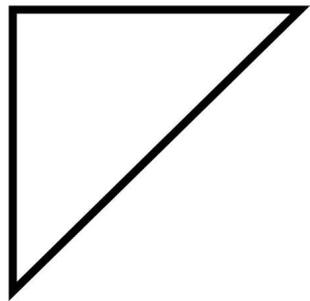


—
위클리
글로벌
2018.8.20.

Weekly Global

20

18



목 차

2018. 8. 20. 마케팅지원팀

구 분	제 목
미국	<ul style="list-style-type: none"> - 미국 빌보드, 레드벨벳 컴백 집중조명 “썸머퀸의 컴백” - 디즈니, 2019년에 발표될 스트리밍 서비스에 대한 정보 공개 - 무비패스, 한 달에 영화 세 편으로 관람 횟수 제한
중국	<ul style="list-style-type: none"> - (미디어) 동영상 플랫폼 및 영상제작기업 연합 합동성명 발표 - (기업) 텐센트, 상반기 순이익 411억 위안 동기대비 26% 증가 - (소송) 아이치이, <VIP간전영(VIP看电影)>에 부정당 경쟁 소송
중국 심천	<ul style="list-style-type: none"> - 심천 룡화(龙华)구 문화콘텐츠 산업에 정책적 지원 - 게임·애니메이션 산업의 중심 도시, 심천
일본	<ul style="list-style-type: none"> - 토에이 애니메이션, 토에이 애니메이션 뮤지엄 오픈 - 라인(LINE), 약 11억 엔 규모의 블록체인 펀드 설립
유럽	<ul style="list-style-type: none"> - 영국, 온라인으로 영상을 시청하는 성인 비율 증가 - 러시아 방송사 NTV, tvN 드라마 <신분을 숨겨라> 리메이크 제작
인도네시아	<ul style="list-style-type: none"> - YG엔터테인먼트 공식 온라인 샵, 인니 런칭 - 싱가포르 e스포츠 대회 & 음악 페스티벌에 한국 가수 CL 참가
중동	<ul style="list-style-type: none"> - 중동지역, e스포츠 성장 잠재력 커 - 사우디아라비아, 스냅챗 등 글로벌 미디어 기업 투자 확대
브라질	<ul style="list-style-type: none"> - <미래의 문화>행사 상파울루에서 성황리에 개최 - K-Pop 스타 <몬스타엑스>공연 8,000명 관객 모여

미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 8. 20.(월) / 한국콘텐츠진흥원 미국 비즈니스센터

□ 미국 빌보드, 레드벨벳 컴백 집중조명 “썸머퀸의 컴백”

- 6일(현지시간) 미국 빌보드는 레드벨벳의 미니앨범 ‘썸머매직(Summer Magic)’ 과 타이틀곡인 ‘파워 업(Power UP)’ 을 집중 조명함
- 빌보드는 “작년에 발매한 ‘빨간 맛(Red Flavor)’ 에 이어 레드벨벳이 선보이는 밝은 분위기의 두 번째 썸머 송” 이라고 소개하며 “밝고 평키한 팝 사운드들이 축제의 음악적 파노라마(soundscape)를 연상케 한다” 고 새 앨범에 대해 극찬함
- 또한 ‘파워 업’ 뮤직 비디오의 무지개색깔 세상과 씨디와 레코드판이 과일로 변하는 모습들이 ‘빨간 맛’ 을 연상케 한다고 전함
- 빌보드는 “레드벨벳의 지난 앨범 ‘The Perfect Red Velvet’ 과 이번 앨범은 연관성이 있고 iTunes를 통해 발매되는 앨범에는 스페셜 디지털 북클릿과 스페셜 음원이 포함되어 있다” 고 SM 엔터테인먼트와 확인한 사실을 전함
- 레드벨벳은 K팝 걸그룹 최초로 4개의 앨범이 빌보드 월드앨범차트에서 1위에 오른 바 있음

