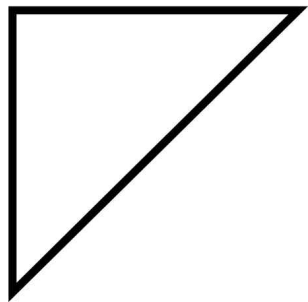


—
위클리
글로벌
2018.7.9.

Weekly Global

20

18



목 차

2018. 7. 9. 마케팅지원팀

구 분	제 목
미국	<ul style="list-style-type: none"> - 음원 스트리밍 서비스업 타이달, 비욘세 제이지 공동앨범 독점 공개 - 방탄소년단, '라디오 디즈니 뮤직 어워드' 4관왕 수상 - 넷플릭스, 인종 비하 단어 쓴 고위 임원 퇴출
중국	<ul style="list-style-type: none"> - (미디어) 2018년도 2분기 인터넷 예능프로 분석 - (음악) 텐센트 뮤직 美SEC에 IPO 신청서 제출 - (정책) 영웅열사 모욕 사건으로 Tik Tok에 광고업무 중지 처분
중국 심천	<ul style="list-style-type: none"> - 중국의 경제 경쟁력 상위권으로 향하는 심천, 심천의 문화산업 가치 증대 - 텐센트 뮤직 엔터테인먼트, 중국 음악과 세계 교류를 위한 물꼬를 튼다
일본	<ul style="list-style-type: none"> - 에이벡스, 전자 결제 서비스사업에 진출 - OPENREC.tv, 요시모토 e스포츠팀과 파트너 계약 체결
유럽	<ul style="list-style-type: none"> - 유럽시청각연구소, 브렉시트가 시청각 산업에 미치는 영향 보고서 발간 - <세서미 스트리트>, 유럽 내 브랜드 라이선싱 확장
인도네시아	<ul style="list-style-type: none"> - 인니, 콘텐츠 페스티벌 <엑스 스페이스(XSpace)> 개최 - 인니 유명 패션 디자이너 작품, 비욘세 등 글로벌 스타가 착용
중동	<ul style="list-style-type: none"> - 유비소프트 아부다비, 프랑스 대사관과 함께 <게임랩> 개설 - 중국 스타타임즈, 아프리카 1만개 부락에 위성TV 무상 공급 - 바레인 개발 은행, MENA지역 스타트업 위해 1억 달러 펀드 조성
브라질	<ul style="list-style-type: none"> - 브라질 게임시장은 상승 중 - 브라질 영화산업진흥원(Ancine), 케이블 TV 가입자 수 발표

미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 7. 9.(월) / 한국콘텐츠진흥원 미국 비즈니스센터

- **음원 스트리밍 서비스업 타이달, 비욘세 제이지 공동앨범 독점 공개**
 - 팝계 세기의 커플' 인 비욘세 & 제이지 부부가 더 카터스(The Carters)라는 이름으로 첫 공동앨범인 '에브리씽 이즈 러브(Everything is Love)' 를 제이지 소유 음악 스트리밍 서비스업체인 타이달(Tidal)에서 독점 선공개함
 - 이번 앨범이 타이달을 통해 독점 공개되면서 아이폰 앱 다운로드 탑500 안에 들어오지 않던 순위가 하루만에 35위(16일 토요일)에서, 28위(17일 일요일)로 수직 상승함
 - 타이달은 2016년에도 리하나의 'Anti', 칸예 웨스트의 'The Life of Pablo', 그리고 비욘세의 'Lemonade' 음원을 독점공개하면서 반짝 상승세를 탄 적이 있음
 - 타이달은 2015년 3월에 런칭한 후 미약하지만 지속적인 성장세를 보여 왔으며 한 달에 19.99불의 서비스 조건으로 전 세계 1백만 구독자를 보유함
 - 한편, 타이달 계정이 없는 팬들은 유튜브(Youtube)에 공개된 뮤직비디오를 통해 'APES**T' 음원을 확인할 수 있음

- **방탄소년단, '라디오 디즈니 뮤직 어워드' 4관왕 수상**
 - 22일(현지시간) 미국 캘리포니아 할리우드 돌비 극장에서 열린 현지 라디오 음악 시상식인 '2018 라디오 디즈니 뮤직 어워드' 에서 방탄소년단은 4개 부문을 차지함
 - '베스트 듀오·그룹(Best Duo/Group)' 을 비롯해 '마이크 드롭 리믹스' 로 '베스트 댄스 트랙(Best Dance Track)', 'DNA' 로 '베스트 송 댓 메이크스 유 스마일(Best Song That Makes You Smile)', 팬클럽 아미와 함께 '피어시스트 팬(Fiercest Fans)' 을 수상함
 - '라디오 디즈니 뮤직 어워드' 는 2001년 시작된 시상식으로 디즈니가 주최하고, 공로상 일부를 제외하고 모든 부문 수상자를 팬 투표로 결정함
 - 올해는 4월27일부터 6월3일까지 라디오 디즈니 뮤직 어워드 웹 사이트와 페이스북, 트위터 등을 통해 18개 부문 수상자를 선정함

