봉송 릴레이 세레모니 콘서트에 한국 아이돌 그룹 초청 |

미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 7. 30.(월) / 한국콘텐츠진흥원 미국 비즈니스센터

□ 미국 '뷰티콘(Beautycon) LA' 에 2만 2천명 모여

- 14일부터 15일(현지시간) 이틀간 미국 로스앤젤레스 컨벤션 센터에서 뷰티콘(Beautycon) 개최, 약 2만 2천 명이 모임. 이 행사에는 아모레퍼시픽, 설화수, 라네즈, 마몽드, 아이오페 등 총 5개의 한국 뷰티브랜드들도 참여함
- 올해로 5주년을 맞이한 뷰티콘은 미국 내 최대 뷰티 박람회 중 하나로, 글로벌 뷰티 브랜드를 비롯해 콘텐츠 크리에이터, 셀럽들과 뷰티 팬들이 모여 아름다움과 다양성, 자기표현에 대해 소통하는 축제임
- 매년 뉴욕, 로스앤젤레스 등에서 개최되는데, 특히 올해는 미국 내 K-뷰티의 인기를 반영해 처음으로 K-뷰티 특별 전시 존인 'K-타운' 을 설치해 눈길을 끄
- 이번 행사에서 아모레퍼시픽은 소셜미디어를 활용해 관람객과 상호작용할 수 있는 뷰티 테마파크 콘셉트의 '아모레퍼시픽 랜드(Amorepacific Land)' 부스를 선보이기도 함
- 제시카 헨슨 아모레퍼시픽 미국 법인장은 "이번 뷰티콘에서 K-뷰티를 특별 전시로 소개할 만큼, 이제 미국 내에서 K-뷰티는 단순한 유행이 아닌 확고한 뷰티 카테고리 인식되고 있다" 며 "K-뷰티를 선도하는 기업으로 이번 행사에 참여할 수 있게 되어 자랑스럽고 기쁘다" 고 전함

□ 슈퍼 사이즈 여성이 주인공인 슈퍼히어로물 <페이스> 영화화 되나

- 지난 28일(현지시간) 할리우드 잡지 데드라인(Deadline)에 의하면 소니픽처스가 슈퍼 사이즈 여성이 주인공인 벨리언트 코믹스 <페이스(Faith)>의 영화화를 준비 중이고, 스튜디오는 이미 시나리오 작업에 들어갔다고 전함
- <페이스>의 주인공 페이스 허버트는 코믹스와 SF를 좋아하는 괴짜로, 뚱뚱하다는 놀림에도 불구하고 높은 자존감을 보여주는 멋진 캐릭터임
- 한편 마블 스튜디오의 수장인 케빈 파이기는 "여성감독과 캐릭터의 비중을 늘리겠다" 고 전했고 최근 개봉한 <엔트맨과 와스프>는 마블에서 처음으로 여성 캐릭터의 이름이 제목에 등장한 작품임
- 그는 최근 <플레이리스트>와의 인터뷰에서 마블 영화가 피부색과 성별은 물론 성정체성에 있어서도 다양성 문제를 놓치지 않을 것이라고 전함
- 연예 매니지먼트사 CAA의 연구에 따르면 다양성을 고려해 배우를 캐스팅한 영화가 박스오피스에서 흥행하고 있다고 분석함

□ 빌보드, ‘트와이스’ 컴백 집중 조명, ‘정체성 강한 아티스트’ 호평

- 12일(현지 시간) 미국 빌보드는 트와이스의 두 번째 스페셜 앨범 ‘서머 나이트츠(Summer Nights)’와 타이틀곡 ‘댄스 더 나잇 어웨이(Dance The Night Away)’를 소개하고, K팝 안에서 트와이스가 갖는 영향력에 주목하는 기사를 게재함
- 빌보드는 “트와이스의 신곡 ‘댄스 더 나잇 어웨이’는 트와이스만의 쾌활한 사운드가 어떻게 전 세계 팬들에게 어필하는지 알려주는 훌륭한 예시”라고 소개함
- 이어 “트와이스 특유의 활기찬 멜로디와 비트를 내세운 ‘댄스 더 나잇 어웨이’ 뮤직비디오는 하루 동안 유튜브 조회 수 2000만 건을 넘어섰다”고 보도함
- 또한, “다음 주 빌보드차트가 갱신될 때 ‘댄스 더 나잇 어웨이’의 성공 여부에 따라 K팝이 어떻게 나아가야 할지 본보기가 될 것이며, 트와이스는 이번 컴백을 통해 그룹이 어떻게 강력한 브랜드 정체성을 유지하는지 잘 보여주고 있다”고 호평함
- 한편, 트와이스는 지난 9일 오후 6시 두 번째 스페셜 앨범 ‘서머 나이트츠’와 타이틀곡 ‘댄스 더 나잇 어웨이’를 발표하고 컴백함. 올해 4월에 발매한 ‘왓 이즈 러브?(What Is Love?)’는 유튜브서 조회 수 1억 뷰를 넘어 8연속 뮤비 조회 수 1억 뷰 돌파하는 신기록을 세운 바 있음