□ 디즈니, 2019년 발표될 스트리밍 서비스에 대한 정보 공개

- 7일(현지시간) 디즈니(Disney)는 2019년 말에 발표될 스트리밍 서비스에 대한 정보를 공개함
- 디즈니 CEO 로버트 아이거는 인기 스트리밍 플랫폼 넷플릭스 등과 맞닥뜨리기보다는 “질적 차별화에 초점을 맞출 것” 이라고 밝힘
- 디즈니는 다른 스트리밍 서비스에 비해 저렴할 뿐만 아니라 <어벤저스> 영화 시리즈 외 새로 제작한 오리지널 콘텐츠가 포함될 예정이라고 밝힘
- 또한 디즈니가 내년에 출시할 예정인 <캡틴 마블>과 <덤보>, <토이 스토리 4>와 <프로즌 2> 등이 극장 개봉이 끝나는 대로 서비스될 수 있다고 강조함
- 디즈니에 따르면 스트리밍 서비스를 통해 방영될 TV시리즈와 영화 하나당 수천달러를 쓰고 있다고 전했고 <스타워즈>를 비롯하여 픽사, 마블 콘텐츠를 독점 공개할 예정이라고 밝힘

□ 무비패스, 한 달에 영화 세 편으로 관람 횟수 제한

- 월 10달러에 무제한 영화 관람으로 큰 인기를 끌고 있는 무비패스(Movie Pass)가 심각한 경영난을 겪으면서 월 3회 관람으로 서비스를 축소함
- 지난주 월 회비를 14.99달러로 인상한다고 발표한 무비패스는 회원들의 반발

- 이 심해지자 가격 인상 계획을 백지화하고 사용횟수를 제한하기로 결정함
- 무비패스의 CEO 미치 로우는 월스트리트저널을 통해 이번 새로운 정책으로 회사의 캐시번(cash-burn · 현금고갈) 비율을 60% 이상 줄일 수 있다고 밝힘
 - 무비패스에 따르면 이미 85%의 회원들이 월 3회 정도만 영화를 관람하고 있다며 만약 회원이 월 3회 이상 영화 관람을 원할시 추가 영화에 대해 편당 5달러 정도의 할인이 있을 것이라고 전함
 - 이와 함께 그동안 회원들의 불만사항으로 제기되었던 피크타임 추가요금제 과 영화 티켓 확인 절차는 폐지되며 새 제도는 오는 8월 15일부터 실시 됨

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 8. 20.(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

□ [미디어] 동영상 플랫폼 및 영상제작기업 연합 합동성명 발표

- 8월 11일, 아이치이·요쿠·텐센트 3개 온라인 동영상 플랫폼 및 정오양광·화책미디어·츠윈미디어 등 6대 영상제작기업은 높은 배우 출연료와 업계 부정비리에 대한 공동성명을 발표함
- 해당 기업들은 성명을 통해, 출연 배우의 출연료 과다 현상을 막기 위하여 영화·드라마·온라인 시청프로그램에 출연하는 모든 배우와 게스트 등의 출연료를 프로그램 제작비용의 40%로 제한하고, 주연 배우의 출연료를 전체 출연료의 70% 이하로 낮추기로 함. 또, 편당 연예인 출연료는 편당 최고 100만 위안(약 1억 6천만 원)으로 정하고 한 작품의 출연료를 최고 5,000만 위안(약 82억 원)으로 제한함.
- 이 밖에, 소비자기만·탈세·횡령·뇌물수수 등의 위법한 행위를 하는 개인과 기관에 대해 블랙리스트를 만드는데 동의하고, 관련 행위를 접하는 즉시 모든 계약을 중지하고 법에 따라 관련 부문에 신고하기로 함.