- **넷플릭스, 인종 비하 단어 쓴 고위 임원 퇴출**
 - 22일(현지시간) 할리우드 리포터는 넷플릭스 CEO, 리드 헤이스팅스가 사내 공지를 통해 커뮤니케이션 총 책임자인 조나단 프리들랜드의 해고 소식을 전했다고 단독 보도함
 - 보도에 따르면 프리드랜드는 내부 회의 중에 특정 인종을 비하하는 단어

(N-Word)를 사용했고, 당시 현장에 있었던 직원들이 인사부에 이를 보고한 뒤 진행된 면담에서도 해당 비속어를 사용한 것으로 전해짐

- 넷플릭스의 공식 해고 사유는 ‘용납할 수 없을 정도로 인종문제에 대해 낮은 인식과 민감성’ 으로, 프리들랜드의 후임자는 아직 정해지지 않음
- 프리들랜드는 23일(현지시간) 본인의 트위터에 “지난 7년간 몸담았던 넷플릭스를 떠나게 됐다. 지도자들은 흠잡을 데 없는 본보기가 되어야 하는데, 나는 내 팀에게 한 발언으로 그 기준에 미치지 못했다” 라고 적음
- 그는 이어 코미디에서 불쾌하게 느껴질 단어들에 회의하던 중 인종 비하 단어를 사용했다며 “나의 실수로 사랑하는 회사에 고통을 안겨줘 끔찍한 기분이다” 라고 설명함
- 넷플릭스 대표 헤이스팅스는 인종, 국적, 성 정체성 등에 대한 직원들의 이해를 돕기 위해 교육 방법을 찾을 것이라고 후속 조치를 예고하였고, 넷플릭스는 프리들랜드의 해고 소식이 알려진 이틀 후, 흑인 문화에 경의를 표하는 영상을 공개함

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 7. 9.(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

□ [미디어] 2018년도 2분기 인터넷 예능프로 분석

- 통계에 따르면, 2018년 2분기에 새롭게 방송된 인터넷 예능프로그램 작품 수는 34부, 총 재생 수는 118.5억 회로, 작년도 동기에 방송된 작품 수 44부, 재생 수 59.9억 회에 비해 작품 수는 23% 감소하였으나, 재생 수는 87% 증가함.
- 새로 방송된 예능프로그램 재생 수 상위 10위 작품의 총 재생 수는 107.9억 회로 전년도 동기 기록인 40.5억 회보다 166% 증가함.
- 통계 기간 내 상위 10위권의 예능 프로그램 중 6개는 텐센트가 내놓은 작품들이며, 재생수의 72%를 점유함. 이 중, 유일한 아이돌 서바이벌 장르인 텐센트의 <창조101(创造101)>가 전체 재생수의 46%를 차지함.

작품 및 재생 수 비교

재생 수 상위 10작품



- 통계기간 : 2017. 4. 1 ~ 6. 30 / 2018. 4. 1 ~ 6. 30
- 출처 : 艺恩EntGroup Inc.

□ [음악] 텐센트 뮤직 美SEC에 IPO 신청서 제출

- 7월 6일, 텐센트 뮤직이 미국 증권거래위원회(SEC)에 비공개적으로 IPO신청서를 제출함.
- 투자은행에서 제시한 책정가격은 290억~310억 달러(약 32조~34조 원)이며, IPO주관사는 골드만삭스그룹과 모건스탠리그룹임.

□ [정책] 영웅열사 모욕 사건으로 Tik Tok에 광고업무 중지 처분

- 중국 인터넷 안전과 데이터화 위원회 사무실(中共中央网络安全和信息化委员会办公室)은 지난 6월, Tik Tok이 검색엔진 Sogou에 올린 자사 광고에 중국의 영웅열사 구소운(邱少云)에 대한 모욕적인 내용을 담은 것에 대한 처벌로 Tik Tok에 광고업무 중지 처분을 내림.
- Tik Tok의 광고는 <중화인민공화국영웅열사보호법(中华人民共和国英雄烈士保护法)> 제 22조와 <인터넷안전법(中华人民共和国网络安全法)>, <광고법(中华人民共和国广告法)> 등을 위반하였으며, 업계에서는 광고가 Tik Tok의 주요 수입원인 만큼 이번 처분으로 적지 않은 손실을 미칠 것으로 예상하고 있음.