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

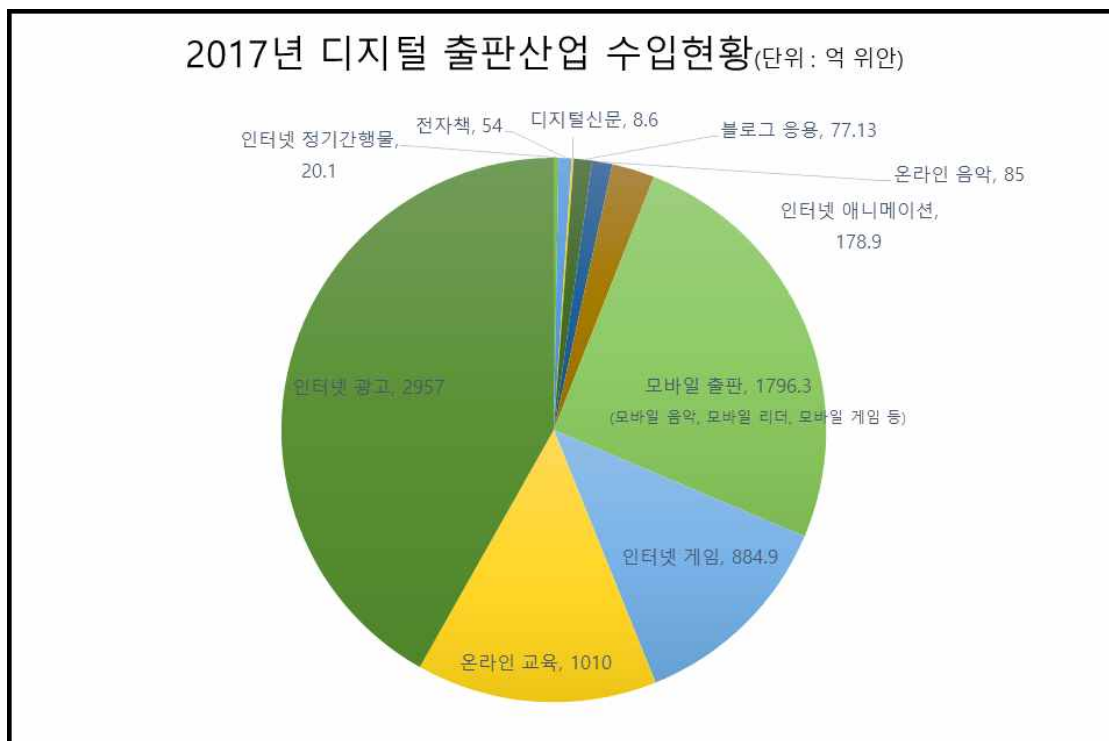
2018. 7. 30.(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

□ [정책] 광전총국, 2017년도 중국산 다큐멘터리 및 창작인 지원 대상 명단 발표

- 16일, 국가 광전총국(国家广播电视总局)은 각 성·자치구·직할시 신문출판 광전국(新闻出版广电局) 등에 2017년 제작된 중국산 다큐멘터리 중 64개 우수작품 명단을 발표함.
- 제작·송출·산업·인재 등 여러 방면으로 중국산 다큐멘터리에 대한 지원을 강화해 제작기관·방송 송출기관·창작인에 모범이 되기 위함이며, 선정된 우수 작품들은 다큐차이나(中国纪录片网) 홈페이지와 모바일 APP을 통해 방영 될 예정임.

□ [출판] 중국 디지털 출판 산업규모 7,000억 위안 초과

- 24일, 중국 신문출판 연구원(中国新闻出版研究院)이 제8회 중국 디지털출판 박람회에서 발표한 <2017-2018 중국 디지털 출판산업 연도보고(2017—2018 中国数字出版产业年度报告)>에 따르면, 2017년까지 중국의 디지털 출판산업 누적 이용자 수는 18.25억 명이며, 2017년 중국의 디지털 출판 산업 전체 수입규모는 7,071억 9,300만 위안(약 117조 원)에 달함.