□ [기업] 텐센트, 상반기 순이익 411억 위안 동기대비 26% 증가

- 8월 15일, 텐센트가 발표한 2018년 2분기 재무제표에 따르면, 2분기 텐센트의 총 수입은 736억 7,500만 위안(약 12조 768억 원)으로 이 중 197억 위안(약 3조 3천억 원)의 순이익을 기록함. 이에 따라 텐센트의 상반기 총 수입은 전년도 동기대비 39% 증가한 1,472억 위안(약 24조 원)으로, 총 411억 5,700만 위안(약 6조 7,464억 원)의 순이익을 실현하였음.
- 텐센트의 온라인 게임분야 수입은 252억 200만 위안(약 4조 1,311억 원)을 기록하여 전년도 동기대비 6% 증가 하였으나, 1분기 대비 12% 하락하여 전체수입 대비 점유율이 34%까지 하락함. 2분기 수익 원가는 동기대비 19% 증가한 172억 5,300만 위안(약 2조 8,281억 원)이며, 주요 원인으로 모바일게임의 유통비용 증가로 분석됨.
- 텐센트의 2분기 스마트폰 게임분야 수입은 176억 위안(약 2조 8,849억 원)을 기록하여 전년대비 19% 성장하였으나 1분기보다 19% 하락함.

□ [소송] 아이치이, <VIP간전영(VIP看电影)>에 부정당 경쟁 소송

- 아이치이는 프로그램 <VIP간전영(VIP看电影)>이 아이치이 홈페이지의 동영상 광고를 차단하고, 아이치이의 유료 동영상 작품 서비스를 제공해 부정당 경쟁을 하였다며 해당 프로그램의 운영기업 현승 데이터기술 유한공사

(淮安显承信息技术有限公司)에 소송을 제기함

- 8월 14일, 북경시 해전법원(海淀法院) 홈페이지 안전 페이지에 관련 내용이 게시 되었으며, 아이치이는 법원에 피고의 권리침해 행위 중지와 200만 위안(약 3억 2,784만 원)의 손해배상금, 피고 홈페이지에 사과성명 게시 등을 청구함. 법원은 이에 대한 안전을 수리하였으며 심리 진행 중임

중국 심천 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 8. 20(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터

□ 심천 룡화(龙华)구 문화콘텐츠 산업에 정책적 지원

- 8월 7일 <룡화구 문화 혁신 산업 육성 사업 기금관리 시행세칙>이 공식적으로 공포됐음. 심천 룡화(龙华)구의 문화 경제 정책을 보완하고, 창의적인 문화 산업을 육성 지원 할 의도로 제정.
- 다수 전문가들이 이 시행세칙으로 심천 룡화구의 문화산업 경제발전과 콘텐츠 질적 향상을 촉진할 중요한 계기가 될 것이라고 함.
- 또한 현재 룡화구는 ‘문화+테크놀로지, 창의+전통’ 개념 하에 문화콘텐츠 산업을 지속적으로 발전시키고 다양한 산업 간 융합을 시도 하고 있으며, 이번 시행세칙 제정을 통해 더욱 빠른 속도로 성장할 것을 기대하고 있음.
- 이 시행세칙은 문화산업의 전반적인 부분을 장려하면서, 그 중 문화혁신기업 지원에 중점을 둘 것이라고 함. 특히 기업의 창작 프로젝트에는 최대 450만 위안을 지원하기로 함.
- 게다가 기업들의 임차료, 서비스 플랫폼 건설비용, 주요 전시회 및 대회에 참가하는 비용을 지원하여, 문화콘텐츠 기업들이 창의적인 아이디어를 낼 수 있는 여건을 조성함.