중국 심천 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 7. 9.(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터

□ 중국의 경제 경쟁력 상위권으로 향하는 심천, 심천의 문화산업 가치 증대

- 심천 GDP는 1979년 1억 9700만 위안에서 지난해 2조 2400억 위안으로 처음 광저우를 앞질렀으며, 홍콩 상하이에 이어 3위를 차지함.
- 더불어 심천은 ‘창의적인 도시’로 불리며 수많은 아이디어 산업 클러스터가 밀집해 있고, 전문 디자이너와 디자인 회사를 다수 보유하고 있음.
- 이들 창의 단지에는 남산 디지털 문화 산업 단지, 심천 창의 산업 단지, 심천 애니메이션 산업 단지 등이 입주해 있어 문화산업에 많은 투자를 하고 있음.
- 이처럼 창의성을 중요시 하는 도시답게 심천은 문화 혁신 브랜드를 강화시켜 중국의 문화 실리콘 벨리 구축을 계획 중이며, 더욱이 문화 혁신 능력을 제고하기 위하여 문화 콘텐츠 육성 및 발굴과 유치, 전통 문화 전승 등에 앞장서고 있음.
- 또한, 심천의 특색을 살려 산업 친화적 문화 육성 및 모바일 네트워크와 융합하여 문화 콘텐츠 산업화를 선도하려고 하고 있음.
- 이러한 문화 콘텐츠 산업의 발전 노력에 힘입어 심천 뉴미디어(深新传媒)와 위펑(御风)자본 등 여러 기업들이 2018년 6월 29일 총 5억 위안의 문화 산업 투자 펀드를 설립함.

□ 텐센트 뮤직 엔터테인먼트, 중국 음악과 세계 교류를 위한 물꼬를 튼다

- 2018년 6월29일 개막한 세계 음악 산업 회의에서는 세계 20여 개국의 음악계 거물들이 ‘China is Now’를 주제로 회의를 가졌음.
- ‘차이나 is Now’ 회의를 통하여 중국의 음악 산업에 대한 홍보 및 소개의 장을 마련하였으며, 본 회의에는 소니 뮤직, YG엔터테인먼트, 벤키트 음반, AEG, 라이브 네이션, 안토니안 뮤직 등 국내외 음악계 거물급 인사들이 참석하여 상호 음악시장에 대한 이해 및 교류를 진행하였음.
- 이번 회의에서는 현재 중국의 음악과 글로벌 음악문화 이슈들 간의 생겨나는 경쟁을 통해 발전하는 중국 음악 문화의 확산을 화두로 삼고 있음.
- 텐센트 뮤직 엔터테인먼트(Tencent Music Contents TMC)는 중국 음악의 대표적인 미디어로 전국에 걸쳐 전 세계로 퍼져 나갈 계획을 갖고 있으며, 이번 회의가 끝나고 싱가포르, 상하이, 심천, 청두 4곳에서 회의를 개최함으로써, 중국 음악 산업의 미래와 다양한 이슈를 연구할 예정임.
- 현재의 중국은 세계 음악 시장의 중심이 되기 위해 글로벌 음악 문화교류를 매우 중시하는 흐름이 되고 있음.
- 그 중심에서 TMC는 중국 음악 산업의 발전을 위해서 상당한 노력을 추진하고 있고, 중국의 음악 산업의 글로벌화에 큰 힘이 될 전망이다.

일본 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 7. 9.(월) / 한국콘텐츠진흥원 일본 비즈니스센터