□ [기업] 화이브라더스의 테마파크 'HB WORLD' 개장

- 22일, 화이브라더스는 중국 쑤조(苏州)에서 HB WORLD의 개장 행사를 진행하고 23일 정식으로 영업을 시작함. HB WORLD는 화이브라더스가 운영하는 첫 번째 테마파크로 2011년부터 준비를 시작한지 7년만인 2018년 개장하게 되었으며, 총 35억 위안(약 5,792억 원)의 투자자금이 투입됨.
- HB WORLD는 영화 <비성물요(非誠勿扰)> · <태극(太極)> · <집결호(集结号)> · <적인걸지통천제국(狄仁杰之通天帝国)> 등 화이브라더스의 인기영화 7편의 IP를 활용해 5개 테마 구역으로 구성 되었으며, 롤러코스터 · 바이킹 등과 같은 전통식 놀이기구 외에도 VR을 활용한 영화 속 현장 체험관 등을 운영함.

중국 심천 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 7. 30.(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터

□ 광둥성·홍콩·마카오 인접지역의 이점을 살려 8월23일~26일 “심천 IP 라이선싱 전시회” 개최 - 문화경제 융합 발전 실현

- 현재 광둥성은 21세기 해상 실크로드(一帶一路) 배경 하에 세계에서 가장 역동적인 경제 문화의 혁신적인 도시로 자리 잡고 있으며, 국가 전략적 위치에서 독보적인 산업적 우위를 점하고 있음.
- 그 지리적 이점을 살려 문화콘텐츠와 경제의 융합 발전을 꿈꾸는 제6회 심천 국제IP공인 애니메이션 캐릭터 파생 상품 전시회가 2018년 8월23일 ~ 26일 심천 컨벤션 센터에서 열릴 계획임.
- 화남지역에서 규모가 가장 큰 이 행사는 전문성과 영향력이 강한 전시회로 업계에서 인정받고 있으며, 행사에는 IP전시, 창작인 전시, 영상전시, 피규어 전시 등의 테마로 구성되어 있음.
- 또한 브랜드 런칭을 통해 새롭게 떠오르는 국내외 유명 IP가 집중적으로 전시될 예정이며 또한 국내외 다양한 IP를 보유한 기업들이 전시회에 참가할 계획이고 분야는 만화 애니메이션, 게임, 문학, 스포츠 등을 망라하고 있음.
- ‘만화 애니메이션 + 파생상품’을 중심으로는 전시회 4대 테마를 기획했고 전시회 참가를 통해 전통적인 기업과 문화 콘텐츠 산업의 융합을 기대하고 있음.

□ 심천문화산업 - 금융과 결합하여 문화산업을 발전시키려는 계획 추진

- 2017년 통계에 따르면 심천문화혁신산업 2,243억.95위안으로 14.5%로 증가했고 심천 문화기업은 어느덧 5만 개를 넘어섰고 문화산업 종사자는 90만 명이 넘는 것으로 집계됐음.
- <심천문화혁신발전 2020 계획>을 실행하기 위해 금융지원은 필수적이며, 7월20일 중국건설은행 심천지점이 문화콘텐츠 특화은행 추진을 위해 행사를 심천 오주(五洲)호텔에서 개최되었음.
- 중국건설은행 심천지점 부행장 양신(楊辛)은 문화콘텐츠 특화은행이란 문화콘텐츠 산업에 대한 금융지원을 한층 강화하고 다양한 방안으로 문화 기업을 도와 도시의 전체적인 문화발전에 도움을 주는 은행이라고 함.
- 예를 들면, 스타트업에 대해서는 제품의 심사가 간단하고 대출을 비교적 빠르게 받을 수 있고 상장기업에 대해서는 인수합병(M&A)펀드 등을 지원해주는 등 기업에 따라 다양한 지원제도를 제공함.

- 중국건설은행 심천지점은 창의적인 금융 아이디어로 문화 산업 바이어 수요에 부응하는 상품을 활성화하여, 기업의 문화 콘텐츠 산업을 효율적으로 생산할 수 있도록 혁신적인 노력을 계속할 것이라고 함.
- 문화와 금융의 융합으로 심천을 전 세계 문화 중심 도시와 국제 문화 콘텐츠 거점 도시로 조성할 할 계획임.