1. 스타트업 기업 3년 간 매년 최대 100만 위안 지원
2. 만화 영화, 디지털 출판, 온라인 게임 등 투자지원과 창작 영상작품에는 최대 450만 위안 지원
3. 문화산업 공공서비스 플랫폼 관련 개발 최대 300만 위안 지원
4. 문화 산업 박람회 및 대회 참가 경비 비용지원 최대 110만 위안 지원
5. 무형문화재 및 전통문화 산업 최대 100만 위안 지원
6. 오프라인 서점 지원 및 서점 내 문화 활동 최대 100만 위안 지원

□ 게임·애니메이션 산업의 중심 도시, 심천

- 현재 심천은 중국 국내에서는 물론 글로벌 게임 및 애니메이션 시장에서 중요한 부분을 차지하고 있음
- 최근 발표된 2018년 세계 게임 시장 보고서(2018全球游戏市场报告)에 따르면 광동성 게임 산업의 연간 총 생산액은 1,670억 위안으로 전국의 70% 이상을 차지했고, 그 중 심천 게임·애니메이션 산업의 매출규모는 광동성의 70%, 전국의 50%를 차지했음.
- 그 대표기업인 텐센트(腾讯)는 전 세계 10대 게임업체 순위에 들었고, 게임과 애니메이션 산업을 심천 경제의 중요한 성장 동력으로 만드는 대표적인

역할을 하고 있음.

- 게임 산업은 이제 중국 내 중요 산업으로 인식되고 있으며, 대량의자본금이 투입되고 있는 e-sport 산업의 대회는 기존 스포츠 대회보다 더 큰 영향력을 끼치고 있음.
- 심천 애니메이션 산업은 애니메이션 페스티벌과 다양한 IP상품 전시회를 통해 애니메이션 산업 소비자들이 대폭 증가하고 있어, 대중문화 산업의 주요 동력으로 떠오르는 추세임.

심천 주요 게임 업체	심천 주요 애니메이션 업체
텐센트(腾讯)컴퓨터 시스템 유한공사	텐센트(腾讯)애니메이션 유한공사
모린(墨麟)과기유한공사	충충파이(虫虫派)문화유한공사
중칭바오(中青宝)네트워크 인터넷 유한주식회사	룽강(唐龙)애니메이션 문화 전보유한공사
창몽천지(创梦天地)과기유한주식회사	화하(华夏)애니메이션 유한공사
타오러(淘乐)인터넷 과기유한공사	양치(昂驰)애니메이션 디자인 유한공사

<출처: 바이두(baidu)>

일본 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 8. 20.(월) / 한국콘텐츠진흥원 일본 비즈니스센터

□ 토에이 애니메이션, 토에이 애니메이션 뮤지엄 오픈

- 2018년 7월 28일, 토에이 애니메이션(東映アニメーション)은 토에이 애니메이션 뮤지엄(東映アニメーションミュージアム)의 오픈을 발표했다. 60년 이상의 역사를 가진 토에이 애니메이션의 작품들을 소개하는 장소로 상설 전시, 기획 전시, 상점 등으로 구성됨
- 공식 사이트에 따르면 상설 전시에서는 영상에 의한 작품 소개 및 작가 스케치 등의 작품 자료 전시되며, 포토 스폿과 장난감 체험, 큰 퍼즐 등이 설치됨. 숭에서도 기획전에 연동하여 프리큐어 상품을 다수 전시할 예정임
- 토에이 애니메이션(東映アニメーション)은 1948년 설립되어 일본 애니메이션 제작사로서 가장 오랜 역사를 자랑함. 현재 일본의 애니메이션은 국내 외에서 인기가 높지만 한 장르의 문화로서 작품의 역사, 제작 과정을 알 수 있는 시설은 많지 않음. 이러한 상황에 토에이 애니메이션 뮤지엄의 오픈은 많은 애니메이션 팬 사이에 관심을 끌고 있음