□ 에이벡스, 전자 결제 서비스사업에 진출

- 엔터테인먼트 기업 에이벡스(avex)가 전자 화폐 사업에 진출함. 2018년 5월 24일, 엔타메 코인(エンタメコイン)주식회사의 설립을 발표했으며, 새로운 회사는 전자 화폐 및 선불 형 결제 서비스를 제공함으로써 사용자에게 편리성이 높은 결제 수단을 제공함
- 자본금 9억 9000만원은 전액 에이벡스가 출자하며 사업 내용은 전자 화폐 발행, 판매 및 관리, 전자 결제 시스템 제공을 목표로 함. 엔터테인먼트를 중심으로 한 금융 결제 분야로의 사업 확장을 꾀하는 것으로 보임
- 에이벡스는 음악과 라이브 영상·애니메이션 등의 분야의 선도 기업으로 잘 알려져 있으며, 2018년 5월 11일에 발표 한 경영 전략 계획으로 ‘미래형 엔터테인먼트 기업’ 으로의 신사업 혁신을 강하게 내세우고 있음
- 최근에는 벤처 캐피탈 자회사인 에이벡스 벤처스(エイベックス・ベンチャーズ)를 통한 출자를 통해서 VR, 로봇, 패션, 영화, 여행, 스포츠 등 지금까지 투자하지 않았던 분야에 도전하고 있음. IT 기술과 금융을 결합한 핀 테크, 블록체인 분야도 향후투자처로 꼽히고 있으며, 이번 엔타메 코인 주식회사의 설립은 이러한 전략을 현실화 한 것으로 보임

□ OPENREC.tv, 요시모토 e스포츠팀과 파트너 계약 체결

- 6월 27일, 게임 동영상 전송 플랫폼 <OPENREC.tv> 를 운영하는 CyberZ는 요시모토 흥업의 e스포츠 프로팀인 <YOSHIMOTO Gaming>과 파트너 계약 체결했음을 발표함
- <OPENREC.tv>는 게임 실황이나 오리지널 프로그램, e스포츠 대회를 전달·시청할 수 있는 플랫폼으로 스마트폰이나 PC에서도 접근할 수 있음. <YOSHIMOTO Gaming> 의 일부 회원이 OPENREC.tv 게임 실황을 전달하는 방식으로 이루어 질 예정임
- <YOSHIMOTO Gaming>는 연예 기획사에서 만든 최초의 e스포츠 프로팀으로, 요시모토 흥업의 연예인도 소속되어 있음. 일본 엔터테인먼트계의 새로운 산업을 창출하기 위해 국내외에서 전개하는 인재 관리 및 육성, PR 등의 사업 플랫폼을 활용하여 e 스포츠의 비즈니스 시스템 구축을 목표로 하고 있음

유럽 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 7. 9.(월) / 한국콘텐츠진흥원 유럽 비즈니스센터

- **유럽시청각연구소, 브렉시트가 시청각 산업에 미치는 영향 보고서 발간**
 - 유럽시청각연구소(European Audiovisual Observatory)가 발간한 최근 보고서 ‘브렉시트가 시청각 산업에 미치는 영향 : 유럽의 시각’에 따르면 EU 28개국 3,005개의 채널 중 1,203개가 현재 영국에 기반을 두고 있음
 - 영국은 EU 28개국에 TV 채널과 온디맨드 서비스를 제공하는 주요 국가이며 EU 28개국의 시청각 분야 그룹 상위 10개 중 3개(Sky, BBC, ITV)와 미국 주요 미디어 그룹의 유럽 계열사가 운영되고 있음. 또한 영국에 설립된 TV 채널의 약 43%가 현재 다른 국가를 대상으로 채널을 운영하고 있음
 - 이 보고서 따르면, 영국은 독일과 함께 EU 28개국의 시청각 분야 시장에서 21%의 점유율을 차지하고 있음. 그리고 시청각 분야의 2011년-2016년 기간 연평균 성장률을 살펴보았을 때 영국은 2.1%로 EU 28개국 평균인 1.7%보다 높았음
 - 영국은 수출 잠재력이 있는 하이엔드 드라마 제작에 중점을 두면서 TV 픽션 작품 개수로 EU에서 4위를 차지했고, 영화 작품 개수는 프랑스 다음으로 2위를 차지했으며 EU 28개국의 총 영화 제작 개수의 16%를 차지하고 있음
 - 또한 EU 28개국을 상대로 수출된 영화 VOD 콘텐츠의 개수를 따져보았을 때 영국은 프랑스를 제치고 1위를 차지했음

- **<세서미 스트리트>, 유럽 내 브랜드 라이선싱 확장**
 - 인기 브랜드 <세서미 스트리트>를 보유한 Sesame Workshop이 유럽 전역에서 브랜드 라이선싱 프로그램을 강화시키는 전략의 일환으로 Bulldog Licensing을 <세서미 스트리트>의 영국 및 아일랜드 지역 라이선싱 에이전트로 선정했음. 또한 베네룩스 지역을 공략하기 위해 네덜란드 기반의 라이선싱 에이전시 J&M Brands를 이 지역의 라이선싱 에이전트로 선정했음
 - 각 에이전시들은 <세서미 스트리트>의 소비자 제품 포트폴리오를 구성하고, 리테일망을 구축하며, 지역 내 라이선싱 보유사들과 협력하여 해당 지역에서 교차 프로모션을 활성화할 예정임
 - 또한 2019년에 <세서미 스트리트> 50주년을 맞이하여 다양한 콜라보레이션 파트너십을 체결할 예정임