일본 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 7. 30.(월) / 한국콘텐츠진흥원 일본 비즈니스센터

□ 일본 전자 만화 시장 전년대비 14% 증가한 1,845억 엔

- 7월 30일, 인프레스 종합 연구소(インプレス総合研究所)는 일본 내 전자출판의 동향을 정리한 ‘전자서적 비즈니스 조사 보고서 2018’ 을 출시할 예정이다. 이에 앞서 전자서적의 시장 규모 등 조사 결과의 일부를 발표했다
- 일본 전자 서적 시장의 전체규모는 2,556억 엔으로 전년대비 12% 증가했다. 세부적으로는 전자서적이 전년대비 13.4% 증가한 2,241억 엔, 전자잡지가 전년대비 4.3% 증가한 315억 엔으로, 전자 서적 시장의 빠른 성장세가 눈에 띈다
- 전자 서적 시장에서 만화가 차지하는 비율은 굉장히 높음. 전자 만화 시장은 전년대비 14% 증가한 1,845억 엔으로 전체의 82%의 점유율을 차지하고 있음. 동시에 2,000억 엔에 가까운 전자 만화 시장의 크기는 만화 단행본, 만화 잡지 시장과 비교해도 비슷한 규모라고 볼 수 있음
- 전자 만화는 유료 서비스뿐만 아니라 무료로 열람할 수 있는 서비스도 적지 않음. 무료 서비스의 경제적 효과를 수치화하기는 어렵지만, 인프레스는 무료 만화 앱 광고 규모를 통해 그 일면을 밝히고 있음. 2017년 만화 앱 광고의 규모가 100억 엔, 2018년에는 120억 엔으로 추정되며 광고만으로 100억 엔을 넘을 정도로 경제적 파급적이 큰 것으로 나타남

□ 일본야구기구(NPB), e스포츠에 참전

- 7월 19일, 일본야구기구(NPB)와 코나미 디지털 엔터테인먼트(KONAMI)는 프로야구 e스포츠 리그 ‘eBASEBALL 파워풀·프로 리그’ 를 공동 개최한다고 발표했다
- ‘eBASEBALL 파워풀·프로 리그’ 는 새로운 즐거움 제공 및 야구팬 확대를 목표로 프로야구 전 12개 구단이 각각 e스포츠 선수를 등록함. 11월부터 페넌트 레이스를 실시, 12월에 상위 3개 팀이 리그 대표 결정전을 실시하여 2019년 1월에 열리는 ‘e일본 시리즈’ 에서 우승 팀을 결정할 예정이다
- 경기는 KONAMI의 가정용 게임 ‘실황 파워풀 프로야구 챔피언십 2018’ 과 ‘실황 파워풀 프로야구 2018’ 으로 대전하며, 각 구단이 e스포츠 선수를 영입하는 드래프트 회의와 전체 경기는 생방송으로 중계될 예정이다
- KONAMI의 하야카와 히데키(早川英樹)사장은 “eBASEBALL를 통해 선수로 참여하거나 대회장에서 응원하거나 동영상으로 시청하는 등 야구의 즐거움의 폭을 더 넓히고 야구 진흥을 위해 힘쓰겠다” 라는 포부를 밝힘

유럽 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 7. 30.(월) / 한국콘텐츠진흥원 유럽 비즈니스센터

□ 독일, 2018년 상반기에 처음으로 스트리밍 매출이 CD 매출 추월

- 2018년 상반기에 독일 레코딩 음악 시장에서 스트리밍 매출이 47.8%의 시장점유율을 차지하며 처음으로 CD 매출을 앞질렀음
- 반면 시장 전체 매출은 감소했음. 독일연방음악산업협회(BVMI)의 수치에 따르면, 독일의 음악 판매 매출은 1월부터 6월 말까지 7억 2,700만 유로(약 9,642억 6천만 원)을 기록했으며 이는 2017년 상반기의 7억 4,200만 유로(약 9,841억 6천만 원)에서 2% 감소한 수치임
- 지난 30년간 가장 비중이 큰 음악 소비 포맷이었던 CD 매출은 전년 대비 24.5% 감소하며 음악 시장점유율의 34.4%를 차지했으며, 다운로드 매출 역시 전년 대비 23.4% 감소하여 시장점유율 8.5%를 차지했음. 오디오 스트리밍과 함께 유일하게 성장세를 보여준 부문은 총 매출의 2.2%를 차지한 비디오 스트리밍이었음
- 독일 음악 시장은 현재 디지털 부문 58.9%, CD를 포함한 물리적 음반 부문 41.1%로 구분되어 있음. 독일에서 스트리밍은 이제 CD를 대체한 가장 큰 비중의 음악 소비 포맷으로 자리 잡고 있음