□ 라인(LINE), 약 11억 엔 규모의 블록체인 펀드 설립

- 8월 16일, 라인은 계열 회사인 언블락 코퍼레이션(Unblock Corporation)이 블록체인 가상 통화 관련 스타트업 생태계 발전을 목적으로 한 토큰 벤처 펀드 ‘언블락 벤처 리미티드(unblock ventures Limited)’를 홍콩에 설립했다고 발표함
- 언블락 코퍼레이션은 2011년에 설립되었으며, 2018년 4월에 라인의 산하가 된 블록체인 기업임. 블록체인 기술 개발 외에도 토큰 이코노미의 설계를 담당하고 있으며 홍콩에 설립된 언블락 코퍼레이션의 대표이기도 한 이희우 씨가 대표직을 맡는다고 함
- 언블락 벤처 리미티드(unblock ventures Limited)는 라인의 가상 통화 사업이나 블록체인 관련 사업을 전개하는 그룹 회사 LVC 주식회사(LVC株式会社) 산하에 설립되었음
- 펀드 규모는 1,000만 달러(약 11억 엔)이며 블록체인 관련 신생 기업에 투자하여 가상 통화 및 블록체인 기술의 발전과 보급 촉진을 목적으로 함. 또한 이 펀드에 의한 투자는 글로벌 기업을 대상으로 하여 각국의 규제와 규칙을 준수하면서 투자 대상을 그때마다 검토할 예정임

유럽 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 8. 20.(월) / 한국콘텐츠진흥원 유럽 비즈니스센터

□ 영국, 온라인으로 영상을 시청하는 성인 비율 증가

- 영국의 국가통계청(ONS, Office for National Statistics)에 따르면, Netflix와 같은 상업 서비스를 통해 주문형 비디오를 시청한 영국 성인의 비율은 2016년 29%에서 2018년 46%로 증가했음
- 국가통계청에 따르면 2018년 가장 빈번한 온라인 활동은 이메일을 주고받는 것으로서 성인의 84%가 이와 같은 활동을 했고, 온라인으로 영상을 시청한 성인의 비율이 매우 증가한 점이 주시할 만한 부분이라고 발표했음
- 영국 성인의 62%는 2018년에 YouTube 및 이와 유사한 스트리밍 서비스에서 영상을 시청했으며 이는 2016년의 47%에서 15% 증가한 수치임
- 남성과 여성을 구분해서 파악했을 때, 여성은 남성(60%)에 비해 소셜네트워크를 사용하는 비율이 9% 더 높은 69%를 기록한 반면, 남성은 여성(56%)에 비해 YouTube 등에서 영상을 시청한 비율이 69%로 여성보다 13% 높았음
- 국가통계청은 영국 성인의 89%가 2018년에 주 1회 이상 인터넷을 사용했으며 이는 2017년의 88%, 2006년의 51%에 비해 증가한 수치라고 밝혔음

□ 러시아 방송사 NTV, tvN 드라마 <신분을 숨겨라> 리메이크 제작

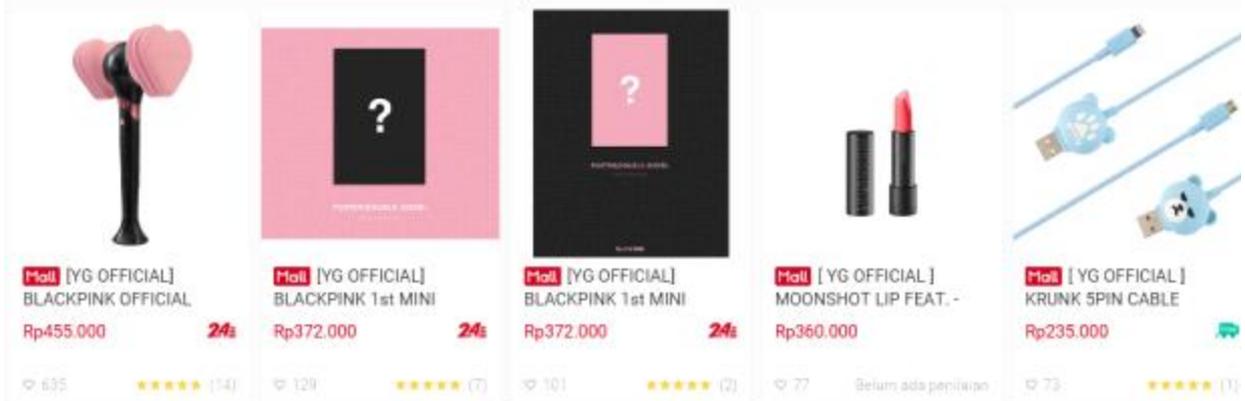
- 러시아의 프로덕션 기업 Dorama가 CJ E&M의 범죄 드라마 <신분을 숨겨라(Hidden Identity)>의 리메이크를 위한 권리를 구매했으며 러시아 방송사 NTV에 방영될 예정
- <신분을 숨겨라>는 2015년 tvN에서 방영되었으며 16개의 에피소드로 구성된 범죄 드라마로, 상처받은 과거를 가지고 있는 형사가 속해 있는 비밀 수사팀의 이야기를 다루고 있음
- NTV는 수많은 해외 작품 리메이크를 성공시킨 전적이 있음. 미국 드라마 <셰임리스(Shameless)>의 리메이크작은 2017년 가을에 방영되었으며 올 봄에는 스웨덴-덴마크의 탐정 시리즈인 <브로인(Broen)>의 리메이크작의 방영이 시작되었고 또 다른 미국 시리즈인 <굿와이프(The Good Wife)>의 리메이크는 곧 방영될 예정