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 7. 9.(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 인니, 콘텐츠 페스티벌 <엑스 스페이스(XSpace)> 개최

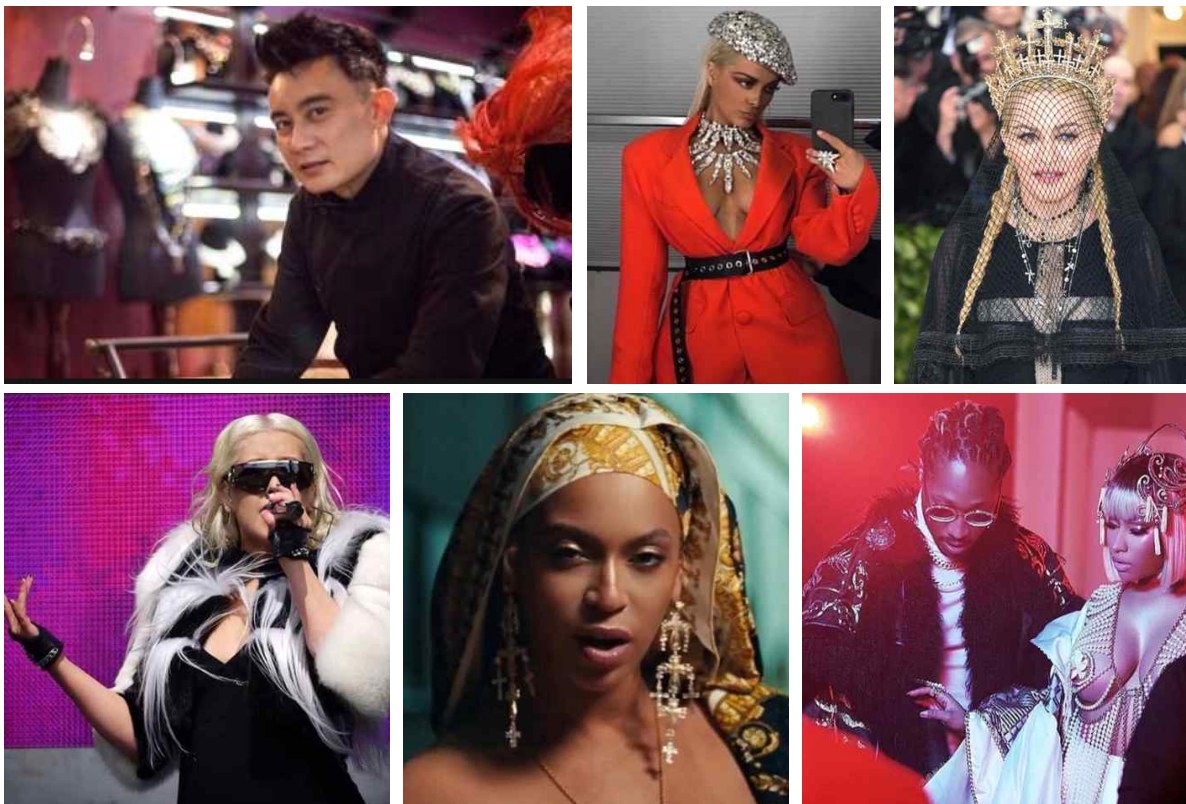
- 2018년 6월 29일부터 7월 1일까지 남부 자카르타 Lot 8 SCBD에서 콘텐츠 페스티벌 <엑스 스페이스(XSpace)>가 개최되어 설치예술 전시회, 음악 콘서트, 크리에이터 마켓 등 다채로운 부대행사가 열림
- 설치예술 전시회는 인도네시아 대표 예술가들의 작품 전시 외에도 참관객들이 유명 작품들과 자유롭게 사진 촬영이 가능한 포토존이 설치됨
- 음악 콘서트에는 아프간(Afgan), 페트라 시롬빙(Petra Sihombing), 아르만드 마울라나(Armand Maulana), 영 렉스(Young Lex), 아르디또 뿌라모노(Ardhito Pramono), 안디니(Andini), 라흐마니아 아스뜨리니(Rahmainia Astrini), 만뜨라 부뚜라(Mantra Vutura), MLD 재즈 프로젝트(MLD Jazz Project) 등의 현지 유명 가수들의 공연이 펼쳐짐
- 크리에이터 마켓에서는 바유 스각(Bayu Skak), 피오니콘 바이 시쥬키(Pionicon by Si Juki), 아궁 합사(Agung Hapsah), 웬디 월털스(Wendy Walters), 파피아 이자띠(Fathia Izzati) 등 현지 유명 크리에이터들의 상품들을 판매함
- 입장표 가격은 1일 권은 65,000루피아(약 5,000원), 3일 권은 165,000루피아(13,000원)로 티켓은 XSpace.id, Locket.com, JD.ID, Tokopedia, Tiket.com, Maimilu.com을 통해 판매됨
- 한편, 이번 행사 주최사인 브릴리오(Brilio)는 2015년에 설립된 디지털 콘텐츠 제작 전문 회사로, 주로 발간하는 디지털 콘텐츠의 주요 구독자들은 인도네시아의 신세대를 지칭하는 ‘밀레니얼 세대(1980년~2000년대 출생자)’임