□ 영국, 처음으로 TV 스트리밍 서비스가 유료 TV 구독 수 추월

- Ofcom의 새로운 연구에 따르면, 영국의 TV 스트리밍 서비스의 구독자 수가 처음으로 전통적인 유료 TV 구독자 수를 추월했음
- Ofcom의 Media Nations 보고서에 따르면, Netflix, Amazon Prime, Sky의 Now TV가 영국에서 가장 인기 있는 온라인 스트리밍 서비스이며, 2018년 1분기 영국 구독자 수는 1,540만 건을 기록했음. 같은 기간 유료 TV 구독자 수는 1,510만 건을 기록했음
- 유료 TV의 경우 매출도 감소세를 보이고 있음. 꾸준히 성장세를 보이던 유료 TV는 지난해 총 매출이 전년 대비 2.7% 감소한 64억 파운드(약 9조 5천억 원)를 기록한 반면, 스트리밍 서비스 구독 매출은 2017년 23억 파운드(약 3조 4천억 원) 상당을 기록했음
- Ofcom은 또한 TV를 통한 방송 콘텐츠 시청 시간이 계속해서 감소하고 있다고 밝혔음. 평균 하루 TV 방송 시청 시간은 2012년부터 4시간을 유지하다가 2016년에 3시간 31분, 2017년에는 3시간 22분으로 급격히 감소하고 있음

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 7. 30.(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 인니 창조경제위원회, <게임 프라임 2018> 개최

- 2018년 7월 13일부터 7월 15일까지 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF)는 자카르타 아야나 미드플라자 호텔(Ayana Midplaza Hotel) 및 발라이 카르띠니(Balai Kartini)에서 인도네시아게임협회(Indonesia Game Association) 및 IDEA 네트워크와 협업 하에 <게임 프라임 2018(Game Prime 2018)>을 개최함
- <게임 프라임(Game Prime)>은 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF) 주최로 연간 개최되는 B2B 및 B2C 행사가 결합된 종합 게임 박람회임
- 올해로 제4회를 맞는 이번 행사에는 메트로노믹(Metronomik) 창업자인 완하즈메(Wan Hazmer) 및 스트림라인 게임즈 말레이시아(Streamline Games Malaysia) 프로젝트 매니저인 엘리자베스 갈루(Elizabeth Galuh) 등이 B2B 행사 초청연사로 참석하여 게임 개발자로서 갖추어야 하는 덕목 및 외국계 게임회사 근무 경험 등에 대해 발표함
- B2C 행사에서는 간단한 보드 게임(모노폴리, 뱀과 사다리 등)부터 VR/AR 게임에 이르기까지 다양한 게임을 체험할 수 있는 약 100여개의 게임부스가 운영됨. 이 외에도 <모바일 레전드(Mobile Legend)> 게임대회가 개최됨
- 한편, 이번 행사는 무료입장으로 진행되었으나, 사전에 <게임 프라임> 공식 홈페이지(<https://event.gameprime.org>)를 통해 무료입장권을 신청해야 함



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ 2018 자카르타-팔렘방 아시안게임 성화 봉송 릴레이 세레머니 콘서트에 한국 아이돌 그룹 초청

- 2018년 7월 18일 족자카르타 프람바난 사원(Candi Prambanan)에서 콘서트 <토치 릴레이 아시안게임 2018(Torch Relay Asian Games 2018)>이 개최됨
- 약 1시간 동안 진행된 이번 콘서트에서 인도네시아 유명 가수인 짜끄라 칸(Cakra Khan), 마리아 칼리스타(Maria Calista), 데아 빠넨드라(Dea Panendra), 바르세나(Barsena), 아르마다(Armada), 안디 리안또(Andi Rianto) 등의 공연 외에도 한국 아이돌 그룹인 B.A.P의 공연이 펼쳐짐
- 이번 콘서트는 초청장을 받은 사람만이 입장이 가능했으며, 방송사 인도시아르(Indosiar) 및 TVRI를 통하여 생중계되었음
- 한편, 2018년 7월 15일 인도 뉴델리에서 2018 아시안게임 성화 채화가 시작되어 인도네시아 18개 지역의 53개 도시를 순회하는 18,000km의 성화 봉송이 다음달 18일 자카르타-팔렘방 아시안게임 개회식이 열리는 자카르타 글로라 봉까르노(Gelora Bung Karno) 주 경기장에 도착함



※ 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
- 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