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 8. 20.(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ YG엔터테인먼트 공식 온라인 샵, 인니 런칭

- 2018년 8월 9일 자카르타 꼬따 까사블랑카몰(Kota Kasablanka Mall)에서 YG 공식 온라인 샵 런칭 행사가 개최됨
- 인도네시아 유명 온라인 마켓 <쇼피(Shopee)> 내 YG 공식 온라인 샵을 통해 YG 색조화장품 브랜드 <문샷(Moonshot)> 제품 및 YG 소속 연예인들의 다양한 굿즈(야광봉, CD앨범, 인형 등)가 판매될 예정임
- 브랜드 <문샷>의 글로벌 홍보대사인 <블랙핑크>의 멤버 리사가 런칭 행사에 참가하여 현지 K-Pop 팬들의 많은 관심을 받음
- 온라인 마켓 쇼피(Shopee) 내 YG엔터테인먼트 공식 온라인 샵 상품 구매자 중 선착순 3,000명을 대상으로 팬미팅 <블랙핑크 리사> 티켓을 무료로 배포함
- 쇼피(Shopee) 관계자 말에 따르면, 이번 온라인 이벤트가 시작 된지 단 12분 만에 사전에 입고한 약 3,000여개의 상품들(야광봉, CD앨범, 티셔츠, 재킷 등)이 매진되었다고 함
- 한편, 해당 사이트에서 판매되고 있는 YG엔터테인먼트의 상품들의 가격대는 300,000~1,000,00루피아(약 23,000~77,000원)임



※ 이미지 출처 : 구글 이미지 및 쇼피(Shopee) 공식 홈페이지(www.shopee.co.id)

□ 싱가포르 e스포츠 대회 & 음악 페스티벌에 한국 가수 CL 참가

- 2018년 8월 4일부터 8월 5일까지 싱가포르 인도어 스타디움(Indoor Stadium)에서 싱가포르 문화·지역개발·청소년부(Ministry of Culture, Community and Youth)와 가레나(Garena) 주최 하에 <하이퍼 플레이 2018(Hyperplay 2018)>이 개최됨
- 올해 첫 개최된 이번 행사는 e스포츠 대회와 음악 페스티벌이 결합한 행사로, 아세안 10개국 10개 팀이 참가하여 게임 <리그 오브 레전드(League of Legends)>의 승자를 가림. 최종 우승팀은 말레이시아의 쿠알라룸푸르 헌터스로, 이외 참가팀명 및 참가국은 아래와 같음