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ 인기 유명 패션 디자이너 작품, 비욘세 등 글로벌 스타가 착용

- 2018년 6월 한 달간 인도네시아 유명 패션 디자이너인 리날디 유나르디(Rinaldy Yunardi)의 작품을 비비 렉사(Bebe Rexha), 마돈나(Madonna), 크리스티나 아길레라(Christina Aguilera), 비욘세(Beyonce), 니키 미나즈(Nicki Minaj) 등 해외 유명 스타들이 착용함
- 2018년 5월 7일, 가수 마돈나(Madonna)는 리날디 유나르디(Rinaldy Yunardi)가 제작한 왕관과 목걸이를 착용하고 2018 멧 갈라(2018 Met Gala) 패션쇼를 참석함. 해당 왕관과 목걸이는 십자가를 모티브로 하여 제작됨
- 2018년 6월 6일, 가수 비비 렉사(Bebe Rexha)는 리날디 유나르디(Rinaldy Yunardi)가 제작한 베레모를 착용하고 신곡 걸즈(Girls) 뮤직비디오 촬영을 함. 해당 베레모는 표면이 모두 크리스탈로 제작됨
- 2018년 6월 12일, 가수 크리스티나 아길레라(Christina Aguilera)는 리날디 유나르디(Rinaldy Yunardi)가 제작한 장갑을 착용하고 무대에 오른 사진을 개인 SNS 계정에 올림. 해당 장갑의 총 제작 기간은 무려 14일이 소요된 것으로 알려짐
- 2018년 6월 16일, 가수 비욘세(Beyonce)는 리날디 유나르디(Rinaldy Yunardi)가 제작한 귀걸이를 착용하고 신곡 뮤직비디오를 촬영함
- 이 외에 가수 니키 미나즈(Nicki Minaj)도 리날디 유나르디(Rinaldy Yunardi)가 제작한 반지를 착용하고 신곡 뮤직비디오를 촬영함



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

중동 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 7. 9.(월) / 한국콘텐츠진흥원 UAE 마케터

□ 유비소프트 아부다비, 프랑스 대사관과 함께 <게임랩> 개설

- 유비소프트 아부다비와 프랑스 대사관이 UAE 현지 게임 산업 발전과 프랑스-UAE간 게임분야 협력 증진을 위한 새로운 이니셔티브 <게임랩(GameLab)>을 개설
- <게임랩>은 UAE 현지인인 에미라티(Emirati) 대학생으로 구성된 다수의 팀을 구성하고, 팀별로 게임 콘셉트를 개발해 서로 경쟁하는 방식으로 운영
- 학기 중 유비소프트 아부다비의 스튜디오에서 워크숍이 운영되며, 유비소프트의 전문 게임 개발자들이 학생들에게 멘토십을 제공할 예정. 워크숍과 멘토십을 통해 학생들 스스로 게임 콘셉트를 구상 및 발전시킨 뒤 연말 <게임피치(Game pitch)>에서 최종 결과물을 발표할 예정
- 루도빅 푸예(Ludovic Pouille) 주 UAE 프랑스 대사와 야닉 셸러(Yannick Theler) 유비소프트 아부다비 스튜디오 총괄 매니저, 그리고 다수의 현지 비디오게임 산업 관계자, 문화 및 학계 인사들이 참석한 가운데, 협력 체결식이 진행됨

□ 중국 스타타임즈, 아프리카 1만개 부락에 위성TV 무상 공급

- 중국 미디어 기업 스타 타임즈(Star Times)가 아프리카 브룬디(Burundi) 번두리 지역에 위치한 300개 가정에 고품질 위성TV를 무상 제공하는 프로젝트에 착수
- 브룬디의 일반 가정 외에도 병원이나 공공장소에 프로젝터를 설치하여, 커뮤니티에 거주하는 모두 사람들이 국제방송을 시청할 수 있도록 함
- 이번 프로젝트는 2015년 남아프리카공화국의 수도 요하네스버그(Johannesburg)에서 중국 시진핑 주석이 처음으로 발표한 것으로, 당시 시 주석은 아프리카 전역 1만개 부락(villages)에 디지털 TV를 무상으로 제공할 것이라고 밝힘
- 스타 타임즈는 아프리카 대륙의 네트워크 기반 발전을 위해 시주석이 밝힌 ‘1만 부락 디지털 TV 제공’을 진행하고 있으며, 케냐의 경우 올해 10월 까지 최소 800개 부락에 디지털 TV가 설치될 예정

□ 바레인 개발 은행, MENA지역 스타트업 위해 1억 달러 펀드 조성

- 바레인 개발 은행(BHB: Bahrain Development Bank)이 바레인 최초의 벤처 캐피탈 펀드인 <알 와하 펀드(Al Waha Fund)>를 1억 달러 규모로 조성해 MENA지역에서 자금 조달 어려움을 겪고 있는 스타트업 및 기업가들을 지

원할 예정

- <알 와하 펀드>는 바레인뿐만 아니라 중동지역에 있는 기술 및 혁신 분야 스타트업 기업을 지원하게 되며, 중동지역으로 더 많은 자금이 투자될 수 있도록 자금을 유치하는 역할도 병행
- 바레인 개발 은행 외, 바레인 국부펀드 및 투자 기구인 뭄탈라카트 (Mumtalakat), 바레인 국립 은행(National Bank of Bahrain), 바레인 대표 통신기업 바텔코 그룹(Batelco Group), 바레인 노동기금 탐킨(Tamkeen) 등이 이번 펀드 조성에 참여. 1억 달러의 자금 가운데 현재 3천 5백만 달러의 지원금이 배정 및 승인된 상황임
- MENA지역 핀테크 시장 규모는 약 20억 달러로, 이미 UAE의 두바이와 아부다비가 시장 선점을 위해 과감한 투자를 하고 있음. 후발 주자인 바레인은 핀테크 스타트업 기업 유치를 위해 지난해 <핀테크 베이(Fintech Bay)>를 런칭하고, 이번 <알 와하 펀드>를 조성하며 MENA지역 핀테크 허브 경쟁에 적극적으로 나서고 있음

브라질 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 7. 9.(월) / 한국콘텐츠진흥원 브라질 마케터