	참가팀명	참가국		참가팀명	참가국
1	시그마(Sigma)	브루나이	6	부르메스 파이톤즈 (Burmese Pythons)	미얀마
2	리벤지(Revenge)	캄보디아	7	엑클레임 엠파이어 엑스(Acclaim Empire X)	필리핀
3	아르모드 프로젝트 (Armored Project)	인도네시아	8	소버린(Sovereign)	싱가포르
4	엠펜로르(Emperor)	라오스	9	런다운미드 (Run Down Mid)	태국
5	쿠알라 룸푸르 헌터스 (Kuala Lumpur Hunters)	말레이시아	10	수퍼 스타 데스트로이어즈 (Super Star Destroyers)	베트남

- 한편, 유료로 진행된 음악 페스티벌에는 씨엘(CL, 한국), 닉 조나스(Nick Jonas, 미국), 알레시아 카라(Alessia Cara, 캐나다), 아프간(Afgan, 인도네시아), 더샘윌로우즈(The Sam Willows, 싱가포르), 슬롯머신(Slot Machine, 태국) 등 유명 가수들이 참가함. 티켓 가격은 1일권 25~101싱달리(약 20,000~80,000원), 2일권 43~201싱달리(약 35,000~165,000원)임



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

중동 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 8. 20.(월) / 한국콘텐츠진흥원 UAE 마케터

□ 중동지역, e스포츠 성장 잠재력 커

- 중동에서 e스포츠는 아직은 걸음마 단계이나, 성장 잠재력이 매우 큼. 최근 2년 사이 옴니 유니버설 게이밍(Omni Universal Gaming, Dubai, 2017), MEG 오버워치(Overwatch) 토너먼트(Dubai, 2017), GSA e스포츠 컵(Riyadh, 2018) 등 UAE와 사우디에서 e스포츠 이벤트가 성공적으로 열림
- e스포츠 시장 발전에 있어 중동이 가지고 있는 장점으로서는 비교적 젊은 인구 구성, 신기술에 대한 접근성, 높은 소셜미디어 사용률, 동일언어 사용, 실내 이벤트 개최에 적합한 환경, 다수의 스폰서에 대한 접근 가능성 등을 들 수 있음
- 중동 국가 가운데, 사우디아라비아와 UAE가 e스포츠 성장의 중심에 있으며, 특히 사우디아라비아는 3천 3백만 명의 인구(GCC 국가 가운데 최대) 기반이 e스포츠 시장의 성장을 견인할 것으로 예상되며, 최근 정부차원에서 큰 관심을 보이고 있음. 2017년 <SAFEIS(Saudi Arabian Federation for Electronic and Intellectual Sports)>를 설립하고 이에 대한 사업을 추진 중
- UAE는 이미 다수의 토너먼트와 국제 행사를 성공적으로 유치하고 있어, 인프라와 경험 측면에서 e스포츠 발전에 유리할 뿐만 아니라, 현재 <두바이 퓨처 파운데이션>은 세계적 수준의 e스포츠 이벤트 개최에 최적화된 <X-스타디움> 개발을 주요 사업목표 가운데 하나로 설정하고 있음
- 한편 역내의 e스포츠의 발전을 위해 규제 정비가 중요함. e스포츠에 특화된 주관부처 지정과 도핑방지, 승부조작방지 관련 새로운 규제가 필요하며, 이 외에도 광고, 이벤트 운영 안전, 참가선수 비자, 이벤트 라이선싱, 티켓 판매 등 기존 규제들도 e스포츠 운영에 맞게 보완 되어야 함
- 규제와 관련하여 e스포츠 운영사, 투자자 및 참가자는 종교(이슬람교)가 국가 정치와 경제활동에 밀접하게 연관되어 있는 중동의 특성을 신중하게 고려해야 하며, 따라서 e스포츠 이벤트 자체를 위한 규제 외에도, 국가의 사회, 문화적 규범의 실제적인 영향권 아래 있다는 것을 이해해야 함

□ 사우디아라비아, 스냅챗 등 글로벌 미디어 기업 투자 확대

- 사우디아라비아의 대표적인 투자 기업 킹덤홀딩컴퍼니(Kingdom Holding Company), 엔터테인먼트 기업 로타나 그룹(Rotana Group) 등을 소유한 알왈리드 빈탈랄(Alwaleed bin Talal) 사우디아라비아 왕자가 소셜미디어 스냅챗(Snapchat)에 2억 5천만 달러(약 2천 8백억 원)를 투자하여, 지분 2.3%를 확보했다고 발표함

- 알왈리드 왕자는 “스냅챗은 전 세계에서 가장 영향력 있는 소셜미디어 플랫폼 가운데 하나이지만, 아직 발현되지 못한 잠재력이 훨씬 크다” 고 투자 이유를 설명함
- 알왈리드 왕자는 스냅챗 외에도 소셜 미디어 트위터, 미국의 택시 어플 리프트(Lyft), 중국의 인터넷 쇼핑몰 징둥닷컴(JD.com) 등에도 투자하고 있으며, 지난 2일에는 세계 3위 글로벌 음악 스트리밍 플랫폼인 <디저(Deezer)>의 신규 발행 지분 매입을 위해 2억 6천 7백만 달러(약 3천억 원)를 투자할 계획이라고 발표함

브라질 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 8. 20.(월) / 한국콘텐츠진흥원 브라질 마케터

□ <미래의 문화>행사 상파울루에서 성황리에 개최

- 지난 8월10일(금)에서 11일(토) 이틀간 상파울루시 Memorial Latina에서 <Futuro da Cultura(미래의 문화)>행사가 개최되었음
- <미래의 문화>행사는 경제 및 문화 발전을 촉진하고 주정부의 공공정책을 제안하기 위해 지능과 창조적인 부문을 하나로 모으는 목표로 했음
- 이번 행사에 강연 및 워크숍 등이 진행되었고 또한 창의적 경제, 혁신 및 문화 분야 전문가 20여 명이 강사로 참여하였음
- 또한 캐나다, 콜롬비아, 멕시코, 네덜란드와 포르투갈 영사관 대표자들이 국제 전약을 위해 참석하였으며, 강연 주제로는 기술, 패션, 콘텐츠 경제 및 네트워킹도 진행되었음
- ※ 금요일 : “가까운 미래”, “미래에 대한 지식” 등의 강연
- ※ 토요일 : “미래 문화로 향한 여행”, “패션, 창조 경제와 이티셔티브”, “새로운 기술과 통합 솔루션” 등의 강연

□ 애니메이션 영화제 2018 상파울루에서 개최

- 몬스타엑스 월드투어<2018 월드투어-더 커넥 인 라틴 아메리카>가 지난 8월 12일(일)에 상파울루시 Espaço das Americas(에스빠소 다스 아메리카스) 공연장에서 열리며 브라질의 8,000여명의 팬들이 모였음
- 몬스타엑스는 처음으로 브라질에서 공연을 하였으며, 이번 월드투어에는 멕시코, 아르헨티나, 칠레에서 먼저 치러졌고 브라질이 마지막 나라로 진행되었음
- ※ 브라질공연의 입장료 :

구분	금액(R\$)	구분	금액(R\$)
일반(학생)	R\$ 175.00 (약 5만 원)	일반	R\$ 350.00 (약 10만 원)
VIP(학생)	R\$ 325.00 (약 9만 원)	VIP	R\$ 650.00 (약 18만 원)

※ 본 공연을 위해 팬들은 4월30일부터 행사장 앞에서 캠핑을 하였음

- 올해 하반기의 브라질 내 K-Pop그룹 공연 일정 :

K-Pop그룹	일정	K-Pop그룹	일정
24K	8/24~8/29	KARD	9/21~9/30
SF9	8/25~8/26	블락비 바스타즈	10/13
마마무	9/07~9/09	모모랜드	10/24
임팩트	9/15~9/16		



출처 : Vagalume

● 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