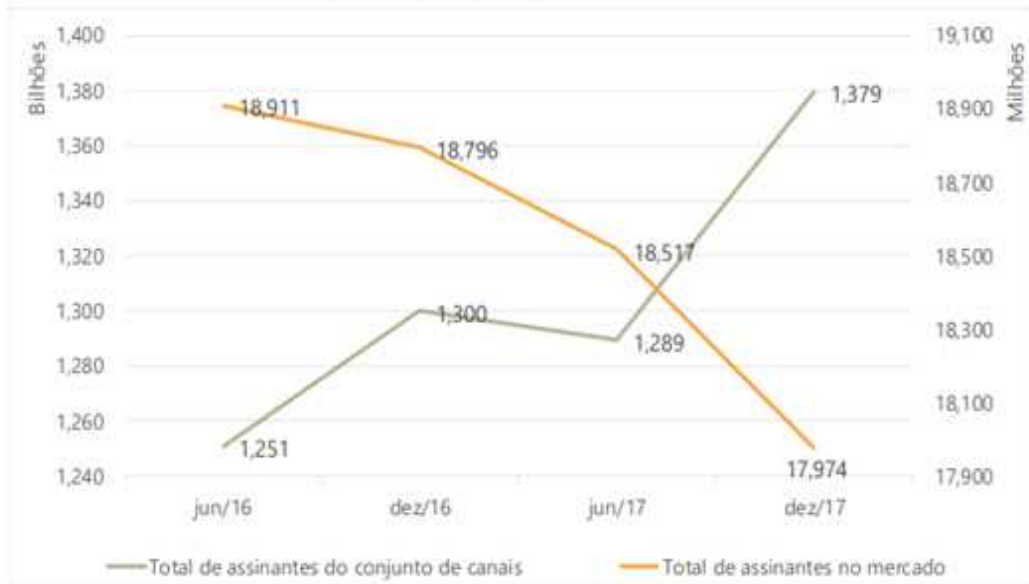
□ 브라질 게임시장은 상승 중

- 2013년부터 2018년 현재까지 브라질 게임 개발스튜디오가 142개에서 375개로 증가, 꾸준한 상승세를 보이고 있음
- 지난 2년 동안 1,718개의 게임이 제작되었으며 이중 모바일 게임은 43%, 컴퓨터는 24%, VR와 AR은 10% 그리고 비디오 게임 콘솔은 5%를 차지하였음
- 브라질의 북부지역은 스튜디오가 2개에서 10개로, 남동부지역은 77에서 196개, 북동부지역은 20개에서 61개, 중서부는 8개에서 31개, 남부지역은 35개에서 77개로 증가하였음
 - ※ 북부지역 : 400% 증가
- 브라질 국내 개발사 중 71.2%는 평균 USD 2만(약 2,234만 원)의 수익을, 0.3%는 USD 28,000,000(약 312억 7,600만 원)의 수익을 창출하였음
- 브라질 개발사 중 29.6%만이 해외 고객이 있는 것으로 파악되었으며, 수출은 집계되지 않았음
- 또한 47%의 업체만이 영어로 된 정보를 확보하고 있으며 다른 언어로 게임이 개발되고 있었음

□ 브라질 영화산업진흥원(Ancine), 케이블 TV 가입자 수 발표

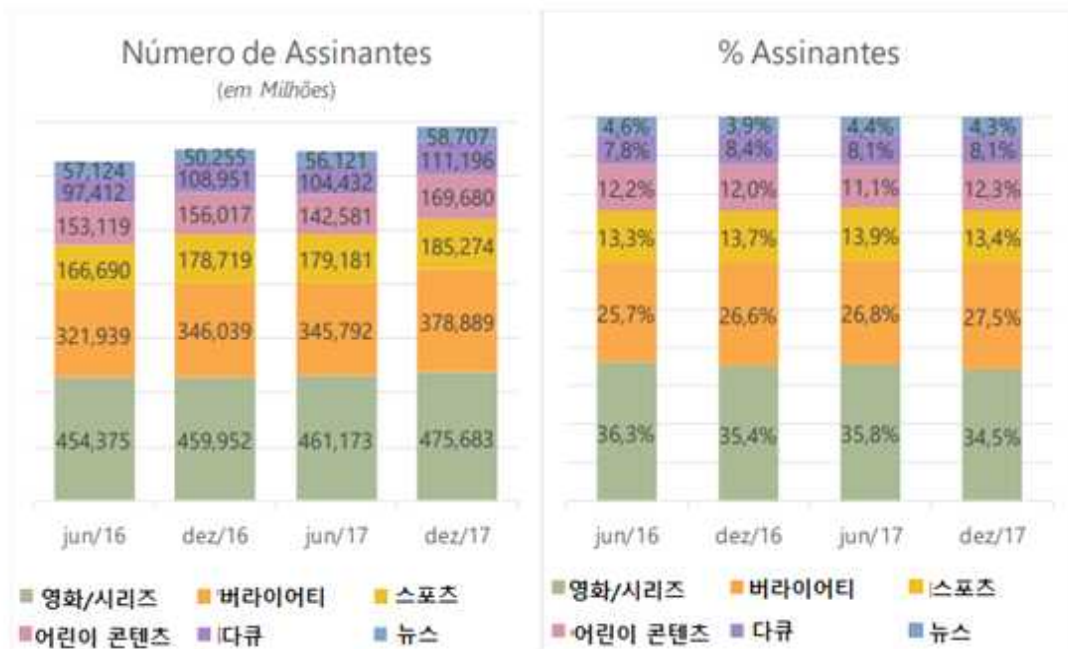
- 2017년 12월 기준 브라질 전국 케이블 TV 가입자 수는 총 17,974,382명으로 2016년12월과 대비 821,203명이 가입을 취소하며 4.4%가 감소되었음
 - ※ 대신 프리미엄 채널만 별도로 가입하는 이용자 수는 6.1% 증가하였음
- 장르별로는 시리즈와 영화가 가장 많은 가입자 수를 보유하고 있으며 약 35%에 달함
 - ※ 예능프로그램(26.7%), 스포츠(13.6%), 아동·어린이(11.9%), 다큐멘터리(8.1%), 뉴스(4.3%)

Gráfico 1 – Total de assinantes na TV por Assinatura versus Total de Assinantes do Conjunto de Canais – 2016 e 2017¹⁰



Fonte: Elaboração própria.

<그림1. 케이블TV 기본채널가입자 vs 장르별 선택 가입자 수>



Fonte: Elaboração própria.

<표1. 장르별 가입자 수 / %>

● 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